



**MENINGKATKAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI  
MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN  
TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA PADA SISWA  
KELAS XI MATEMATIKA DAN SAINS 2 DI SMA  
NEGERI 1 MUNTILAN**

**Skripsi**

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

oleh  
**Ardiatma Rio Respati**  
1301410037

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2015**

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi antar pribadi Melalui Bimbingan dan Konseling Dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 Di SMA Negeri 1 Muntlan" ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 26 Maret 2015

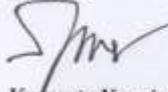
Panitia Ujian:

Ketua



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

Sekretaris



**Kusnarto Kurniawan, M.Pd., Kons**  
NIP. 19710114 20051 1 002

Penguji I



**Prof. Dr. Sugiyo, M.Si**  
NIP.19520422 187802 1 001

Penguji II



**Drs. Suharso, M.Pd, Kons**  
NIP.119620220 198710 1 001

Penguji III



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

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Komunikasi antar pribadi Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Siswa Kelas XI Matematika Dan Sains 2 Di SMA Negeri 1 Muntilan" baner-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 untuk dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah

Semarang, Maret 2015



Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

“Kita hidup untuk sebuah tujuan. Jangan biarkan kegagalan kecil membuatmu lupa bahwa kau diciptakan untuk sesuatu yang lebih besar”. (Fiersa Besari)

### **Persembahan,**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu Sri Kusumawati yang selalu memberikan doa terbaiknya sepanjang hayat
2. Bapak Sudarmanto telah menjadi *role model* yang baik serta menjadi sumber inspirasi di segala aspek kehidupan.
3. Kakak dan Adikku yang selalu memberikan dukungan dan semangat segera menyelesaikan skripsi ini
4. Anisha Febriyanty yang selalu memotivasiku
5. Teman-teman mahasiswa Bimbingan Konseling angkatan 2010
6. Almamaterku

## ABSTRAK

**Respati, Ardiatma Rio.** 2015. *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi antar pribadi Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Kelas XI Matematika Dan Sains 2 Di SMA Negeri 1 Muntilan*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Univeristas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Supriyo, M.Pd.

Kata Kunci : bimbingan kelompok, komunikasi antar pribadi, teknik permainan kerjasama

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMA Negeri 1 Muntilan yang menunjukkan bahwa pada kelas XI Matematika dan Sains 2 mempunyai kemampuan komunikasi antar pribadi yang masih rendah. Melalui Bimbingan Kelompok dengan teknik Permainan Kerjasama diharapkan rendahnya komunikasi antar pribadi siswa dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subjek Penelitian berjumlah 10 siswa terdiri dari 5 siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi rendah, 3 siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi sedang dan 2 siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi berkategori tinggi. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan rumus *wilcoxon*.

Hasil uji *wilcoxon* diperoleh  $Z_{hitung} = 0$  dan  $T_{tabel} = 8,0$  atau berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan komunikasi antar pribadi siswa meningkat setelah memperoleh perlakuan berupa Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama. Perbedaan tingkat komunikasi antar pribadi siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan sebesar 19%. 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 komunikasi antar pribadi siswa pada kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan meningkat setelah mendapatkan Bimbingan kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama. Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah guru pembimbing dapat melaksanakan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi khususnya untuk kelas X yang masih memerlukan adaptasi di sekolah yang baru.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan ramah dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Komunikasi antar pribadi Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi. Penyusunan skripsi ini didasarkan atas pelaksanaan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam suatu prosedur terstruktur dan terencana. Proses penulisan skripsi ini tidak banyak menghambat, meskipun diakui penelitian ini adalah tugas yang tidak mudah. Namun berkat dengan kuasa Tuhan dan kerja keras, dapat terselesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- 1) Prof. Dr. Fathur, Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas 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) Dr. Supriyo, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahnya.
- 5) Bapak dan Ibu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.

- 6) Suwardi, M.Pd., Kelapa Sekolah SMA Negeri 1 Muntilan yang telah memberikan izin penelitian.
- 7) Dra. Endahri Wulansri, dan tim guru BK SMA Negeri 1 Muntilan yang membantu penulis pelaksanaan penelitian ini.
- 8) Bapak Ibu guru dan seluruh warga sekolah SMA Negeri 1 Muntilan yang membantu terselesaikannya skripsi ini, termasuk kepada AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO yang dengan senang hati telah menjadi subjek penelitian.
- 9) Sahabat-sahabatku, Asti, Latih, Pipit, Vina, Ardian, Bima, Hanif, Wira, Izul yang selalu memberikan dukungan dan menjadi tempat bertukar pikiran
- 10) Teman-teman jurusan Bimbingan Konseling angkatan 2010 yang telah memberikan bantuan, kebersamaan dan motivasi.
- 11) Serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidaklah luput dari kesalahan, untuk itu diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang,      Maret 2015

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
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Skripsi.....	5
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Komunikasi antar pribadi.....	10
2.2.1 Pengertian Komunikasi antar pribadi.....	10
2.2.2 Pentingnya Komunikasi antar pribadi.....	11
2.2.3 Tujuan Komunikasi antar pribadi.....	12
2.2.4 Ciri-ciri Komunikasi antar pribadi.....	12
2.3 Bimbingan Kelompok.....	14
2.3.1 Pengertian Bimbingan Kelompok.....	14
2.3.2 Tujuan Bimbingan Kelompok.....	16
2.3.3 Asas-asas Bimbingan Kelompok.....	18
2.3.4 Komponen Bimbingan Kelompok.....	18
2.3.5 Tahapan Bimbingan Kelompok.....	20
2.4 Permainan Kerjasama.....	21
2.4.1 Pengertian Permainan Kerjasama.....	22
2.4.2 Tujuan Permainan Kerjasama.....	23
2.4.3 Manfaat Permainan Kerjasama.....	23
2.4.4 Jenis-jenis Permainan Kerjasama.....	24
2.5 Meningkatkan Komunikasi antar pribadi Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	31
2.6 Hipotesis.....	33

<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	34
3.1.1 Jenis Penelitian.....	34
3.1.2 Desain Penelitian.....	35
3.2 Variabel Penelitian.....	38
3.2.1 Identifikasi Variabel.....	38
3.2.2 Hubungan Antar Variabel.....	39
3.2.3 Definisi Operasional Variabel.....	39
3.3 Subjek Penelitian.....	40
3.4 Validitas dan Reliabilitilas.....	41
3.4.1 Validitas Instrumen.....	41
3.4.2 Reliabilitas Instrumen.....	42
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1 Analisis Deskriptif Presentase.....	47
3.6.2 Uji <i>Wilcoxon</i> .....	48
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Gambaran Komunikasi antar pribadi Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 Sebelum Mendapatkan Treatment.....	49
4.1.2 Gambaran Komunikasi antar pribadi Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 Setelah Mendapatkan Treatment.....	52
4.1.3 Perbedaan Komunikasi antar pribadi Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 Ebelum dan Setelah Mendapatkan Treatment.....	55
4.1.3.1 <i>Analisis Deskriptif Persentase</i> .....	55
4.1.3.2 <i>Asalisis Uji Wilcoxon</i> .....	72
4.1.3.3 <i>Deskripsi Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama</i> .....	73
4.2 Pembahasan.....	81
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	84
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSATAKA</b> .....	100
<b>LAMPIRAN</b> .....	102

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>		<b>Halaman</b>
2.1	Operasionalisasi Layanan Bimbingan Kelompok.....	27
3.1	Penskoran Alternatif Jawaban Skala Komunikasi antar pribadi.....	43
3.2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	43
3.3	Klasifikasi Reliabilitas.....	46
3.4	Kriteria Penilaian Kemampuan Komunikasi antar pribadi.....	49
4.1	Hasil Pre Test Komunikasi antar pribadi Sebelum Mendapatkan Treatment Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	52
4.2	Rata-rata Komunikasi antar pribadi Siswa Tiap Aspek Sebelum Mendapatkan Treatment Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	54
4.3	Hasil Post Test Komunikasi antar pribadi Setelah Mendapatkan Treatment Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	55
4.4	Rata-rata Komunikasi antar pribadi Siswa Tiap Aspek Setelah Mendapatkan Treatment Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	56
4.5	Peningkatan Komunikasi antar pribadi Siswa Sebelum dan Setelah Mendapatkan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	57
4.6	Berdasarkan Komunikasi antar pribadi Sebelum dan Setelah Medapatkan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama.....	59
4.7	Kerja Uji <i>Wilcoxon</i> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.5	Desain Penelitian <i>One Group Pre Test Post Test Design</i> ..... 35
3.6	Hubungan Variabel..... 39
3.7	Presedur Penyusunan Instrument Skala Komunikasi antar pribadi..... 46
4.8	Grafik Persentase Skor Komunikasi antar pribadiSiswa Sebelum Mendapatkan Treatment..... 53
4.9	Grafik Persentase Skor Komunikasi antar pribadiSiswa Setelah Mendapatkan Treatment..... 55
4.10	Persentase Komunikasi antar pribadiSebelum dan Setelah Mendapatkan Treatment..... 58
4.11	Persentase Skor Tiap Aspek Komunikasi antar pribadi Sebelum dan Setelah Mendapatkan Treatment..... 60
4.12	Peningkatan Pada Aspek Percakapan..... 61
4.13	Peningkatan Pada Aspek Kerjasama..... 62
4.14	Peningkatan Pada Aspek Saling Menghormati..... 63
4.15	Peningkatan Pada Aspek Keterbukaan..... 64
4.16	Peningkatan Pada Aspek Empati..... 65
4.17	Peningkatan Pada Aspek Dukungan..... 66
4.18	Peningkatan Pada Aspek Rasa Positif..... 67
4.19	Peningkatan Pada Aspek Kesamaan..... 68
4.20	Peningkatan Pada Aspek Arus Pesan yang Cenderung Dua Arah..... 69
4.21	Peningkatan Pada Aspek Hubungan Tatap Muka..... 70
4.22	Peningkatan Pada Aspek Umpan Balik yang Tinggi..... 71
4.23	Peningkatan Pada Aspek Interaksi Minimal Dua Orang..... 72
4.24	Peningkatan Pada Aspek Akibat Baik yang Disengaja Maupun Tidak Disengaja..... 73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Analisis IKMS.....	102
2. Jurnal Penelitian Terdahulu.....	104
3. Kisi-kisi Instrumen Skala komunikasi antar pribadi( <i>Try Out</i> ).....	105
4. Skala Komunikasi antar pribadi ( <i>Try Out</i> ).....	107
5. Tabel Validasi dan Relibilitas Skala Komunikasi antar pribadi ( <i>Try Out</i> ).....	112
6. Kisi-kisi Instrumen Skala Komunikasi Antar Pribadi.....	125
7. Skala Komunikasi antar pribadi.....	127
8. Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	134
9. Pedoman Observasi.....	135
10. Hasil <i>Pre Test</i> Skala Komunikasi Antar Pribadi.....	137
11. Daftar Anggota Bimbingan Kelompok.....	141
12. Satuan Layanan Bimbingan Kelompok.....	142
13. Materi Satuan Layanan Bimbingan Kelompok.....	166
14. Materi Permainan Kerjasama.....	187
15. Daftar Hadir Anggota Bimbingan Kelompok.....	198
16. Resume Bimbingan Kelompok.....	207
17. Pedoman Observasi.....	231
18. Perbedaan Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	247
19. Perhitungan <i>Wilcoxon</i> .....	248
20. Dokumentasi Penelitian.....	249
21. Surat Melaksanakan Penelitian.....	250

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia sebagai makhluk sosial tentu tidak mungkin bisa memisahkan hidupnya dengan manusia lain. Sudah bukan rahasia lagi bahwa segala bentuk kebudayaan, tatanan hidup, dan sistem kemasyarakatan terbentuk karena interaksi dan benturan kepentingan antara satu manusia dengan manusia lainnya. Begitu juga usahanya dalam menyelesaikan atau mengatasi segala masalah yang dihadapinya, manusia pasti membutuhkan orang lain dan tidak akan mampu hidup tanpa melakukan komunikasi atau interaksi dengan orang disekitarnya. Oleh karena itu dalam kehidupan manusia selalu terjadi interaksi dan ini berarti menunjukkan bahwa manusia harus bersifat kooperatif dengan orang lain. Kesuksesan kehidupan sosial seseorang sangatlah dipengaruhi oleh proses Komunikasi antar pribadi yang dijalannya, tanpa interaksi tidak akan mungkin ada kehidupan bersama-sama.

Komunikasi antar pribadi juga bisa terjadi kapan dan dimana saja, begitu juga dalam lingkup sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi antar pribadi sangatlah beragam antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Indikator siswa memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi yang tinggi dapat terlihat dari sikap yang senang akan kegiatan yang bersifat kelompok, tertarik berkomunikasi dengan orang lain, peka terhadap keadaan sekitar, senang melakukan kerja sama, dan sadar akan kodratnya sebagai makhluk sosial. Sehingga mereka akan mudah bergaul dan mengatasi segala masalah yang terkait dengan lingkungan sosialnya. Sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi yang rendah akan mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain. Konselor mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu mengatasi masalah siswa yang berkaitan dengan proses komunikasi antar pribadinya. Salah satu usaha yang

diberikan konselor adalah pelayanan bimbingan yang bersifat kelompok atau yang biasanya disebut dengan bimbingan kelompok. Karena lewat bimbingan kelompok, konselor akan lebih mudah dan terbantu dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswanya. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama merupakan metode yang ditentukan dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk membantu mengatasi masalah siswa yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berkomunikasi antar pribadi. Siswa sebagai remaja lebih banyak menghabiskan waktunya bersama teman sebaya dari pada keluarga. Teman sebaya memanglah sangatlah memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan kemampuan komunikasi antar pribadinya maka layanan yang paling mungkin digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadinya adalah layanan bimbingan kelompok.

Melalui permainan kerja sama diharapkan siswa dapat belajar tentang keterampilan sosial melalui pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia, karena melalui permainan akan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan. Sejalan dengan hakikat belajar, semua materi yang diajarkan akan lebih diterima oleh otak jika kita berada dalam situasi yang menyenangkan. Selain itu, sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan akan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan bagaimana cara seseorang melakukan komunikasi serta kontak sosial, ini bukti bahwa permainan dapat menjadi satu contoh untuk keadaan yang sebenarnya. Kerja sama sendiri menurut Suwarjo (2011:58) adalah “suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama beda dengan sama-sama kerja dimana sekelompok orang yang bekerja di satu tempat yang sama tapi dengan tugas masing-masing dan pekerjaan satu orang tidak langsung mempengaruhi pekerjaan orang lain. Pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama akan mencapai hasil yang lebih baik daripada dilakukan secara sendiri-sendiri”.

Begitu juga dengan penelitian ini, peneliti menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama dengan maksud diharapkan siswa dapat melatih ikatan emosi satu sama lain, menjalin kerja sama yang paling utama agar kemampuan komunikasi antar pribadi mereka pun terasah.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas XI matematika dan sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan, dengan pertimbangan selain kelas tersebut telah dijadikan tempat praktik pengalaman lapangan (PPL) dan saat dilakukan identifikasi kebutuhan dari siswa yang berjumlah 30 anak dengan menggunakan IKMS (Identifikasi Kebutuhan Masalah Siswa) hasilnya adalah antara lain sebagai berikut;

- (1) Informasi mengenai cara untuk berkomunikasi secara baik dengan teman satu kelas dengan prosentase sebesar 51,7 %,
- (2) Cara membina hubungan baik dengan lawan jenis sebesar 58,6 %,
- (3) Kebutuhan tentang informasi bagaimana cara melepaskan diri dari lingkungan dalam hal ini kelas yang kurang mendukung cita-cita sebesar 55,2 %,
- (4) Sikap toleransi dan solidaritas yang ditunjukkan siswa sebesar 37,9 %.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan banyak pelayanan dari Guru BK yang berkaitan dengan kemampuan komunikasi antar pribadi. Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang terjadi di sekolah, maka peneliti mengambil judul penelitian sebagai berikut Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Pada Siswa Kelas XI Matematika Dan Sains 2 Di SMA Negeri 1 Muntilan Tahun 2014.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah utama yaitu apakah melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama kemampuan komunikasi antar pribadi siswa dapat ditingkatkan. Dari rumusan masalah utama tersebut dapat dijabarkan menjadi tiga rumusan masalah meliputi :

- (1) Bagaimana kemampuan komunikasi antar pribadi siswa di kelas XI matematika dan sains 2 sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama?
- (2) Bagaimana kemampuan komunikasi antar pribadi siswa di kelas XI matematika dan sains 2 setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama?
- (3) Apakah ada perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelas XI matematika dan sains 2 antara sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

- (1) Mengetahui kemampuan komunikasi antar pribadi siswa di kelas XI matematika dan sains 2 sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama.
- (2) Mengetahui kemampuan komunikasi antar pribadi siswa di kelas XI matematika dan sains 2 setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama.
- (3) Mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa kelas XI matematika dan sains 2 antara sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Bimbingan dan Konseling khususnya tentang cara meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Penelitian selanjutnya**

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman dalam melakukan penelitian eksperimental dan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian berikutnya terkait dengan cara meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa melalui pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru BK Sekolah**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerja sama sehingga dapat meningkatkan pemahaman diri guru BK di sekolah agar lebih mantap dalam memberikan pelayanan bagi siswa-siswanya.

## **1.5 Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi merupakan garis besar penyusunan skripsi yang bertujuan memudahkan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi skripsi. Sistematika skripsi terdiri dari tiga bagian, yakni 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 meliputi 5 bagian, ini terdiri dari lima bab yang antara lain:

Bab I pendahuluan, pada bab ini berisi tentang gambaran secara global seluruh skripsi. Bab pendahuluan terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, 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 Komunikasi antar pribadi, bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dan upaya meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama. Komunikasi antar pribadi terdiri dari pengertian komunikasi antar pribadi, ciri-ciri komunikasi antar pribadi, syarat-syarat terjadinya komunikasi antar pribadi, bentuk-bentuk Komunikasi antar pribadi, macam-macam komunikasi antar pribadi, kriteria kemampuan komunikasi antar pribadi yang baik. Bimbingan kelompok terdiri dari pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, asas-asas bimbingan kelompok, komponen bimbingan kelompok, dan tahapan bimbingan kelompok. Teknik permainan kerjasama meliputi pengertian permainan kerjasama, tujuan permainan kerjasama, manfaat permainan kerjasama, jenis-jenis permainan kerjasama.

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 reliabilitas 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 dari atas penutup berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian.

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

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan disampaikan konsep-konsep teoritis yang mendasari pelaksanaan penelitian, yang didalamnya membahas mengenai penelitian terdahulu, komunikasi antar pribadi dan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik permainan kerjasama serta penjelasan hipotesis.

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

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

##### 2.1.1 Sugiarto. 2004. Pengaruh *Social Story* Terhadap Kemampuan Komunikasi antar pribadi pada Anak Autis

Dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh pemberian *social story* terhadap kemampuan komunikasi antar pribadi pada anak yang menyandang autisme. Dengan konsep pemberian permainan yang dilakukan secara bersama diberikan kepada dua anak penyandang autisme T (8 tahun) dan A (7 tahun). Hasil secara kualitatif (analisis visual) menyatakan bahwa pemberian perlakuan *social story* cukup berpengaruh terhadap peningkatan perilaku komunikasi antar pribadi T dan A dengan teman sebaya. Secara kuantitatif (analisis statistik) ternyata metode *social story* cukup signifikan dalam meningkatkan perilaku komunikasi antar pribadi T dengan teman sebayanya. Berbeda dengan A, analisis statistik menunjukkan tidak begitu menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikannya perlakuan *social story*.

### 2.1.2 Setiawan, 2012. Komunikasi antar pribadi Antar Etnis di Gang Baru Pecinan Semarang Dalam Perspektif Multikultural

Jurnal penelitian Setiawan Deka mengungkapkan bagaimanakah komunikasi antar pribadi antar etnis di Gang Baru Pecinan Semarang dalam perspektif multikultural di era reformasi. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumenter dan triangulasi/gabungan. Subjek penelitian yakni para pedagang, tokoh agama, tokoh masyarakat, tokoh pemuda dan pejabat pemerintah. Hasil penelitian ini adalah (1) proses komunikasi antar pribadi di Pasar Gang Baru Pecinan Semarang dipengaruhi oleh faktor etnis, agama, dan tempat tinggal. Pranatapanata tradisional cukup fungsional dalam membangun jaringan integrasi antar komunitas yang heterogen itu. (2) realitas pemahaman multikultural telah terkonsepkan baik dengan adanya sifat saling memahami, menjaga kebersamaan dalam satu wilayah, dan keterlibatan dalam beberapa kegiatan kerja bakti, arisan, kenduri, acara keagamaan serta pembauran hidup secara turun-temurun. (3) secara konseptual implementasi pemahaman multikultural dalam kerukunan antar umat beragama yakni menolak perbedaan, mampu hidup saling menghargai menghormati secara tulus, komunikatif dan terbuka, tidak saling curiga, tradisi, adat maupun budaya adalah berkembang kerja sama sosial dan tolong menolong sebagai perwujudan rasa kemanusiaan dan toleransi agama.

### 2.1.3 Pradana, 2012. Komunikasi antar pribadi pada Anak Periode *Late Childhood* Yang Bekerja

Sedangkan jurnal penelitian dari Pradana Ibnu untuk mengetahui penyebab anak pada periode *late childhood* untuk bekerja, dan mengetahui proses terbentuknya komunikasi antar pribadi yang terjadi pada anak periode *late childhood* yang bekerja. Adapun subjek penelitian berjumlah 2 orang dengan masing-masing *significant other*-nya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Untuk membantu proses

pengumpulan data digunakan pedoman wawancara dan alat perekam audio sebagai alat bantu peneliti. Setelah dilakukan penelitian diperoleh bahwa penyebab *late childhood* bekerja adalah permintaan dari orangtuanya untuk membantu mencari biaya yang akan digunakan sebagai kebutuhan hidup. Adapun bentuk-bentuk interaksi yang dilakukan yaitu kerjasama, akomodasi, persaingan, kontravensi, dan pertentangan kerjasama adalah bentuk interaksi yang banyak dilakukan, terpengaruh dari dampak bekerja yang dilakukan oleh individu *late childhood* yang bekerja.

#### 2.1.4 Rais, 2007. Keefektifan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Kemampuan interaksi sosial pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 Ungaran Tahun Ajaran 2007/2008

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum memperoleh perlakuan termasuk dalam kategori rendah dengan rata-rata presentase 31,16% dan setelah memperoleh perlakuan rata-rata persentasenya menjadi 78,83% termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 47,57%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai  $Z_{hitung} = -2,809 > Z_{tabel} = 1,96$ , hal tersebut membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa

#### 2.1.5 Permatasi. 2013. Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Experiential Learning dengan Teknik Outbound pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan interaksi sosial melalui experiential learning dengan teknik outbound. Hasil uji wilcoxon diperoleh  $Y_{hitung} = 55,0$  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.

Beberapa penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi antar pribadi sangatlah mudah untuk dipengaruhi dengan

berbagai metode, mulai dari *social story* hingga *experiential learning* teknik *outbond*. Dengan menggunakan pendekatan Bimbingan kelompok teknik permainan kerja sama diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi yang dimiliki oleh siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan Tahun ajaran 2014.

## **2.2 Komunikasi antar pribadi**

### **2.2.5 Pengertian Komunikasi antar pribadi**

Manusia merupakan makhluk sosial, karena itu kehidupan manusia selalu ditandai dengan pergaulan antar manusia misalnya pergaulan keluarga, lingkungan bertetangga, sekolah. Pergaulan manusia merupakan bentuk peristiwa komunikasi dalam masyarakat.

Begitu juga dengan siswa di sekolah, mereka melakukan komunikasi dengan teman sendiri, guru, dan semua pihak yang terkait dengan sekolah. Sayangnya kemampuan komunikasi antar pribadi tiap siswa berbeda-beda. Berikut adalah pemaparan dari beberapa tokoh mengenai pengertian komunikasi. Komunikasi merupakan kegiatan manusia menjalin hubungan satu sama lain yang demikian otomatis keadaannya, sehingga sering tidak disadari bahwa keterampilan komunikasi merupakan hasil belajar (Sugiyono, 2005:1). Sedangkan Supratiknya berpendapat bahwa “komunikasi antar pribadi adalah setiap bentuk tingkah laku seseorang baik verbal maupun non verbal yang ditanggapi oleh orang lain” (Supratiknya 1995:30). De Vito mengemukakan bahwa “komunikasi antar pribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang berlangsung” (Sugiyono, 2005:3). Theodorson dalam (Liliweri 1997:11) mengemukakan pula bahwa “komunikasi antar pribadi adalah proses pengalihan informasi dari satu orang ke orang lain/kelompok lain dengan menggunakan simbol-simbol tertentu, proses pengalihan tersebut selalu mengundang pengaruh tertentu”. Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara

dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan warga. Wirayanto dalam (Zayiroh 2007:14).

Dari pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pribadi dapat diartikan sebagai pesan yang dikirimkan seorang kepada orang lain baik satu orang maupun lebih dengan maksud untuk mempengaruhi tingkah laku orang lain tersebut. Dalam setiap bentuk komunikasi setidaknya dua orang saling mengirimkan lambang-lambang tertentu, dan lambang-lambang tersebut dapat bersifat verbal berupa kata-kata atau sifatnya non verbal berupa ekspresi atau gerak tubuh yang merupakan ungkapan tertentu.

### **2.2.6 Pentingnya Komunikasi Antar Pribadi**

Berkomunikasi merupakan hal yang diwajibkan bagi manusia, karena dengan berkomunikasi kebutuhan manusia akan terpenuhi serta manusia bukanlah makhluk individual yang setiap saat pasti memerlukan bantuan orang lain. Menurut Johnson (dalam Supratiknya 1995:9) mengemukakan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi antar pribadi dalam rangka menciptakan kebahagiaan, adalah sebagai berikut:

- (1) Komunikasi antar pribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial kita.
- (2) Identitas dan jati diri kita terbentuk dalam dan melalui komunikasi dengan orang lain.
- (3) Dalam rangka memahami realitas di sekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita perlu memiliki tentang dunia di sekitar kita, kita perlu membandingkan dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain dan realitas yang sama.
- (4) Kesehatan mental kita juga sebagian besar ditentukan oleh kualitas dan komunikasi atau hubungan kita dengan orang lain, lebih-lebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan dalam hidup kita.

Klinger (dalam Liliweri 1997:43) berpendapat bahwa “komunikasi antar pribadi ternyata saling mempengaruhi. Dampak itu berasal dari pesan

dalam proses komunikasi yang selalu dibagi, semangat yang disumbangkan dan sebagainya. Dan semua itu membentuk pengetahuan, menguatkan perasaan dan meneguhkan perilaku manusia”.

### **2.2.7 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi**

Tujuan pokok dalam berkomunikasi adalah mempengaruhi orang lain, dan menjadikan diri kita sebagai suatu agen yang dapat mempengaruhi agen yang dapat menentukan atas lingkungan menjadi suatu yang kita mau (Sugiyono, 2005:9).

Dari pendapat tersebut dapat dirumuskan bahwa tujuan komunikasi antar pribadi adalah:

- (1) Untuk memahami dan menemukan diri sendiri
- (2) Menemukan dunia luar sehingga dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan
- (3) Membentuk dan memelihara hubungan yang bermakna dengan orang lain
- (4) Melalui komunikasi antar pribadi, individu dapat mengubah sikap dan perilaku sendiri dan orang lain.
- (5) Komunikasi antar pribadi merupakan proses belajar
- (6) Mempengaruhi orang lain
- (7) Mengubah pendapat orang lain
- (8) Membantu orang lain

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan komunikasi antar pribadi adalah proses belajar untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain dan menjadikan diri kita sebagai agen yang dapat mengubah tingkah laku dan lingkungan menuju yang lebih baik.

### **2.2.8 Ciri-ciri Komunikasi Antar Pribadi**

Komunikasi antar pribadi bersifat dialogis, artinya arus balik antara komunikator dengan komunikan yang terjadi secara langsung sehingga pada saat itu juga komunikator dapat mengetahui secara langsung tanggapan dari komunikan. Ciri-ciri komunikasi memiliki makna sebagai komunikasi yang

efektif karena setiap terjadinya komunikasi hendaknya memiliki karakter sehingga dapat dikatakan antara yang sah dan tidak sah untuk menjalin hubungan timbal balik antara komunikan dan komunikator

Komunikasi antar pribadi yang baik harus dimiliki setiap individu, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia tidak hanya melakukan komunikasi antara individu satu dengan individu lain saja, melainkan juga hubungan antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Menurut Sugiyo (2005:5) “seseorang dapat dikatakan mempunyai kemampuan komunikasi antar pribadi yang baik jika memiliki ciri-ciri antara lain; (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”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria kemampuan komunikasi antar pribadi yang baik adalah individu yang dapat melakukan kontak sosial yang baik dengan 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 komunikasi antar pribadi yang baik ini akan dijadikan sebagai dasar atau tolak ukur dalam proses untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. Kriteria sosial ini akan dijadikan indikator dalam pembuatan instrumen skala interaksi sosial.

## **2.3 Bimbingan Kelompok**

Ditinjau dari segi sejarah perkembangannya, pelayanan bimbingan secara kelompok pun berakar dalam gerakan bimbingan di Amerika Serikat yang di pelopori oleh Frank Parsons pada awal abad ini, sama seperti pelayanan bimbingan secara individual. Tidak lama setelah Frank Parsons mencanangkan konsepsinya tentang bimbingan jabatan, beberapa sekolah di jenjang pendidikan menengah mulai mengelola program kegiatan bimbingan kelompok, dengan memanfaatkan kelompok struktural sudah terbentuk yaitu unit/satuan kelas.

Bimbingan kelompok diartikan sebagai upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat dan mandiri. Misalnya, membina kerumunan yang tadinya kecil menjadi suatu kelompok yang besar dan kuat. Dari satu sisi memang benar bahwa di sekolah perlu dibentuk kelompok-kelompok siswa yang kuat dan mandiri agar kelompok-kelompok itu dapat dimanfaatkan untuk tujuan tertentu. Bimbingan kelompok juga sering diartikan secara sederhana sebagai suatu kegiatan kelompok yang bersangkutan. Selain itu Bimbingan kelompok juga mengaktifkan aspek dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan, pribadi atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok.

### **2.3.1 Pengertian Bimbingan Kelompok**

Keunggulan yang diberikan oleh layanan kelompok ternyata bukan hanya menyangkut aspek ekonomi saja. Dinamika perubahan yang terjadi ketika layanan itu berlangsung juga amat menarik perhatian. Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda dalam Prayitno (2004:309) “berpendapat bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat”. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Masih

dalam Prayitno, Mc Daniel (2004:310) juga berpendapat “bahwa berbagai informasi berkenaan dengan orientasi siswa baru, pindah program dan peta sosiometri siswa serta bagaimana mengembangkan hubungan antar siswa dapat disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok. Kalau dianalisis, khususnya dalam kaitannya dengan unsur kelompok keempat unsur yang membentuk kelompok, maka dapat diketahui bahwa tujuan yang hendak dicapai oleh kelompok tersebut ialah menerima informasi”.

Menurut Sukardi (2008:64) “mengungkapkan yang dimaksud dengan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun belajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dan pengambilan keputusan”. Dan informasi itu akan digunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan, atau untuk keperluan lain. Pemberian informasi itu diberikan kepada sejumlah siswa dan individu-individu lainnya mengamati dan menelaah anggota kelompok itu. Si pemberi informasi disebut dengan pemimpin kelompok, yang juga dapat bertindak sebagai orang lain, misalkan ketua kelas yang mengarahkan teman-temannya untuk dapat menerima informasi. Dan selanjutnya kegiatan pemberian informasi ini agar dapat berjalan dengan lancar perlu si penerima informasi yang mengikuti dan terikat peraturan tertentu; bagaimana informasi itu diberikan dan bagaimana pula para siswa menerimanya; apakah boleh bertanya; dan sebagainya.

Dalam bukunya Wibowo (2005:38) mengemukakan bahwa “bimbingan kelompok diberikan kepada semua individu yang dilakukan atas dasar jadwal reguler untuk membahas masalah atau topik-topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok”. Masalah atau topik dikatakan umum yaitu apabila topik atau masalah berada di luar diri masing-masing anggota kelompok atau tidak ada hubungan khusus tertentu dengan anggota kelompok. Bimbingan kelompok juga menggunakan upaya tidak langsung dalam mengubah sikap dan perilaku konseli melalui penyajian

kemampuan-kemampuan kognitif atau intelek pada individu-individu yang bersangkutan. Selain itu bimbingan kelompok juga bersifat intruksional dan ditujukan untuk memberikan informasi seluas-luasnya kepada konseli agar mereka dapat membuat rencana-rencana yang tepat dan membuat keputusan yang memadai dalam hal yang berkaitan dengan masa depan serta bersifat pencegahan.

Bimbingan kelompok dilakukan dalam bentuk diskusi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan orang secara umum. Isi dari pembicaraan bimbingan kelompok juga bersifat umum dan tidak rahasia, serta interaksinya bersifat multiarah, mendalam dengan melibatkan aspek kognitif. Bimbingan kelompok juga merupakan kegiatan kelompok yang lebih dari kegiatan kelompok-kelompok yang lainnya, dalam bimbingan kelompok dinamika kelompok ditumbuhkembangkan, dikendalikan, dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling. Maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

### **2.3.2 Tujuan Bimbingan Kelompok**

Menurut Prayitno dalam bukunya (2004:310) “mengemukakan bahwa tujuan yang hendak dicapai oleh kelompok tersebut adalah menerima informasi, lebih jauh informasi akan digunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan, atau keperluan lain yang relevan dengan informasi yang diberikan”. Prayitno juga berpendapat dalam buku seri layanan konseling (2004:2) bahwa tujuan bimbingan kelompok dibagi menjadi dua, yakni tujuan umum dan khusus. Tujuan umumnya adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Melalui bimbingan kelompok hal-hal yang mengganggu atau menghimpit

perasaan dapat diungkapkan, dilonggarkan, diringankan melalui berbagai cara; pikiran yang suntuk, buntu, atau beku dicairkan dan didinamikan melalui berbagai masukan dan tanggapan baru; persepsi dan wawasan yang menyimpang atau sempit diluruskan melalui pencairan pikiran, penyadaran dan penjelasan; sikap yang tidak objektif, terkungkung dan tidak terkendali, serta tidak efektif digugat dan diobraj; kalau perlu diganti dengan yang baru yang lebih efektif.

Sedangkan untuk tujuan khususnya melalui bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi, verbal maupun non verbal, ditingkatkan. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok memiliki tujuan antara lain adalah:

- (1) Mampu berbicara di depan orang banyak
- (2) Mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan dan lain sebagainya kepada orang banyak
- (3) Belajar menghargai pendapat orang lain,
- (4) Bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya.
- (5) Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negatif).
- (6) Dapat bertenggang rasa
- (7) Menjadi akrab satu sama lainnya
- (8) Membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama

### **2.3.3 Asas-asas Bimbingan Kelompok**

Menurut Prayitno dalam seri layanan konseling (2004:13) asas-asas yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya antara lain :

- (1) Asas kerahasiaan; segala sesuatu yang muncul dalam kegiatan kelompok sebaiknya menjadi rahasia yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok.
- (2) Asas keterbukaan; para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang yang dirasakan dan dipikirkannyatanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.
- (3) Asas kesukarelaan; hal ini dimulai sejak rencana pembentukan kelompok oleh konselor. Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya pemimpin kelompok mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu anggota kelompok dapat mewujudkan peran aktif diri merka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.
- (4) Asas kenormatifan; hampir semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.

### **2.3.4 Komponen Bimbingan Kelompok**

Komponen-komponen yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya terdapat pemimpin kelompok (PK) dan anggota kelompok (AK).

#### **2.3.4.1 Pemimpin kelompok**

Pemimpin kelompok memiliki peran penting dalam rangka membawa para anggotanya menuju suasana yang mendukung tercapainya tujuan bimbingan kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan Prayitno (1995:35) bahwa peranan pemimpin kelompok ialah; pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap

kegiatan kelompok. Campur tangan ini meliputi, baik hal-hal yang bersifat isi dari yang dibicarakan maupun yang mengenai proses kegiatan itu sendiri. Meskipun peranan itu bisa berbeda-beda, namun jelaslah bahwa setiap pemimpin kelompok, khususnya dalam layanan bimbingan kelompok harus menguasai dan mengembangkan kemampuan dan sikap yang memadai untuk terselenggaranya proses kegiatan kelompok secara efektif.

Prayitno berpendapat dalam bukunya (1995:35) tentang peranan pemimpin kelompok diantaranya adalah sebagai berikut; (1) pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok, (2) memusatkan perhatian pada suasana perasaan yang berkembang, baik perasaan anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok, (3) jika kelompok itu tampaknya kurang menjurus ke arah yang di maksudkan maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan, (4) perlu memberikan *feedback* tentang berbagai hal yang terjadi dalam kelompok (5) diharapkan mampu mengatur “lalu lintas” kegiatan kelompok, pemegang aturan permainan, pendamai dan pendorong kerja sama (6) sifat kerahasiaan dari kegiatan kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

#### 2.3.4.2 Anggota kelompok

Kegiatan layanan bimbingan kelompok sebagian besar juga didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa keikutsertaan secara aktif para anggota kelompok tersebut. Karena dapat dikatakan bahwa anggota kelompok merupakan badan dan jiwa kelompok tersebut. Menurut Prayitno (1995:32) agar dinamika kelompok selalu berkembang, maka peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah:

- (1) Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok.

- (2) Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
- (3) Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama.
- (4) Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhi dengan baik.
- (5) Berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- (6) Mampu berkomunikasi secara terbuka.
- (7) Berusaha membantu anggota lain.
- (8) Memberi kesempatan anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
- (9) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu

### **2.3.5 Tahapan Bimbingan Kelompok**

Layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004:41) sebaiknya diselenggarakan secara tertib dan teratur dalam perencanaan dan pelaksanaannya, demi kelancaran berikut adalah tahapan kegiatan bimbingan kelompok:

**Tabel 2.1**

#### **Operasionalisasi Layanan Bimbingan Kelompok**

No.	Tahapan kegiatan	Detail kegiatan
1.	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam BKp (topik tugas atau bebas)</li> <li>2. Membentuk kelompok</li> <li>3. Menyusun jadwal kegiatan</li> <li>4. Menetapkan prosedur layanan</li> <li>5. Menetapkan fasilitas layanan</li> <li>6. Menyiapkan kelengkapan administrasi</li> </ol>

2.	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkomunikasikan rencana layanan BKp</li> <li>2. Mengorganisasikan kegiatan layanan BKp</li> <li>3. Menyelenggarakan layanan BKp melalui tahap-tahap pelaksanaannya</li> </ol>
3.	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menetapkan materi evaluasi</li> <li>2. Menetapkan prosedur evaluasi</li> <li>3. Menyusun instrumen evaluasi</li> <li>4. Mengoptimalkan instrumen evaluasi</li> <li>5. Mengolah hasil aplikasi instrument</li> </ol>
4.	Analisis Hasil Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menetapkan norma</li> <li>2. Melakukan analisis</li> <li>3. Menafsirkan hasil analisis</li> </ol>
5.	Tindal Lanjut	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut</li> <li>2. Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait</li> <li>3. Melaksanakan rencana tindak lanjut</li> </ol>
6.	Laporan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun laporan BKp</li> <li>2. Menyampaikan laporan kepada pihak terkait</li> <li>3. Mendokumentasikan laporan layanan.</li> </ol>

#### 2.4 Permainan Kerjasama

Permainan sudah ada sejak jaman prasejarah sampai masa sekarang ini. Dari mulai yang tradisional sampai modern, sederhana sampai yang rumit. Beberapa ahli menyatakan definisi bermain dan permaian dari sudut pandang yang berbeda. Menurut Santrock dalam Suwarjo (2010:2) “bermain adalah

suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”.

#### **2.4.1 Pengertian Permainan Kerjasama**

Kerja sama adalah suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama berbeda dengan sama-sama kerja dimana sekelompok orang yang bekerja di satu tempat yang sama tetapi dengan tugas masing-masing dan pekerjaan satu orang tidak langsung mempengaruhi pekerjaan orang lain. Pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama akan mencapai hasil yang lebih baik daripada dilakukan secara sendiri-sendiri. Mengapa harus bekerjasama, menurut Paterson dalam Suwarjo (2010:58) ada beberapa alasan mengapa bekerjasama dalam tim sangat penting baik dalam organisasi maupun kelompok. Hasil penelitian ini menunjukkan arti penting kerjasama dalam kelompok, yaitu individu dapat belajar dengan cepat daripada sebagai individu sendiri. Adanya pertukaran, peningkatan dan pengolahan informasi dapat menggerakkan anggotanya cepat bertindak.

Suwarjo mengutip pendapat Jones (2010:35) bahwa “suatu aktivitas kerjasama memberikan keluasaan manfaat dan beberapa tujuan yang dicapai. Sebuah permainan yang sederhana dapat meningkatkan kemampuan sosial anggota, belajar bagaimana berkomunikasi, manajemen emosi, sementara itu juga manfaat yang diraih adalah membentuk *self esteem*, meningkatkan kohesivitas kelompok, penghargaan diri dan meneguhkan peran anggota kelompok”. Lebih lanjut lagi, manfaat untuk fasilitas sebagai pemimpin kelompok adalah bisa mengobservasi anggotanya dengan membandingkan sebelum dan selama aktivitas berlangsung, akan terlihat siapa yang mendominasi kelompok, siapa yang pemalu, siapa yang mempunyai *self esteem* yang rendah, siapa yang terisolasi, siapa pemimpin yang baik, kemampuan kelompok dalam kondisi perbedaan kelompok ada dinamika kelompok diangkat melalui diskusi, belajar bagaimana berhubungan dengan

peserta yang lain dan mengukur kemampuan diri, serta adanya pengorbanan diri untuk kebersamaan kelompok.

#### **2.4.2 Tujuan Permainan Kerjasama**

Permainan dan latihan yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan lebih baik artinya permainan ini bukan hanya dapat digunakan oleh orang-orang dan kelompok-kelompok yang bergerak di bidang sosial. Melainkan juga oleh setiap kelompok yang ingin mendekati tujuan permainan dan latihan itu.

#### **2.4.3 Manfaat Permainan Kerjasama**

Menurut Prayitno (1995:43) “teknik permainan kelompok akan dapat membangun suasana yang hangat dalam hubungan antara anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan”. Oleh karena itu, permainan kelompok yang layak diselenggarakan dalam tahap ini adalah permainan yang mengandung ciri-ciri:

- (1) Dilakukan oleh seluruh anggota kelompok
- (2) Bersifat gembira atau lucu
- (3) Tidak memakan tenaga yang berat dan biaya yang relatif tidak mahal
- (4) Sederhana dan waktunya singkat

Permainan digunakan sebagai obyek untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan psikis dari individu. Dengan permainan tersebut individu dapat melampiaskan ketegangan-ketegangan emosinya. Teknik bermain ini disamping merupakan suatu teknik tersendiri dalam bimbingan, bisaanya digunakan sebagai pelengkap untuk teknik-teknik lain. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik permainan merupakan salah satu teknik dari bimbingan kelompok yang dapat membangun suasana yang hangat dalam hubungan antara anggota kelompok dan sekaligus suasana kebersamaan. Teknik permainan ini disamping merupakan suatu teknik

tersendiri dalam bimbingan, bisaanya digunakan sebagai pelengkap untuk teknik-teknik lain.

#### **2.4.4 Jenis-jenis Permainan Kerjasama**

Adapun jenis-jenis permainan kerjasama yang akan digunakan dalam layanan bimbingan kelompok akan di jelaskan dibawah ini :

##### **2.4.4.1 *The Longest Tie***

- (1) Tujuan : Bekerjasama dan sikap rela berkorban
- (2) Bidang : Sosial
- (3) Waktu : 15 menit
- (4) Bahan/alat : Barang-barang kelompok
- (5) Jumlah peserta : Berkelompok (7-20)
- (6) Langkah Permainan :
  - a. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok
  - b. Peserta membuat rangkaian dari barang-barang milik sendiri dengan anggota kelompoknya
- (7) Evaluasi dan Refleksi :
  - a. Siapakah yang bersemangat untuk mengorbankan barang miliknya untuk keperluan kelompoknya
  - b. Kelompok mana yang rangkaiannya paling panjang
  - c. Berapa barang yang dimiliki untuk membuat rangkaian
  - d. Apakah makna dari permainan ini
- (8) Poin Belajar :

Melatih kerjasama, sikap rela berkorban demi kelompok dan melatih sikap empati pada kelompok.

##### **2.4.4.2 Lanjutkan Ceritaku**

- (1) Tujuan : Melatih konsentrasi
- (2) Bidang Bimbingan : Pribadi, sosial
- (3) Waktu : 30 menit
- (4) Alat/bahan :-
- (5) Langkah permainan :
  - a. Duduklah yang rapat dan berderet panjangatau dalam bentuk lingkaran

- b. Fasilitator memulai sebuah cerita dengan tema bebas
  - c. Ditengah-tengah cerita, fasilitator menghentikan ceritanya, dan menunjuk salah satu dari peserta secara acak untuk melanjutkan ceritanya
  - d. Kemudian peserta secara acak melanjutkan cerita dari peserta lain
  - e. Permainan harus terus berlanjut sampai peserta mendapat giliran bermain
  - f. Peserta diminta berekspresi dan berintonasi saat bercerita
- (6) Evaluasi dan refleksi
- a. Siapakah peserta yang sambungan ceritanya lebih menarik dibanding peserta yang lain?
  - b. Saiapakah peserta imajinatif dalam cerita, intonasi suara atau ekspresi muka?
  - c. Apakah makna dari permainan ini ?

(7) Poin belajar

Bercerita merupakan salah satu cara berkomunikasi yang baik, dan dalam permainan ini, peserta tidak hanya dituntut untuk menjadi pendengar yang baik untuk mendengarkan cerita dari peserta lain, melainkan juga meresponnya secara langsung dengan cara melanjutkan cerita tersebut, dan juga akan mengasah daya imajinasi dari para peserta.

**2.4.4.3 Perjalanan Orang Cacat**

- (1) Tujuan : Permainan ini melatih peserta agar mampu berkomunikasi secara efektif dengan segala keterbatasan yang ada sehingga mereka mampu mencapai tujuan yang diidamkan tanpa kesulitan berarti.
- (2) Bidang bimbingan : Pribadi, sosial
- (3) Alat/bahan : Penutup mata, earphone, dan barang-barang yang dijadikan untuk penghalang lintasan
- (4) Langkah permainan :
  - a. Peserta diminta membentuk kelompok berjumlah tiga orang
  - b. Setiap orang dalam kelompok itu akan berperan sebagai si tuli, si lumpuh dan si buta

- c. Tugas mereka adalah berjalan melewati jalur lintasan yang berperintang secara bersama-sama
- d. Si tuli tidak bisa mendengar, tapi masih bisa bersuara, si buta tidak bisa melihat tapi masih bisa mendengar dan berbicara sedangkan si lumpuh masih bisa melihat, berbicara dan mendengar

(5) Poin belajar :

Kesukaan kelompok tersebut tergantung pada kekompakan dan kreatifitas kelompok untuk berkomunikasi efektif dan bergerak secepat mungkin, dan juga bagaimana caranya mereka berkomunikasi dengan tidak melihat kelengkapan dari kekurangan yang dimiliki pasangan masing-masing.

#### **2.4.4.4 See Our Feet**

(1) Tujuan : Bekerjasama dalam satu tujuan

(2) Bidang : Sosial

(3) Waktu : 20 menit

(4) Bahan/alat : Tali rafia

(5) Jumlah peserta : Berkelompok (7-20)

(6) Langkah permainan :

- a. Bagi peserta dalam dua kelompok kecil menjadi 2 sap ke belakang
- b. Ikat masing-masing kaki kanan dengan kaki kiri teman di sampingnya
- c. Bergerak menyamping dari start sampai finish

(7) Variasi :

- a. Untuk meningkatkan level permainan, minta semua kelompok mengulangi permainan dengan syarat tidak boleh mengeluarkan suara
- b. Berilah halangan didalam perjalanan

(8) Evaluasi dan Refleksi :

- a. Kelompok mana yang kompak ?
- b. Adakah pemimpin dalam kelompok ?
- c. Apakah makna dari permainan ini ?

(9) Poin Belajar

Meskipun kaki terikat namun tidak merupakan halangan dalam mencapai tujuan. Kebersamaan, kekompakan dan pemimpin dalam kelompok membuat permasalahan kelompok dapat diatasi dan tujuan akan tercapai.

#### **2.4.4.5 Strip Seven**

- (1) Tujuan : untuk melatih konsentrasi peserta agar dapat merespon sesuatu dan juga dapat bertindak sesuai peraturan
- (2) Bidang bimbingan : Pribadi, sosial
- (3) Waktu : 15 menit
- (4) Bahan/alat :-
- (5) Jumlah peserta : 7-21 orang
- (6) Langkah permainan :
  - a. Fasilitator mempersilahkan peserta berdiri melingkar
  - b. Peserta diminta berhitung secara berurutan, tetapi setiap peserta yang mendapat kelipatan tujuh, peserta itu harus berteriak OKE!
  - c. Peserta yang salah mengucapkan nomornya, terlambat bersuara atau bertepuk pada angka biasa (1,2,3,4,5,6) atau mengucapkan angka 7 dengan kelipatan seklaigus berteriak OKE, maka diberi sanksi langsung dengan berdiri hanya dengan satu kaki dan pada akhir permainan mereka dikumpulkan dan diberi sanksi bersama-sama atau sanksi lain, seperti memberikan barangt atau aksesoris yang dipunyai kepada fasilitator.
- (7) Variasi :
  - a. Hitungan kelipatan bisa diganti
  - b. “OKE” bisa diganti dengan bertepruk, berteriak MERDEKA atau kata lainnya
  - c. Sanksi bisa disepakati sebelumnya
- (8) Poin belajar

Untuk melatih konsentrasi dan keselarasan gerak antara ucapan dengan gerakan tangan. Seseorang melakukan hal yang sama secara berulang-ulang, daya konsentrasinya akan berkurang, maka dengan

permainan ini, hendaknya peserta selalu siap konsentrasi agar tidak melakukan kesalahan.

#### **2.4.4.6 Menyebrang Sungai**

- 1) Tujuan : Peserta dilatih untuk bisa bergerak dengan cepat dan terkoordinasi tanpa harus diberikan instruksi terus menerus. Peserta juga harus berkonsentrasi penuh terhadap pekerjaannya agar mereka tidak kehilangan padding, benda berharga yang bisa menyelamatkan kelompok mereka
- 2) Bidang : Pribadi, Sosial, karir
- 3) Waktu : 20 menit
- 4) Bahan/alat : potongan kardus, karpet sebagai padding (alas pijatan kaki)
- 5) Jumlah peserta : Berkelompok (7-20)
- 6) Langkah-langkah :
  - a. Peserta dibagi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
  - b. Fasilitator membagikan kardus sesuai jumlah anggota kelompok +1 buah padding ekstra.
  - c. Masing-masing kelompok adalah bergerak dari titik start sampai finish secepat mungkin dan jarak antara kedua titik itu diumpamakan sebagai sungai yang aliran airnya sangat deras. Peserta hanya bisa berdiri di atas padding yang diibaratkan sebagai perahu.
  - d. Setelah seluruh anggota kelompok berdiri di atas paddingnya masing-masing, maka tersisa satu padding ekstra di belakang peserta terakhir. Tugas peserta terakhir adalah mengambil padding tersebut kemudian mengoperkannya ke depan sampai peserta pertama bisa menggunakannya sebagai pijakan di depannya.
  - e. Padding harus tetap diinjak atau di pegang oleh peserta ketika diletakkan di tanah agar tidak terbawa arus sungai. Jika ada peserta yang lalai tidak memegang atau menginjak padding, fasilitator boleh mengambilnya sehingga perjalanan kelompok tersebut semakin susah.
- 7) Variasi : Jembatan ini dapat digantikan dengan jembatan manusia dan batu. Dalam suatu bidang disediakan jajaran batu tiga-tiga sebanyak lima

baris. Setiap kelompok harus melewati jembatan yang terdiri atas batu dan manusia. Jadi sebuah jembatan dapat dilewati jika ada kedua unsur tersebut

8) Evaluasi dan refleksi :

- a. Siapakah yang gagal menyeberang sungai ?
- b. Siapakah yang mendominasi dalam kelompok ?
- c. Apakah makna dari permainan ini ?

9) Poin belajar

Bekerjasama dalam kelompok untuk menyeberang sungai meskipun hanya tersedia alat yang sederhana, mengandung makna bahwa perjalanan menuju tujuan harus dilaksanakan dengan memanfaatkan yang tersedia disekelilingnya. Hal ini memerlukan kerja sama kelompok kekompakan demi maksud bersama.

#### **2.4.4.7 Giring Bola**

(1) Tujuan : Bekerjasama dan mengerti kekurangan pasangannya

(2) Bidang bimbingan : Pribadi, social

(3) Waktu : 20 menit

(4) Bahan/alat : Balon

(5) Jumlah peserta : 7-21 orang

(6) Langkah permainan :

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok dan membagikan satu balon pada setiap kelompok
- b. Tugas setiap kelompok adalah menggiring bola menggunakan punggung dari garis Start sampai Finish
- c. Jika ada pasangan yang menjatuhkan balon, maka pasangan itu harus mengulangi dari awal
- d. Kelompok yang paling cepat itulah pemenangnya

(7) Poin belajar

Kebersamaan dan kekompakan serta rasa saling pengertian harus muncul dalam permainan ini, balon adalah alat untuk membentuk kebersamaan kelompok.

#### **2.4.4.8 Roll Over**

- (1) Tujuan : Untuk melatih bekerja sama menjadi satu kesatuan dan kecepatan serta ketepatan dalam menerapkan strategi
- (2) Bidang bimbingan : pribadi, sosial
- (3) Waktu : 20 menit
- (4) Bahan : Tali rafia warna
- (5) Jumlah peserta : 7-15 orang
- (6) Langkah permainan :
  1. Peserta dibagi berkelompok, masing-masing berjumlah 3 orang
  2. Dibuat garis awal dan garis akhir berjarak 3 meter. Digaris akhir, untuk setiap kelompok diletakkan 3 buah tali rafia berbeda warna (merah, hijau, kuning) berukuran sekitar 10 meter
  3. Setiap kelompok berada ditempat masing-masing pada garis awal
  4. Fasilitator berdiri di depan dan siap memulai acara
  5. Setelah aba-aba dimulai, setiap anak (pemain) pertama dalam kelompok maju mengambil tali warna merah dan dibawa kepada kelompok masing-masing
  6. Lalu, semua anggota kelompok mengikat diri mereka untuk menjadi satu dengan tali rafia tadi di bagian dada sampai tali habis. Ujung tali dan pangkal tali disatukan (diikat)
  7. Setelah itu mereka bergerak lagi bersama-sama mengambil tali kedua warna hijau dan kembali lagi ke garis awal untuk mengikat bagian pinggang
  8. Proses berikutnya persis seperti nomor 7, tetapi talinya berwarna kuning dan yang diikat adalah bagian kaki
  9. Selanjutnya, mereka harus membuka talinya, mulai dari bagian dada, pinggang, dan kaki. Talinya kemudian digulung rapi kembali seperti semula menjadi tiga lagi dan diletakkan ke garis akhir
  10. Pemenangnya adalah kelompok yang lebih dulu berhasil melewati semua proses hingga akhir.
- (7) Evaluasi dan refleksi :

1. Siapakah pemimpin dalam kelompok?
2. Adakah kesulitan dalam permainan ini?
3. Apakah makna dari permainan ini?

(8) Poin belajar

Mengharapkan kelompok bekerjasama untuk berkompetensi mengikat tali dan melepaskan dengan cepat, walaupun sulit. Diperlukan simpul tali rafia yang kuat namun mudah dilepas agar menjadi pemenang.

### **2.5 Meningkatkan Komunikasi antar pribadi Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama pada Siswa Kelas XI Matematika dan Sains 2 Di SMA Negeri 1 Muntilan Tahun 2014**

Komunikasi antar pribadi dapat diartikan sebagai pesan yang dikirimkan seorang kepada orang lain baik satu orang maupun lebih dengan maksud untuk mempengaruhi tingkah laku orang lain tersebut. Dalam setiap bentuk komunikasi setidaknya dua orang saling mengirimkan lambang-lambang tertentu, dan lambang-lambang tersebut dapat bersifat verbal berupa kata-kata atau sifatnya non verbal berupa ekspresi atau gerak tubuh yang merupakan ungkapan tertentu.

Dengan adanya komunikasi antar pribadi yang baik, siswa dapat bersosialisasi dengan baik sehingga dapat mencapai perkembangan diri yang optimal dalam lingkungan sosialnya. Namun tidak semua siswa dapat berkomunikasi antar pribadi 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 berhubungan dengan penyesuaian sosial.

Dengan demikian komunikasi antar pribadi merupakan kebutuhan setiap individu dan hubungan komunikasi antar pribadi 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 komunikasi antar pribadi dapat dikembangkan melalui berbagai macam cara, salah satunya menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama. Dengan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama, keterampilan sosial dapat dipelajari dan dikembangkan melalui latihan sosial yang menyangkut perkembangan pribadi dan hubungan antar manusia.

Pendekatan melalui layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Menurut Sukardi (2008:64) “bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun belajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dan pengambilan keputusan”. Dan informasi itu akan digunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan, atau untuk keperluan lain. Ini akan sangat bermanfaat sekali bagi siswa untuk belajar memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan setelah mendapat materi dari bimbingan kelompok.

Permainan kerjasama adalah salah satu jenis permainan yang bersifat kelompok untuk belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan lebih baik. Permainan kerjasama juga dapat mempengaruhi perilaku sosial kita dari biasa-biasa saja menjadi kehidupan yang lebih baik dan solid. Permainan kerjasama bertujuan agar siswa dapat belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal kehidupan sosial siswa dengan lebih baik. Dalam suasana santai, siswa diharapkan mendapatkan suatu pengalaman, kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merefleksikannya untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka.

Berdasarkan tujuan bimbingan kelompok diatas, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadinya dengan menggunakan teknik permainan kerjasama. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan kerjasamayang tepat dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi, karena dengan layanan bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama diharapkan siswa mampu membentuk sikap yang baik, cara berfikir serta persepsi kreatif dan positif guna membentuk rasa kebersamaan, keterbukaan, dan dapat nekerjasama 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 layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan kemampuan inteeraksi sosial siswa

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Dalam metode penelitian akan 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, variabel 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 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) menyatakan bahwa “penelitian eksperimen yaitu suatu cara untuk memberi hubungan sebab akibat antara 2 faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan menganalisis atau mengurangi/menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu”. Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan

tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.

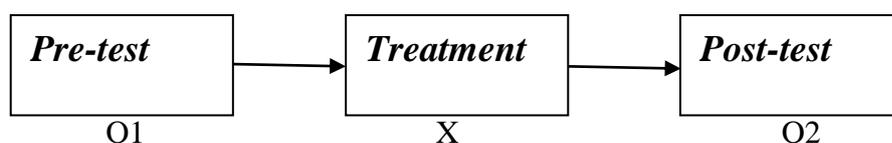
### 3.1.2 Desain Penelitian

Nazir (2003:84) menjelaskan bahwa “desain penelitian adalah suatu proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Dalam penelitian eksperimen, terdapat empat macam desain eksperimen. Keempat jenis penelitian itu adalah “*pre-eksperimental design, true eksperimental design, factorial design dan quasi eksperimental design*” (Sugiyono 2008:110). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian berupa *pre-eksperimental design* yang merupakan jenis penelitian eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang masih berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen atau terikat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pre eksperimental dengan jenis *one group pre test-post test design*. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. Pengukuran yang pertama (*pre test*) dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dan pengukuran kedua (*post test*) dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan komunikasi antar pribadi siswa setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 3.1**

**Desain Penelitian one group pre test-post test design**



Keterangan :

- O1 : *Pre test*, untuk mengukur kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sebelum diberi perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama
- X : *Treatment*, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan kerjasama.
- O2 : *Post test*, untuk mengukur kemampuan komunikasi antar pribadi siswa setelah diberikan treatment.

Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama yaitu skala psikologi komunikasi antar pribadi. Untuk memperjelas eksperimen dalam penelitian ini disajikan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 3.1.2.1 Pemberian *Pre-test*

Pengukuran dengan menggunakan skala komunikasi antar pribadi kepada sampel penelitian sebelum diadakan perlakuan yakni bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan kerjasama. Tujuan *pre-test* sendiri adalah untuk mengetahui kemampuan komunikasi antar pribadi sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama. Hasil *pre-test* ini akan menjadi perbandingan pada *post-test* nantinya.

#### 3.1.2.2 Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian suatu perlakuan yaitu layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama yang akan diberikan 8 kali pertemuan dengan durasi 45-60 menit tiap kali pertemuan. Pemberian *treatment* dalam rangka meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan di dalam tahap perencanaan meliputi: (a) Mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam BKp, (b) membentuk

kelompok, (c) menyusun jadwal kegiatan, (d) menetapkan prosedur layanan, (e) menetapkan fasilitas layanan dan (f) menyiapkan kelengkapan administrasi.

## 2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan meliputi: (a) mengkomunikasikan rencana layanan BKp, (b) mengorganisasikan kegiatan layanan BKp, serta (c) menyelenggarakan layanan BKp melalui tahap-tahap : pembentukan, peralihan, kegiatan, pengakhiran.

Layanan bimbingan kelompok dilakukan dengan teknik permainan kerjasama. Adapun gambaran besar pelaksanaan teknik permainan kerjasama adalah anggota kelompok nantinya akan diajak bermain dengan jenis-jenis permainan kerjasama yang memang sudah dipersiapkan oleh peneliti. Diharapkan dengan beberapa permainan kerjasama tersebut kemampuan komunikasi antar pribadi siswa akan meningkat.

## 3. Evaluasi

Kegiatan yang dilakukan di dalam tahap evaluasi yaitu meliputi : (a) menetapkan materi evaluasi, (b) menetapkan prosedur evaluasi, (c) menyusun instrumentasi evaluasi, (d) mengoptimalisasikan instrumen evaluasi, serta (e) mengolah hasil aplikasi instrumen.

## 4. Analisis Hasil Evaluasi

Setelah evaluasi dilaksanakan, hasilnya perlu dianalisis agar dapat diketahui hal-hal yang perlu diperbaiki. Analisis dilakukan dengan (a) menetapkan norma/standart evaluasi, (b) melakukan analisis, dan (c) menafsirkan hasil evaluasi.

## 5. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari hasil evaluasi dapat dilaksanakan dengan (a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, (b) mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada peserta layanan dan pihak-pihak terkait, serta (c) melaksanakan rencana tindak lanjut.

## 6. Laporan

Setelah layanan bimbingan kelompok selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya adalah (a) menyusun laporan layanan BKp, (b) menyampaikan laporan kepada pihak terkait dan (c) mendokumentasikan laporan layanan.

### 3.1.2.3 Melakukan *Post-Test*

Pemberian *post-test* dilakukan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi 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 didalam penelitian.

### 3.2.1 Identifikasi Variabel

Menurut Hadi dalam Arikunto (2006:116), variabel adalah gejala yang bervariasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2010:61), “variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan obyek bervariasi dari subjek penelitian yang dijadikan sebagai titik perhatian dalam suatu penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ada tiga, yakni variabel bebas, variabel intervening dan variabel terikat.

### 1) Variabel Bebas

Variabel bebas adalah gejala yang sengaja dipelajari pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah “Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama”.

### 2) Variabel Terikat

Variabel terikat adalah suatu gejala akibat dari variabel bebas. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah “Komunikasi antar pribadi”.

## 3.2.2 Hubungan Antar Variabel

Dalam penelitian ini, ada dua macam variabel:

- 1) Variabel bebas (X) dalam penelitian ini layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama.
- 2) Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi antar pribadi.

Hubungan variabel X dan variabel Y dapat digambarkan sebagai berikut:

Variabel X dapat berpengaruh terhadap variabel Y

**Gambar 3.2 Hubungan variabel**



## 3.2.3 Definisi Operasional Variabel

Untuk dapat mengoperasionalkan variabel penelitian maka perlu merumuskan definisi operasional variabel penelitian. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 3.2.3.1 Komunikasi antar pribadi

Komunikasi antar pribadi dapat diartikan sebagai pesan yang dikirimkan seorang kepada orang lain baik satu orang maupun lebih dengan maksud untuk mempengaruhi tingkah laku orang lain tersebut.

### **3.2.3.2 Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama**

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang (anggota kelompok 7-10) dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

Teknik permainan kerjasama merupakan bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan kerjasama peserta dapat suatu pengalaman kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman yang didapatkannya.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan. Prosedur penentuan subjek penelitian adalah sebagai berikut:

- (1)Peneliti menyebarkan skala komunikasi antar pribadi pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan
- (2)Hasil skala komunikasi antar pribadi dianalisis untuk mengetahui tingkat kemampuan komunikasi antar pribadi siswa
- (3)Jumlah siswa yang diambil sebagai subjek penelitian adalah sebanyak 10 siswa yang dianggap memiliki kecenderungan komunikasi antar pribadi rendah
- (4)Jika siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi rendah lebih dari 10 siswa maka diambil secara random, dan jika siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi yang rendah kurang dari 10 siswa maka peneliti akan mengambil semua siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi rendah ditambah siswa yang memiliki komunikasi antar pribadi sedang

dan tinggi. Penentuan subjek penelitian dalam kategori sedang dan tinggi dilakukan secara proporsional hasil *pre test*.

- (5) Pemilihan subjek penelitian yang berjumlah 10 orang karena dianggap lebih efektif. 10 siswa tersebut terdiri dari 5 siswa yang memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi rendah, 3 siswa dengan kemampuan komunikasi antar pribadi sedang dan 2 siswa dengan kemampuan komunikasi antar pribadi yang tinggi. Untuk penentuan berapa banyak jumlah siswa dengan kategori sedang dan tinggi menggunakan proporsional sampling, karena 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 komunikasi antar pribadi 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 bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama akan tercapai yaitu meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

### 3.4 Validitas dan Reabilitas

#### 3.4.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah aspek kecermatan pengukuran (Azwar, 2009:6) Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid atau kurang sahih berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto, 2006: 144). Dalam penelitian ini konstruksi yang dimaksud adalah komunikasi antar pribadi. Uji validitas pada instrumen ini dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Teknik digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis 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
$\sum X$	: Jumlah skor butir
$\sum Y$	: Jumlah skor total
$\sum Y$	: Jumlah kuadrat butir
$\sum Y^2$	: Jumlah kuadrat total
$\sum XY$	: Jumlah perkalian skor item dengan skor total.
N	: Jumlah responden

(Arikunto, 2006:170)

### 3.4.2 Realibitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178). Untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha* karena instrumen dalam penelitian ini berbentuk skala psikologis yaitu skala komunikasi antar pribadi dengan skala bertingkat *rating scale*. Adapun rumus Alpha tersebut adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{11}$	: reliabilitas instrumen
k	: banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
$\sum \sigma^2$	: jumlah varian butir

$\sigma_i^2$  : jumlah varian total

(Arikunto, 2006:196)

a.

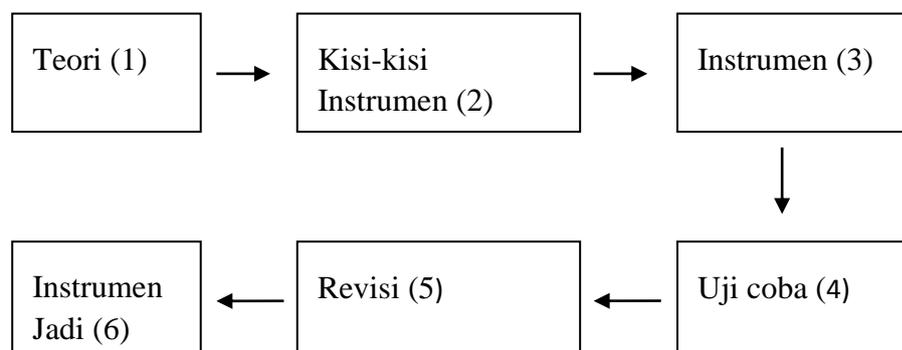
**Tabel 3.3 Klasifikasi Relibilitas**

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

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengadaan instrumen penelitian melalui beberapa tahap. Menurut Arikunto (2006:32) “prosedur yang ditempuh adalah perencanaan, penulisan butir soal, penyuntingan, uji coba, penganalisaan hasil, dan mengadakan revisi”. Sedangkan dalam penelitian ini, 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..



**Gambar 3.3. Prosedur Penyusunan Instrumen**

Bagian atas merupakan langkah-langkah menyusun instrumen, yaitu pertama menyusun kisi-kisi instrumen yang terdiri dari variabel, komponen dan butir soal, menyusun pernyataan, kemudian instrumen jadi berupa skala selanjutnya direvisi dan instrumen jadi. Untuk mengukur komunikasi antar pribadi pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan menggunakan skala likert yaitu skala yang untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Komunikasi antar pribadi 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 karena yang dimaksud pada responden yang belum mencapai tahap perkembangan dewasa awal, diferensiasinya perlu disederhanakan”. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arikunto (2006:241) yang menyatakan bahwa “ada kelemahan dengan lima alternatif karena responden cenderung memiliki alternatif yang ada ditengah (karena dirasa aman dan paling gampang serta hampir tidak berfikir)”. Sehingga disarankan alternatif pilihannya hanya empat saja. Berikut gambaran alternatif jawaban skala komunikasi antar pribadi.

**Tabel 3.1**

**Penskoran Alternatif Jawaban Skala Komunikasi antar pribadi**

<b>Pernyataan positif (+)</b>	<b>Skor</b>	<b>Pernyataan negatif (-)</b>	<b>Skor</b>
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 komunikasi antar pribadi adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Sub. Variabel	Indikator	Deskriptor	Item	
				+	-
Komunikasi antar pribadi	1. Kontak sosial	1. Percakapan	a. Langsung b. Tidak langsung	1,2 5,6	3,4 7,8
		2. Kerjasama	a. Suka bergotong royong b. Suka pada kegiatan kelompok c. Mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan orang lain	9,10	11,12
				13,14	15,16
	17,18			19,20	
	3. Saling menghormati	a. Tanggap pada keadaan sekitar b. Sopan terhadap orang lain	21,22	23,24	
			25,26	27,28	
	2. Komunikasi	1. Keterbukaan	a. Saling memahami antara kedua belah pihak b. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	29,30	31,32
				33,34	35,36
		2. Empati	a. Mampu memahami dan merasakan apa yang orang lain rasakan b. Mampu mengkomunikasikan (timbal balik) atas apa yang dirasakan orang lain. c. Tidak larut dalam perasaan orang lain	37,38	39,40
				41,42	43,44
45,46				47,48	
3. Dukungan		a. Memberikan motivasi kepada orang lain	49,50	51,52	
4. Rasa positif	a. Memberikan pemahaman 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 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. Kontak Tingkat umpan balik yang tinggi	a. Mendapat respon dari informasi yang telah disampaikan	73,74	75,76
		9. Interaksi minimal dua orang	a. Adanya teman untuk sharing	77,78	79,80
		10. Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak sengaja	a. Mendapatkan pengalaman yang baik	81,82	83,84

Berdasarkan tabel 3.2 di atas, dapat diketahui bahwa variabel komunikasi antar pribadi dijabarkan berdasarkan syarat terjadinya komunikasi antar pribadi yaitu mencakup kontak sosial dan komunikasi. Berdasarkan sub variabel tersebut dijabarkan menjadi beberapa deskriptor. Setiap deskriptor akan dikembangkan menjadi beberapa item positif dan negatif yang mampu menggambarkan tingkat komunikasi antar pribadi seseorang.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik tentang masalah yang akan diteliti. Analisis data dalam penelitian ini adalah:

### 3.6.1 Analisis Deskriptif Presentase

Peneliti menggunakan analisis deskriptif presentase untuk mengetahui gambaran kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan kerjasama.

Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% : Presentase yang dicari

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor yang diharapkan

Skala komunikasi antar pribadi menggunakan skor 1 sampai 5. Panjang kelas kriteria komunikasi antar pribadi dapat dihitung berikut:

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

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

$$\text{Rentangan presentase skor} = 100\% - 25\% = 75\%$$

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

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

Berdasarkan perhitungan di atas, maka kriteria penilaian kemampuan komunikasi antar pribadi siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.4 kriteria penilaian kemampuan komunikasi antar pribadi**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
86%-100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Sedang
41% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat rendah

Kriteria penilaian tingkat komunikasi antar pribadi di atas akan mempermudah peneliti dalam menemukan prosentase gambaran tingkat komunikasi antar pribadi pada siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan kerjasama.

### 3.6.2 Uji *Wilcoxon*

Uji *wilcoxon* merupakan teknik analisis 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 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 bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

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

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

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian “meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Komunikasi antar pribadi siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menunjukkan kategori sedang (59%).
- (2) Komunikasi antar pribadi siswa setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menunjukkan peningkatan dan menjadi kategori tinggi (78%).
- (3) Ada perbedaan signifikan antara komunikasi antar pribadi siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dimana terjadi peningkatan komunikasi antar pribadi siswa setelah diberikan perlakuan. Persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 19% dari kategori sedang (59%) menjadi kategori tinggi (78%). Artinya, bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

## **5.2 Saran**

Mengacu pada kesimpulan di atas maka berdasarkan hasil penelitian ini, dibuktikan adanya peningkatan komunikasi antar pribadi pada siswa kelas XI matematika dan sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan setelah mendapatkan perlakuan, maka ada beberapa saran antara lain sebagai berikut:

- (1) Kepada kepala sekolah agar memfasilitasi guru BK dengan adanya khusus jam BK dalam pemberian pelayanan bimbingan kelompok khususnya dengan teknik permainan kerjasama
- (2) Untuk guru BK disarankan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam menyelesaikan masalah atau sekedar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa, khususnya pada siswa kelas X.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2006. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Gramedia
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifudin. 2006. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifudin. 2005. *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- (<http://jurnal-sdm-blogspot.com/2009/05/interaksi-sosial-definisi-bentukciri.html>).
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta : ANDI OFFSET
- Hurlock, Elizabeth B, 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Latipun. 2010. *Psikologi eksperimen*. Malang. UMM PRESS
- Liliweri, Allo. 1997. *Komunikasi Antar Pribadi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. UPT Bimbingan dan Konseling Unversitas Negeri Padang
- Santosa, Selamat. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara
- Santrock. 2003. *Adolescence*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES PRESS
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Dewa Ketut. 2002. *Pengantar pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Supratiknya1995. *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan Psikologis*. Jogkakarta : Kanisius
- Suwarjo, dan Imania E. 2010. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramita
- Theodore M. Newcomb. 1985. *Psikologi Sosial*. Bandung; Diponegoro.
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES PRESS
- Winkel, W.S & Sri Hartuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Media Abadi

# LAMPIRAN

## Hasil Analisis IKMS Bidang Sosial Kelas XI Matematika dan Sains 2

### SMA Negeri 1 Muntilan

No.	Rencana Materi Layanan	Jumlah Jawaban	Persentase	Kategori
1.	Orientasi dengan teman dalam satu kelas.	21	72,4%	Segera
2.	Orientasi pada kegiatan solidaritas yang menjadi program sekolah.	9	31,0%	Tinggi
3.	Orientasi pada organisasi yang ada di sekolah.	7	24,1%	Tinggi
4.	Orientasi dengan semua guru dan karyawan di sekolah.	12	41,4%	Segera
5.	Orientasi dengan keanggotaan komite sekolah.	1	3,4%	Rendah
6.	Informasi tentang cara berkomunikasi yang baik.	15	51,7%	Segera
7.	Informasi tentang cara membina hubungan baik dengan teman lawan jenis.	17	58,6%	Segera
8.	Informasi tentang persoalan seks, pacaran, dan perkawinan.	7	24,1%	Tinggi
9.	Informasi tentang bagaimana melepaskan diri dari lingkungan pertemanan yang kurang mendukung cita-cita.	16	55,2%	Segera
10.	Informasi tentang sikap yang harus dilakukan saat berbeda pendapat dengan orang tua.	17	58,6%	Segera
11.	Tidak lincah dan kurang mengetahui tata krama pergaulan.	6	20,7%	Tinggi
12.	Bingung memilih di antara dua orang yang sama-sama disenangi.	8	27,6%	Tinggi
13.	Tidak betah dengan keadaan lingkungan rumah yang ramai.	3	10,3%	Sedang
14.	Berlatih memiliki kemampuan untuk mematuhi tata tertib sekolah.	1	3,4%	Rendah
15.	Berlatih memiliki kemampuan untuk mendengarkan dan memahami pendapat orang lain.	2	6,9%	Rendah
16.	Berlatih memiliki kemampuan untuk berbicara dengan lawan jenis.	3	10,3%	Sedang

17.	Berlatih memiliki kemampuan untuk bisa melihat kebaikan orang lain dan menirunya.	1	3,4%	Rendah
18.	Berlatih memiliki kemampuan untuk memelihara pakaian dan peralatan rumah tangga yang dimiliki.	3	10,3%	Sedang
19.	Merasa diperhatikan, dibicarakan atau diperolokkan orang lain.	4	13,8%	Sedang
20.	Cinta yang tidak ditanggapi oleh orang yang saya cintai.	3	10,3%	Sedang
21.	Toleransi dan solidaritas.	11	37,9%	Tinggi
22.	Hubungan muda-mudi yang wajar dan sehat.	6	20,7%	Tinggi
23.	Cara mengendalikan perasaan cinta dan pacaran.	9	31,0%	Tinggi
24.	Bagaimana sebaiknya kita berperan dalam lingkungan di sekitar rumah.	7	24,1%	Tinggi
25.	Dampak kebiasaan sehari-hari di rumah terhadap cita-cita.	5	17,2%	Sedang
26.	Mudah tersinggung atau sakit hati dalam berhubungan dengan orang lain.	3	10,3%	Sedang
27.	Kurang mendapat perhatian dari lawan jenis.	2	6,9%	Rendah
28.	Ingin membantu teman yang selalu minder bila bertemu lawan jenis,	6	20,7%	Tinggi
29.	Ingin membantu kawan akrab yang baru saja diputus oleh pacarnya.	10	34,5%	Tinggi
30.	Ingin membantu teman yang tidak betah di rumah.	2	6,9%	Rendah
31.	Ada teman yang memiliki masalah dengan orang tuanya.	1	3,4%	Rendah
32.	Saya memiliki masalah dengan teman sekelas.	2	6,9%	Rendah
33.	Saya sedang konflik dengan seseorang dari kakak / adik kelas.	1	3,4%	Rendah
34.	Saya sedang bermasalah dengan pacar saya.	1	3,4%	Rendah
35.	Saya sedang didiamkan salah seorang anggota keluarga.	2	6,9%	Rendah

## JURNAL PENELITIAN TERDAHULU

### PENERAPAN PERMAINAN KERJASAMA DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SMP NEGERI 1 GONDANG TULUNGAGUNG

Oleh : Auliya Salsabela (Prodi BK FIP Universitas Negeri Surabaya)

#### Abstraksi :

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pada skor kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus sesudah penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian pre-test post-test one group design dengan memberikan perlakuan berupa permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok. Penelitian dilakukan pada 8 siswa dari 15 siswa berkebutuhan khusus yang ada di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. Analisis data yang digunakan adalah analisis non parametrik dengan Uji Tanda. Hasil analisis Uji Tanda menunjukkan bahwa tanda positif (+) berjumlah 8. Berarti N (banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan) adalah 8, sehingga x (banyaknya tanda yang lebih sedikit) adalah 0. Dengan melihat tabel tes binomial dengan ketentuan  $N = 8$  dan  $x = 0$ , maka diperoleh  $p = 0,04$ . Bila menggunakan ketetapan  $\alpha$  (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa harga  $0,04 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan diterima. Selain itu, berdasarkan perhitungan pada tabel 4.4 diketahui rata-rata pre-test 121,875 dan rata-rata post-test 138,25. Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa berkebutuhan khusus di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung.

**Keyword: permainan kerjasama, bimbingan kelompok, interaksi sosial**

Sumber:

Salsabela Auliya. 2011. Penerapan Permainan Kerjasama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus Di SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung. [http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jurnal\\_ppb/abstrak/5421/penerapan-permainan-kerja-sama-dalam-bimbingan-kelompok-untuk-meningkatkan-kemampuan-interaksi-sosial-siswa-berkebutuhan-khusus-di-smp-negeri-1-gondang-Tulungagung](http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jurnal_ppb/abstrak/5421/penerapan-permainan-kerja-sama-dalam-bimbingan-kelompok-untuk-meningkatkan-kemampuan-interaksi-sosial-siswa-berkebutuhan-khusus-di-smp-negeri-1-gondang-Tulungagung). Diunduh pada tanggal 15 Oktober 2014.

**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**  
**Skala Komunikasi Antar Pribadi (Try Out)**

Variabel	Sub. Variabel	Indikator	Deskriptor	Item		
				+	-	
Komunikasi antar pribadi	1. Kontak sosial	1. Percakapan	a. Langsung	1,2	3,4	
			b. Tidak langsung	5,6	7,8	
		2. Kerjasama	a. Suka bergotong royong	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 orang lain rasakan	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 pemahaman 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 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 balik yang tinggi	a. Mendapat respon dari informasi yang telah disampaikan	73,74	75,76
		9. Interaksi minimal dua orang	a. Adanya teman untuk sharing	77,78	79,80
		10. Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak sengaja	a. Mendapatkan pengalaman yang baik	81,82	83,84

## SKALA KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI (Try Out)

### I. Isilah keterangan di bawah :

Nama :.....

Jenis kelamin :.....

Kelas :.....

Alamat :.....

Usia :.....

### II. Petunjuk pengisian

1. Tulislah identitas diri anda terlebih dahulu
2. Dibawah ini ada 84 pernyataan, pada setiap pernyataan diikuti dengan pilihan jawaban  
SS : bila pernyataan tersebut **“Sangat Sesuai”** dengan diri anda  
S : bila pernyataan tersebut **“Sesuai”** dengan diri anda  
TS : bila pernyataan tersebut **“Tidak Sesuai”** dengan diri anda  
STS : bila pernyataan tersebut **“Sangat Tidak Sesuai”** dengan diri anda
3. Tugas anda hanya memilih jawaban **“yang dirasa sama dengan keadaan diri anda, bukan jawaban yang benar atau yang seharusnya dilakukan”**
4. Berilah tanda silang (X) pada lembar jawab yang telah disediakan (lihat contoh)

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya lebih senang berdiskusi kelompok		X		
2.	Saya sering mencela teman di sosmed	X			

5. Berusaha jujur dan jadi diri sendiri itu **HEBAT !**

Selamat mengerjakan ☺

### III. Butir pernyataan

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengobrol dengan teman-teman pada jam istirahat				
2.	Saya menyapa ketika bertemu dengan guru				
3.					
4.	Saya kesulitan berbicara sopan dengan guru				
5.	Saya berbicara dengan teman sebangku saat jam pelajaran				
6.	Saya menulis surat izin ketika tidak masuk sekolah				
7.	Saya pandai mencari teman baru lewat media sosial seperti facebook, twitter.				
8.					
9.	Saya sering membicarakan teman dibelakang mereka				
10.	Saya mencela teman lewat jejaring sosial seperti facebook, twitter.				
11.	Saya berpartisipasi dalam kerja bakti, karena bagi saya itu sangat menyenangkan				
12.	Saya sering bergotong royong dengan teman dalam membersihkan kelas				
13.	Bagi saya piket harian tidak perlu dikerjakan karena sudah ada teman yang				

14.	mengerjakannya				
15.	Membantu meringankan beban orang yang sedang mengalami kesulitan hanya menyulitkan saya				
16.	Saya sangat aktif dalam diskusi kelompok				
17.	Saya berpartisipasi dalam kegiatan ekstra kurikuler di sekolah, daripada harus berdiam diri				
18.	Ketika ada teman yang mengajak belajar bersama, saya hanya bersedia belajar bersama				
19.	teman yang saya sukai saja				
20.	Saya memilih mengerjakan tugas sendirian daripada harus berkelompok				
21.	Saya mudah akrab dengan teman satu kelompok belajar				
22.	Saya pandai menyalurkan pendapat dalam kelompok diskusi				
23.	Ketika berada dalam kelompok belajar, saya				
24.	memilih diam				
25.	Saya malas berada dalam kelompok diskusi karena sering beda pendapat				
26.	Jika ada teman yang sedang <i>down</i> , saya segera menolongnya				
27.	Saya akan cari tahu tentang keadaan teman				
28.	saya yang sakit				

29.	Jika ada teman yang berselisih paham, maka saya tidak akan memperdulikannya				
30.	Saya malas menjenguk teman yang dirawat di rumah sakit				
31.	Saya terampil dalam berbicara agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara				
32.	Saya selalu memperhatikan guru ketika mengajar				
33.	Saya suka memotong pembicaraan omongan orang lain				
34.	Saya cenderung acuh jika bertemu dengan guru				
35.					
36.	Saya pandai dalam hal memahami ucapan lawan bicara yang intonasi suaranya sangat cepat				
37.					
38.	Saya pintar memahami omongan teman yang berbelit-belit				
39.	Saya tidak memahami topik apa yang teman saya bicarakan padahal saya sudah mendengarkan				
40.					
41.	Saya bingung ketika teman saya berbicara tentang masalah yang dialaminya				
42.	Ketika berbicara dengan teman, saya mengatakan hal yang jujur				
43.	Teman-teman nyaman curhat dengan saya				

44.	Jika berbicara dengan orang lain , saya hanya sebagai pendengar				
45.	Saya mau hanya mendengarkan nasihat dari orang yang lebih tua				
46.	Saya pintar memberi perhatian pada teman yang sedang bersedih				
47.	Saya memberi selamat pada teman ketika mendapat nilai bagus				
48.	Saya pura-pura tidak tahu ketika teman saya sedang kesusahan				
49.	Membiarkan teman dalam kesusahan adalah keahlian saya				
50.	Jika teman menangis saya segera menenangkannya				
51.	Apabila ada teman sedang bicara, saya tidak menanggapi.				
52.	Saya malas dengan teman yang sering curhat tentang masalahnya				
53.	Jika ada teman yang sedang berbicara, saya malas untuk menanggapi karena itu tidak penting				
54.	Soal menenangkan teman yang sedang marah-marah itu keahlian saya				
55.	Saya pintar menghibur teman yang sedang galau				
56.					
57.					
58.					

59.	Saya malas berteman dengan orang yang dibenci oleh teman akrab saya				
60.	Saya terlihat bodoh apabila ikut merasakan kesedihan teman saya				
61.	Saya memberikan pujian kepada lawan bicara saya				
62.	Saya memberikan selamat kepada teman yang memenangkan sebuah perlombaan				
63.	Saya pandai menyindir teman saya yang melakukan kesalahan				
64.	Saya pintar menyebutkan kekurangan teman dihadapan orang banyak				
65.	Saya menerima kritikan orang lain dengan senang hati				
66.	Saya tidak pernah menaruh kecurigaan terhadap teman				
67.	Saya curiga dengan sikap teman yang tiba-tiba menjadi baik kepada saya				
68.	Saya paling malas kalau mendapat sebuah kritikan				
69.	Selalu memberikan kesempatan teman untuk berbicara				
70.	Saya selalu memaafkan teman ketika tiba-tiba membatalkan janji				
71.	Apabila ada teman yang berbeda agama, saya				
72.					

73.	lebih memilih untuk menjauhinya karena takut dipengaruhi				
74.	Saya sulit memaafkan teman yang melakukan kesalahan				
75.					
76.	Selalu berusaha ramah kepada setiap orang				
77.	Setiap orang mempunyai derajat dan kedudukan yang sama				
78.	Saya malas berteman dengan orang yang kurang mampu				
79.	Saya malas belajar kelompok dengan teman yang prestasinya dibawah saya				
80.	Saya selalu memberikan info kepada teman				
81.	yang izin karena sakit, bahwa besok ada tugas				
82.	Jika ada barang yang hilang saya selalu menginformasikan kepada teman sekelas				
83.					
84.	Apabila saya diberi kisi-kisi ujian oleh guru, saya enggan memberitahukan kepada teman-teman				
	Jika ada teman yang mendapat nilai jelek, saya selalu mengumbar kepada teman-teman sekelas				
	Saya lebih suka berbicara dengan tatap muka daripada via telephone				
	Saya selalu menanyakan tugas kepada teman saya				

	<p>Penampilan fisik merupakan hal utama bagi saya dalam menilai seseorang</p> <p>Saya hanya mau berteman dengan teman yang cantik atau tampan saja</p> <p>Teman-teman selalu antusias mendengarkan ketika saya bercerita</p> <p>Saya termasuk orang yang intonasi bicara cepat</p> <p>Teman tidak menyukai cerita saya</p> <p>Saya sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>Saya sering bercerita dengan teman sebangku saya</p> <p>Teman saya sering curhat tentang keluh kesahnya</p> <p>Saya tidak punya teman curhat karena teman-teman tidak bisa menjaga rahasia</p> <p>Saya lebih senang menyendiri ketika jam istirahat</p> <p>Saya selalu berhati-hati dalam bertindak</p> <p>Saya selalu menolak dengan halus teman yang ingin mengajak main keluar malam</p> <p>Saya pintar menghasut teman</p> <p>Saya tidak mengakui ketika berbuat kesalahan</p>				
--	---	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--

**Atas perhatian dan kerjasama adik-adik saya ucapkan banyak terimakasih.**

## SATUAN LAYANAN

### KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK

- A. Topik : Melatih kerjasama, sikap rela berkorban dan sikap empati siswa dengan permainan kerja sama “*The Longest Tie*”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat mengetahui pengertian empati
  2. Siswa dapat memahami cara mengembangkan sikap empati
  3. Siswa dapat menerapkan sikap empati dalam segala aspek kehidupan
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	5 menit
Peralihan	a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya	5 menit
Kegiatan	Eksplorasi : a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai empati  Elaborasi : a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama	20 menit

	<p><i>The longest tie</i> sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok. Konfirmasi :</p> <p>a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama <i>The longest tie</i> yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan</p>	
Pengakhiran	<p>a. Pemimpin kelompok menegumkakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri</p> <p>b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA</p> <p>c. Ucapan terimakasih</p> <p>d. Berdoa</p> <p>e. Perpisahan</p>	5 menit

H. Media dan Bahan : Barang yang dimiliki siswa, Laiseg, dan daftar hadir

I. Sasaran : 10 Siswa

J. Metode : Diskusi dan permainan

K. Pelaksanaan : 1x 40 menit

L. Rencana peilaian dan :

Tindak lanjut

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat menepatkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

M. Sumber :

Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES Press

<http://belajarpikologi.com/bagaimana-mengembangkan-empati-anak/>

diunduh pada tanggal 2 November pukul 13.15 WIB

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

## SATUAN LAYANAN

### KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK

- A. Topik : Melatih konsentrasi siswa dengan permainan kerja sama “Lanjutkan Ceritaku”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat mengetahui apa itu pendengar yang baik
  2. Siswa dapat memahami cara mengembangkan cara menjadi pendengar yang baik
  3. Siswa dapat menerapkan cara mendengar yang baik dalam segala aspek kehidupannya
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	5 menit
Peralihan	a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya	5 menit
Kegiatan	Eksplorasi : a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai cara mendengar yang baik	20 menit

	<p>Elaborasi :</p> <p>a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama Lanjutkan ceritaku sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama Lanjutkan ceritaku yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan</p>	
Pengakhiran	<p>a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri</p> <p>b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA</p> <p>c. Ucapan terimakasih</p> <p>d. Berdoa</p> <p>e. Perpisahan</p>	5 menit

H. Media dan Bahan : Laiseg, dan daftar hadir

I. Sasaran : 10 Siswa

J. Metode : Diskusi

K. Pelaksanaan : 1x 40 menit

L. Rencana peilaian dan :

Tindak lanjut

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat menerapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

M. Sumber :  
<http://keluarga.com/6-langkah-untuk-menjadi-seorang-pendengar-yang-baik> diunduh pada tanggal 6 November 2014 pukul 13.00

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

**SATUAN LAYANAN**  
**KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK**

- A. Topik : Melatih komunikasi efektif dengan permainan kerja sama “Perjalanan Orang Cacat”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat mengetahui pengertian komunikasi efektif
  2. Siswa dapat memahami cara mengembangkan komunikasi efektif
  3. Siswa dapat menerapkan komunikasi efektif dalam segala aspek kehidupan terutama dalam lingkup sekolah
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	5 menit
Peralihan	a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya	5 menit
Kegiatan	Eksplorasi :	20 menit

	<p>a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai komunikasi efektif</p> <p>Elaborasi :</p> <p>a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama <i>disabled people</i> sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama <i>disabled people</i> yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan</p>	
Pengakhiran	<p>a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri</p> <p>b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA</p> <p>c. Ucapan terimakasih</p> <p>d. Berdoa</p> <p>e. Perpisahan</p>	5 menit

H. Media dan Bahan : Tutup mata, headset, laiseg, dan daftar hadir

I. Sasaran : 10 Siswa

J. Metode : Diskusi dan game

K. Pelaksanaan : 1x 40 menit

L. Rencana peilaian dan :

Tindak lanjut

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat menerapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

M. Sumber : <http://infoduniabk.blogspot.com/2011/11/normal-0-false-false-false-en-us-x-none.html> di unduh pada tanggal 19 November 2014 pukul 20:00 WIB.

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

**SATUAN LAYANAN**  
**KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK**

- A. Topik : Melatih kerjasama dalam satu tujuan dengan permainan kerja sama “*See Our Feet*”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat memahami cara mengembangkan kebersamaan dan kekompakan dalam tim
  2. Siswa dapat menerapkan kekompakan dalam penyelesaian masalah
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	5 menit
Peralihan	a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya b. Mengamati dan menanyakan apakah	5 menit

	para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya	
Kegiatan	<p>Eksplorasi :</p> <p>a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa tentang kebersamaan dan kekompakan dalam tim</p> <p>Elaborasi :</p> <p>a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama <i>See our feet</i> sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama <i>See our feet</i> yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan</p>	20 menit
Pengakhiran	<p>a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri</p> <p>b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA</p> <p>c. Ucapan terimakasih</p> <p>d. Berdoa</p> <p>e. Perpisahan</p>	5 menit

H. Media dan Bahan : Tali rafia, Laiseg, dan daftar hadir

I. Sasaran : 10 Siswa

J. Metode : Diskusi dan permainan

K. Pelaksanaan : 1x 40 menit

L. Rencana peilaian dan :

Tindak lanjut

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat menerapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

M. Sumber :

<http://diaryfrankgarsel.blogspot.com/2011/07/peran-komunitas-dan-organisasi-dalam.html> diunduh pada tanggal 7 November 2104 pukul 15.00

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

**SATUAN LAYANAN**  
**KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK**

- A. Topik : Melatih kerjasama, konsentrasi agar dapat merespon sesuatu dan bertindak sesuai aturan dengan permainan kerja sama “*Strip Seven*”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat melatih konsentrasi
  2. Siswa dapat menerapkan konsentrasi dalam segala situasi
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	5 menit

Peralihan	<p>a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya</p> <p>b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya</p>	5 menit
Kegiatan	<p>Eksplorasi :</p> <p>a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai konsentrasi</p> <p>Elaborasi :</p> <p>a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama <i>Strip Seven</i> sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok.</p> <p>Konfirmasi :</p> <p>a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama <i>Strip seven</i> yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan</p>	20 menit
Pengakhiran	<p>a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri</p> <p>b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA</p> <p>c. Ucapan terimakasih</p> <p>d. Berdoa</p> <p>e. Perpisahan</p>	5 menit

- H. Media dan Bahan : Laiseg, dan daftar hadir
- I. Sasaran : 10 Siswa
- J. Metode : Diskusi dan permainan
- K. Pelaksanaan : 1x 40 menit
- L. Rencana peilaian dan Tindak lanjut :

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat menerapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

M. Sumber :

Arifin, Amhar. <http://www.amhardinspire.com/2014/04/langkah-dan-strategi-meningkatkan.html>. Diunduh pada tanggal 11 November 2014 pukul 13.00 WIB

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

**SATUAN LAYANAN**  
**KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK**

- A. Topik : Melatih koordinasi dalam kelompok dengan menggunakan permainan kerjasama “Menyebrang sungai”. Bidang bimbingan : Sosial
- B. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- C. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- D. Tujuan :
1. Siswa dapat mengerti ego temannya satu sama lain
  2. Siswa dapat menerapkan dan menjaga ego pada situasi apapun
- E. Materi Layanan : Terlampir
- F. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok	5 menit

	e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	
Peralihan	a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya	5 menit
Kegiatan	Eksplorasi : a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai ego masing-masing teman-temannya dalam kelompok  Elaborasi : a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama Menyebrang sungai sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok. Konfirmasi : a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama Menyebrang sungai yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan	20 menit
Pengakhiran	a. Pemimpin kelompok menegumkakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA c. Ucapan terimakasih d. Berdoa e. Perpisahan	5 menit

- G. Media dan Bahan : Pading (potongan kerdus) laiseg, dan daftar hadir  
H. Sasaran : 10 Siswa  
I. Metode : Diskusi dan permainan

J. Pelaksanaan : 1x 40 menit

K. Rencana peilaian dan :

Tindak lanjut

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat meneapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

L. Sumber :

M. Dwi Dharma, Alan. Menjaga Ego Pribadi.

<http://alandwidharma.blogspot.com/2010/11/pemimpin-butuh-ego.html>.

Diunduh pada tanggal 11 November 2014 pukul 12.00 WIB.

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

**SATUAN LAYANAN**  
**KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK**

- A. Topik : Mengerti kelemahan dan kelebihan pasangan satu sama lain melalui permainan kerjasama “Giring bola”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat mengerti kekurangan dan kelebihan pasangannya
  2. Siswa dapat berkerjasama meski banyak kekurangan dalam kelompok
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
Pembentukan	a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih b. Memimpin doa c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok d. Menjelaskan aturan bimbingan	5 menit

	kelompok e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka	
Peralihan	a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya	5 menit
Kegiatan	Eksplorasi : a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai kelebihan dan kekurangan pasangan masing-masing  Elaborasi : a. Memfasilitasi siswa melaksanakan permainan kerja sama giring bola sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok. Konfirmasi : a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama giring bola yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan	20 menit
Pengakhiran	a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA c. Ucapan terimakasih d. Berdoa e. Perpisahan	5 menit

- H. Media dan Bahan : Balon, laiseg dan daftar hadir  
I. Sasaran : 10 Siswa  
J. Metode : Diskusi dan game  
K. Pelaksanaan : 1x 40 menit

L. Rencana peilaian dan :

Tindak lanjut

1. Evaluasi

- Proses

Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung

- Hasil

Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari

2. Tindak lanjut

Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat menerapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari

Sumber : Irawan, Sonny. *Mengembangkan Sikap toleransi*.  
<http://anthemdot.blogspot.com/2012/02/mengembangkan-sikap-toleransi.html>. Diunduh pada tanggal 12 November 2014.

Soekanto, Sarjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

**SATUAN LAYANAN**  
**KEGIATAN BIMBINGAN KELOMPOK**

- A. Topik : Menumbuhkan jiwa kepemimpinan dengan permainan kerja sama “*Roll Over*”
- B. Bidang bimbingan : Sosial
- C. Jenis Layanan : Bimbingan kelompok
- D. Fungsi : Pemahaman dan Pengembangan
- E. Tujuan :
1. Siswa dapat mengetahui pengertian kepemimpinan
  2. Siswa dapat memahami cara mengembangkan kepemimpinan dalam kelompok
  3. Siswa dapat menerapkan kepemimpinan dalam lingkup sekolah
- F. Materi Layanan : Terlampir
- G. Uraian Kegiatan :

Tahap	Uraian Kegiatan	Waktu
-------	-----------------	-------

Pembentukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menerima kehadiran anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih</li> <li>b. Memimpin doa</li> <li>c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok</li> <li>d. Menjelaskan aturan bimbingan kelompok</li> <li>e. Menumbuhkan suasana kelompok yang bebas dan terbuka</li> </ul>	5 menit
Peralihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya</li> <li>b. Mengamati dan menanyakan apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan ini pada tahap selanjutnya</li> </ul>	5 menit
Kegiatan	<p>Eksplorasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menanyakan kepada siswa terkait sejauh mana pengetahuan siswa mengenai jiwa kepemimpinan</li> </ul> <p>Elaborasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memfasilitasi siswa untuk melaksanakan permainan kerja sama <i>roll over</i> sehingga dapat berinteraksi mengemukakan pendapat dalam bimbingan kelompok.</li> </ul> <p>Konfirmasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memfasilitasi peserta layanan untuk melakukan refleksi atas permainan kerjasama <i>roll over</i> yang telah dilakukan, sambil mengisi lembar penilaian segera dan memberikan umpan balik positif dan penguatan terhadap peserta layanan</li> </ul>	20 menit
Pengakhiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri</li> <li>b. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk mengemukakan UCA</li> <li>c. Ucapan terimakasih</li> <li>d. Berdoa</li> </ul>	5 menit

	e. Perpisahan	
--	---------------	--

- H. Media dan Bahan : Rafia, Laiseg, dan daftar hadir
- I. Sasaran : 10 Siswa
- J. Metode : Diskusi dan game
- K. Pelaksanaan : 1x 40 menit
- L. Rencana peilaian dan :  
Tindak lanjut
1. Evaluasi
    - Proses  
Mengamati atensi, respon dan aktivitas siswa selama kegiatan berlangsung
    - Hasil  
Siswa mampu mengendalikan emosi dengan kegiatan positif dalam kehidupan sehari
  2. Tindak lanjut  
Mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok selanjutnya apabila siswa belum dapat meneapkan konsentrasi dalam kehidupan sehari-hari
- M. Sumber :

<http://dzot38.blogspot.com/2012/10/kepemimpinan-dalam-kelompok.html>

Diunduh pada tanggal 10 November 2014 pukul 14.00 WIB

Magelang, November 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Praktikan,

Dra. Endahri Wulansri

NIP. 19630207 198703 2 011

Ardiatma Rio Respati

NIM. 1301410037

## **MATERI SATUAN LAYAN MENGEMBANGKAN SIKAP EMPATI**

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

Berikut adalah beberapa saran untuk membantu anak-anak mengembangkan empati:

1. Mengajar bagaimana anak bisa melakukannya. Ajarkan anak-anak untuk mengikuti motto, "Jika dalam hati merasa bersalah, berarti itu tidak baik untuk siapa pun." Hal ini membantu mereka menjaga motivasi mereka tulus dan murni. Kita dapat membantu mereka untuk memahami hal ini dengan lebih baik, yaitu dengan membahas tentang keegoisan apa yang kita lakukan, apa yang memotivasi kita untuk melakukan sesuatu,

bagaimana sebuah tindakan dapat bermanfaat bagi kita maupun orang lain dan tidak merugikan siapapun.

2. Membantu anak mengembangkan empati melalui pelayanan. Dengan melihat orang-orang yang menderita, anak-anak dapat memahami kedalaman penderitaan itu dan dapat memberikan bantuan. Misalnya, membagikan selimut dan teh hangat untuk keluarga tunawisma pada hari yang sangat dingin atau membantu tetangga yang hidup sendiri dengan menyapu halaman rumahnya. Melakukan tindakan belas kasih mudah dilakukan, baik di sekolah, dalam keluarga atau di masyarakat, namun yang perlu ditekankan adalah agar anak berpikir tentang kemandirian orang-orang yang mereka bantu. Ketika mereka melakukannya, mereka dapat mengerti tentang bagaimana rasanya jika berada dalam posisi tersebut.
3. Membantu anak mengembangkan empati melalui bermain peran. Ketika anak-anak sulit memiliki waktu berempati dengan seseorang, maka bermain peran bisa dilakukan sebagai gantinya untuk membantu anak mengembangkan empatinya.
4. "Coba Pahami" mengajarkan empati. "Coba pahami" berarti sebuah pesan yang menjelaskan: "Tolong pahami perasaanmu sekarang!" Sebagai contoh, komentar seperti, "Coba pahami: Ibu merasa frustrasi ketika seseorang berjalan dengan sepatu berlumpur di lantai yang baru dipel," dialog ini dapat membuat anak-anak kita mempertimbangkan apa yang sedang kita alami dan apa yang harus mereka lakukan untuk membuat hal-hal yang lebih baik.
5. Role-Model Empati. Berkata pada diri sendiri dapat menjadi cara terbaik untuk mengajarkan empati untuk anak-anak. Misalkan Oma Yus seorang tetangga sedang sakit, kita dapat berbicara pada diri kita sendiri untuk menunjukkan kepada anak-anak bagaimana kita berempati dengan situasinya, apa yang ingin kita lakukan dengannya. "Hari ini aku tak melihat Oma Yus jogging lewat depan rumah kita. Padahal biasanya dia selalu mampir atau sekadar menyapa. Aku ingin tahu apakah ada sesuatu

dengannya. Mungkin dia sedang sakit lagi. Aku pikir aku akan ke rumahnya membawakan puding dan bunga magnolia dari taman kita."

6. Mengajar Anak Empati Dengan Tidak Mencela Orang Yang Lemah. Entah itu membudaya atau naluri, tapi pada umumnya orang mencela yang lemah. Mungkin orang yang tampak aneh di kerumunan, seorang tua berjalan pelan, seseorang yang gagap pada waktu wawancara tv, atau seorang teman yang obesitas. Mencela ketidaksempurnaan orang lain akan mengirimkan pesan buat anak-anak bahwa kekurangan orang lain itu sesuatu yang disengaja dan terjadi pada orang-orang lain tetapi bukan pada kita. Anak-anak jadi belajar mencela orang lain bahkan orang dengan kelemahan yang tidak dapat diubah. Mereka juga bereaksi negatif terhadap orang yang tidak sempurna ketimbang merespons dengan empati dan pemahaman.

Empati adalah salah satu karunia yang dapat kita ajarkan kepada anak-anak, karena membantu mereka melihat sisi baik orang-orang di sekitar mereka. Jika kita serius mengembangkan sikap empati anak-anak, mereka akan membangun kekuatan batin yang akan melindungi mereka dari pengaruh luar dalam pengambilan keputusan yang tepat.

Sumber:

Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES Press

<http://belajarpsikologi.com/bagaimana-mengembangkan-empati-anak/>

diunduh pada tanggal 2 November pukul 13.15 WIB

## **MATERI SATUAN LAYANAN MENJADI PENDENGAR YANG BAIK**

Menjadi seorang pendengar yang baik bukan sesuatu yang mustahil. Siapapun dapat mengasah keterampilan mendengar mereka. Ada ungkapan, “Mendengar adalah suatu proses yang aktif. Bukan berarti hanya duduk diam serta melotot menatap seseorang.” Belajar keterampilan mendengarkan dengan baik dapat menolong Anda meningkatkan hubungan Anda, memahami orang lain lebih baik, serta meraih sukses lebih besar dalam pekerjaan dan kehidupan. Berikut adalah beberapa petunjuk untuk membantu Anda menjadi seorang pendengar yang baik.

### **1. Posisi siap**

Bersikaplah nyaman dan perhatikan kepada orang yang akan berbicara bahwa Anda siap untuk mendengar apa yang akan dia katakan. Duduklah di kursi dan jika Anda harus berdiri, bersandarlah ke tembok dan santailah

## 2. Buat Kontak Mata

Kontak mata adalah sangat penting karena hal ini menunjukkan kepada orang yang bicara bahwa Anda terlibat. Ini membuat Anda tetap memusatkan perhatian serta mengurangi gangguan-gangguan.

## 3. Mengakui

Tanda yang sederhana seperti menganggukkan kepala atau mengucapkan sepatah kata dari Anda menandakan bahwa Anda sedang mendengarkan. Hal ini menandakan kepada orang yang sedang berbicara itu bahwa Anda sedang mendengarkan dengan aktif.

## 4. Bertanya

Bertanyalah sebagai kelanjutan dari apa yang orang itu katakan. Tapi berhati-hatilah jangan sampai memotong pembicaraan dia. Bertanya akan menunjukkan bahwa Anda menaruh perhatian terhadap apa yang dia katakan.

## 5. Peduli

Biarkan orang yang bicara itu tahu bahwa Anda peduli dengan apa yang dia sedang katakan dan gunakan banyak kata "saya." Misalnya, Anda katakan "Saya mengerti apa yang Anda rasakan" atau "Saya yakin itu membuat Anda marah."

## 6. Jangan pernah memotong pembicaraan

Jangan memotong pembicaraan orang tersebut. Jika Anda perlu mengatakan sesuatu, tunggu ketika ada kesempatan. Juga jangan terfokus pada apa yang Anda ingin katakan karena hal ini dapat mengganggu konsentrasi Anda dalam mendengarkan orang tersebut.

Perbaiki keterampilan mendengar Anda dan orang-orang akan merasa bahagia memiliki Anda sebagai teman, pasangan atau teman sekerja mereka. Jadi mulailah berlatih. Ini merupakan keuntungan bagi semua pihak.

Sumber:

<http://keluarga.com/6-langkah-untuk-menjadi-seorang-pendengar-yang-baik>

diunduh pada tanggal 6 November 2014 pukul 13.00

## **MATERI SATUAN LAYANAN**

### **TIPS KOMUNIKASI YANG EFEKTIF**

Menurut Sugiyo (2005:) komunikasi disebut efektif apabila tercapai saling pemahaman atau penerima menginterpretasikan pesan yang diterimanya sebagaimana dimaksudkan oleh pengirim (komunikator).

Dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pada percakapan antar pribadi terkadang muncul kesalahpahaman atau salah tanggap dikarenakan komunikasi yang tidak baik. Cukup mengejutkan hal ini biasanya terjadi dikarenakan perbedaan budaya atau bahasa. Beberapa orang bahkan tetap mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang menggunakan bahasa dan memiliki budaya yang sama. Biasanya komunikasi yang efektif terjadi di dalam kelompok dan hanya dengan teman dekat,

dimana saling pengertian dan keinginan untuk mendengarkan merupakan menjadi bagian penting dari proses komunikasi.

Menurut Tubbs dan Moss (2000:23) dalam Sugiyo (2005:13), komunikasi dikatakan efektif apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

Pemahaman, yaitu bahwa komunikasi dianggap efektif bila penerima memperoleh pemahaman yang cermat atas pesan yang disampaikan.

Kesenangan, komunikasi tercipta hubungan yang menyenangkan seperti suasana yang kondusif, saling tegur, dan lain-lain

Mempengaruhi sikap, berkomunikasi maka sikap yang dimaksud adalah perubahan yang positif

Memperbaiki hubungan, maksudnya adalah komunikasi antar pribadi seseorang dapat memperbaiki hubungannya.

Tindakan, maksudnya bahwa melalui komunikasi antar pribadi komunikasi tidak saja memahami pesan yang disampaikan akan tetapi juga melakukan tindakan yang sesuai yang diharapkan komunikator atau ikut berpartisipasi.

Sumber :

Sugiyo. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES Press

## **MATERI SATUAN LAYANAN**

### **MENGEMBANGKAN KEBERSAMAAN DAN KEKOMPAKAN**

Sebagai makhluk sosial, kita tidak dapat lepas dari intertaksi dengan orang lain. Berinteraksi dan bersosialisasi merupakan kebutuhan dasar yang telah ada pada diri setiap manusia sejak lahir ke dunia. Dalam berinteraksi, kita memerlukan kebersamaan dan kekompakan untuk menjaga kerukunan satu sama lain. Hal ini sangat penting artinya dalam menjaga hubungan komunikasi antar pribadi agar dapat berjalan dengan lancar dan terhindar dari berbagai konflik. Saling pengertian antar individu mutlak diperlukan untuk mewujudkan ketentraman dan kedamaian dalam suatu masyarakat. Ada beberapa cara untuk mempererat kebersamaan dan kekompakan yang dapat kita lakukan. Diantaranya adalah melalui komunitas dan organisasi. Kedua hal ini memiliki peran penting untuk memupuk kebersamaan dan kekompakan bagi anggotanya. Dalam sebuah komunitas, anggota-anggotanya pada umumnya memiliki kegemaran yang sama. Dari kesamaan hobi atau

kegemaran inilah anggota-anggota dalam suatu komunitas dapat menjalin pertemanan. Acara-acara yang diselenggarakan dalam sebuah komunitas umumnya berfokus pada tujuan untuk mempererat kebersamaan antar anggotanya. Sebagai contoh, banyak komunitas yang sering mengadakan acara kopdar bareng, donor darah, atau santunan sosial yang tidak lain adalah untuk lebih mempererat pertemanan yang terjalin baik dengan sesama anggota komunitas maupun dengan masyarakat di luar komunitas tersebut. Dengan terjalinnya pertemanan yang erat inilah akan mudah terwujud suatu kebersamaan dan kekompakan dalam suatu komunitas.

Arti loyalitas dan kebersamaan dalam organisasi – Manusia diciptakan Tuhan sebagai makhluk yang paling sempurna karena memiliki akal dan budi. Dengan akal budi ini manusia dituntut untuk mampu membedakan antara baik dan buruk serta dapat berpikiran secara kritis dalam menghadapi problema kehidupan. Berdasarkan hal ini, manusia adalah *Zoon Politicon* yaitu manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan makhluk lain. Untuk itu manusia juga dituntut untuk mampu berinteraksi, berhubungan secara timbal balik dengan lingkungan sosialnya. Organisasi merupakan wadah/sarana bagi suatu kelompok individu yang minimal punya suatu kesamaan visi dan misi. Satu hal penting yang sangat diperlukan oleh sebuah organisasi untuk mempertahankan keberadaannya adalah loyalitas dan kebersamaan dari anggotanya. Loyalitas erat kaitannya dengan kesetiaan. Seorang anggota yang memiliki loyalitas terhadap organisasinya memiliki kesadaran pribadi untuk memanfaatkan semua potensi yang ada dalam dirinya demi kemajuan organisasi. Secara lebih riil, anggota tersebut akan menaati segala bentuk tata tertib yang berlaku, mendukung program kerja dengan mengikutsertakan diri sebagai partisipan aktif. Bahkan menjadi pengurus/kreator ide-ide penting untuk membangun organisasi dari dalam.

Hal yang tidak kalah penting adalah kebersamaan antara anggota dalam suatu organisasi. Dalam kenyataannya, pelaksanaan program kerja sebagai bentuk realisasi visi organisasi tidak semua anggota memiliki kesamaan

sistem kerja berdampak buruk bagi kelangsungan organisasi itu sendiri. Hal ini disebabkan terutama karena anggota yang mengikuti suatu organisasi tidak berniat secara penuh untuk mendedikasikan dirinya untuk kelangsungan organisasi, mereka hanya ingin mengambil manfaat yang mereka anggap berguna bagi mereka. Singkat kata, mereka hanya aktif mengikuti kegiatan yang mereka inginkan. Mereka cenderung bersikap acuh tak acuh dalam mengikutsertakan diri menjalankan kegiatan organisasi yang tidak ada hubungannya dengan tujuan/alasan/keinginan mereka ketika mendaftar menjadi anggota organisasi. Untuk mengatasi hal ini, ada beberapa hal yang harus dijalankan secara kooperatif oleh pengurus organisasi terutama ketua organisasi. Yang pertama adalah menjamin pengetahuan setiap anggota tentang organisasi secara keseluruhan. Pengetahuan tentang sejarah pendirian, visi, misi, serta program kerja organisasi misalnya.

Yang kedua, mengadakan kegiatan-kegiatan sesuai basis organisasi untuk melibatkan anggota secara aktif dalam organisasi bersangkutan. Pemberian pengetahuan tentang organisasi dan kepemimpinan melalui ceramah/seminar dari sumber yang kompeten; diskusi antar anggota, bila diikuti dengan sungguh-sungguh akan bermanfaat positif dalam membangun loyalitas dan kebersamaan antar anggota. Sikap-sikap positif seperti berjiwa besar, menghargai saran dan kritik yang bersifat membangun dan berjiwa satria, sangat berperan penting pula dalam diri masing-masing anggota untuk mewujudkan loyalitas dan kebersamaan dalam organisasi.

Sumber:

<http://diaryfrankgarsel.blogspot.com/2011/07/peran-komunitas-dan-organisasi-dalam.html> diunduh pada tanggal 7 November 2104 pukul 15.00

## **MATERI SATUAN LAYANAN MENINGKATKAN KONSENTRASI**

Meningkatkan konsentrasi membutuhkan waktu dan perjuangan yang tinggi. Kita bisa menjadi individu yang memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi ketika kita telah berhasil melatih diri untuk berkonsentrasi dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari. Selain itu, usaha yang keras selama sehari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun, tidak akan membuahkan hasil yang maksimal jika kita tidak bisa mengerahkan otak kita untuk berpikir secara maksimal dengan menganalisis informasi yang dibutuhkan dan mengesampingkan informasi yang tidak dibutuhkan dalam menjalankan aktivitas.

Berikut ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi konsentrasi pada setiap perkembangan anak di sekolah :

1. Motivasi

Motivasi merupakan salah satu kontributor penting dalam meningkatkan konsentrasi. Ketika kita memiliki motivasi yang tinggi, kita akan menjalankan suatu aktivitas dengan sepenuh hati. Sedangkan ketika motivasi lemah, berbagai macam pengganggu konsentrasi akan mudah menguasai diri kita dan pada akhirnya memecah pikiran kita ke hal-hal yang tidak penting. ketika pikiran terpecah maka alokasi pikiran kita tidak optimal karena tidak difokuskan terhadap hal yang penting. akhirnya informasi-informasi tersebut menumpuk sehingga mengakibatkan informasi yang kita butuhkan kalah dengan informasi yang tidak dibutuhkan sehingga kita malah berhenti melakukan hal yang sebenarnya harus dilakukan lalu berpindah kepada hal-hal yang tidak dibutuhkan. Contohnya, ketika kita mengerjakan suatu hal dengan motivasi lemah, lalu ada hal-hal pengganggu di sekitar kita seperti musik, film, dan lain-lain.

Akhirnya kita pikiran kita mudah tergerus oleh hal-hal yang tidak dibutuhkan tersebut. berbeda dengan motivasi tinggi, Sekuat apapun pengganggu konsentrasi, jika motivasi lebih kuat, maka kita akan mampu berkonsentrasi mengerjakan aktivitas kita. Tapi perlu kita ketahui bahwa tidak semua orang yang memiliki motivasi tinggi mampu berkonsentrasi. Tips-tips berikutnya akan melengkapi hal ini.

## 2. Pola pikir

Selain motivasi, pola pikir memiliki peranan sangat penting untuk meningkatkan konsentrasi. Perlu dibangun pola pikir yang bisa mendukung untuk meningkatkan konsentrasi. Diantara pola pikir untuk meningkatkan konsentrasi adalah fokus terhadap tugas, berani menghilangkan segala macam gangguan konsentrasi ketika melakukan aktivitas, pandai membangun skala prioritas, menghindari sikap menunda pekerjaan, menanamkan jiwa bekerja keras, dan selalu berpikir positif. Pola pikir yang baik akan membantu

meningkatkan konsentrasi walaupun tanpa kita sadari. Konsentrasi akan meningkat seiring dengan perubahan pola pikir ke arah lebih baik.

Fokus terhadap tugas akan membantu meningkatkan produktivitas. Ketika fokus maka sumber daya kita akan dialokasikan terhadap sasaran yang tepat. Bagaikan kaca pembesar yang bisa membakar kertas jika bagian yang akan dibakar tepat berada pada titik fokus. Ketika cahaya matahari menyinari permukaan kaca pembesar, cahaya tersebut dikumpulkan menjadi satu titik sehingga kekuatannya menjadi terpusat. Begitu juga kita dalam mengalokasikan sumber daya yang kita miliki. Jika pikiran terpusatkan pada satu titik (pekerjaan yang sedang dikerjakan) maka hasil akan maksimal.

Selain fokus terhadap tugas, menghindari sikap menunda akan meningkatkan konsentrasi. Ketika dalam proses melakukan aktivitas, kadang kita akan mudah menyerah atau terganggu dengan hal lainnya jika ada dalam pikiran untuk menunda pekerjaan. Menunda adalah memberikan keringanan pada diri sendiri untuk mengerjakan suatu hal pada waktu lainnya. Akhirnya karena merasa memiliki banyak waktu, maka kita bagaikan membuka pintu lebar-lebar bagi hal-hal yang tidak penting untuk merasuki pikiran sehingga konsentrasi semakin menurun.

Pola pikir yang paling penting adalah selalu berpikir positif. Konsentrasi akan mudah hilang jika kita dikuasai oleh pola pikir negatif. Jika selalu berpikir positif, maka kita akan nyaman mengerjakan suatu hal dan bebas dari hal-hal negatif yang mengganggu pikiran. Berpikir positif akan membuahkan kerja keras, menghindari sikap menunda, dan menanamkan jiwa pantang menyerah dalam diri.

### 3. Lingkungan

Jika point pertama dan kedua berkaitan dengan hal-hal internal yang ada dalam diri, maka point ketiga ini berkaitan dengan hal-hal yang ada

disekitar diri. Lingkungan yang nyaman dan mendukung akan membantu kita berkonsentrasi. Jadi pastikanlah anda merasa nyaman dengan lingkungan sekitar anda. Selain itu pastikan bahwa lingkungan bebas dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi. Dengan demikian konsentrasi akan meningkat. Pilihlah tempat yang cocok untuk berkonsentrasi. Biasanya beberapa tempat lebih cocok untuk berkonsentrasi dibandingkan tempat lainnya. Perpustakaan dan ruang belajar adalah contoh yang baik. selain itu, cobalah untuk selalu menjaga jarak dengan kebisingan jika anda ingin berkonsentrasi. Dengan selalu mengasah diri anda untuk berkonsentrasi, maka tidak menutup kemungkinan produktivitas anda akan meningkat seiring dengan meningkatnya level konsentrasi anda.

Sumber :

Arifin, Amhar. <http://www.amhardinspire.com/2014/04/langkah-dan-strategi-meningkatkan.html>. Diunduh pada tanggal 11 November 2014 pukul 13.00 WIB

## **MATERI SATUAN LAYANAN**

### **MENJAGA EGO PRIBADI DALAM KELOMPOK**

Menurut Alan Dwi Dharma setiap manusia yang terlahir di dunia membawa, mewarisi, dan memiliki beberapa sifat alami dari seorang manusia kebanyakan. Misalnya kebahagiaan, kemarahan, kesedihan, ego, dan lain sebagainya. Dan sifat-sifat tersebut telah menyatu dalam berbagai aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali bagi seorang pemimpin. Dalam setiap usahanya untuk memimpin suatu organisasi atau kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan terkadang seorang pemimpin tidak hanya membutuhkan sebuah skill, kharismatik, dan wibawa, tetapi juga dibutuhkan salah satu penerapan sifat alami dasar dari manusia, yaitu ego.

Ego adalah salah satu sifat manusia yang membenarkan setiap pola pikir pribadi tanpa mempedulikan opsi pola pikir lainnya. Dari beberapa definisi, memang “ego” ini seperti memiliki makna negatif. Banyak hal yang memacu munculnya ego seorang individu, bahkan secara tidak langsung ego ini sangat berkaitan dengan tujuan yang hanya ingin dicapai oleh individu tersebut seorang diri. Faktor kekuasaan, ambisi, cita-cita dapat membangun suatu ego. Misalnya bagi seorang anggota team worker perusahaan, karena ingin dipromosikan sebagai team leader perusahaan, maka ketika ada suatu

permasalahan dalam perusahaan, orang ini berusaha untuk menonjolkan diri dalam setiap usaha penyelesaian masalah. Sehingga lebih condong bergerak sebagai seorang individualistis dari pada sebuah tim. Bagi sebuah organisasi terkadang ego dari para anggotanya dapat menjadi sebuah ancaman bagi keberlangsungan organisasinya. Karena ego dapat menyebabkan terjadinya konflik antar anggota yang bisa mengancam kesolidan organisasi, sehingga akan menimbulkan hambatan bagi tujuan organisasi. Disinilah peran seorang pemimpin dibutuhkan untuk meredam ego para anggotanya. Sebesar apapun ego para anggotanya pada akhirnya tetaplah tunduk pada keputusan seorang pemimpin mengingat kapasitasnya sebagai seorang pemimpin, sehingga sudah sepatutnya dihormati oleh bawahan.

Terkadang dalam setiap rapat kerja organisasi, pemimpin pun secara tidak langsung menggunakan ego dalam mengambil suatu keputusan meskipun dia tetap mau mendengarkan pendapat dari anggota lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dalam usahanya untuk meyakinkan setiap anggota organisasi bahwa pemikirannya dapat digunakan sebagai sebuah solusi dalam penyelesaian suatu permasalahan yang sedang dihadapi oleh organisasi. Jadi dapat dikatakan bahwa pimpinan organisasi secara tidak langsung telah menolak opsi solusi dari anggotanya dengan halus. Meskipun begitu, bukan berarti setiap pemikiran dari seorang pemimpin dapat dengan mudah di terima begitu saja. Dalam hal ini, anggota organisasi tetaplah mempunyai hak untuk menolak pemikiran seorang pemimpin karena dalam hal ini pula dirasakan masih ada opsi lain yang dapat di pilih. Ego tidak selamanya menjadi sebuah ancaman bagi suatu organisasi, penerapan ego pada timing waktu, situasi, dan kondisi yang tepat dapat menjadi sebuah eskalator ekstra dalam memimpin sebuah organisasi. Memang seorang pemimpin yang baik sudah sepantasnya mau mendengarkan pendapat dari bawahan, tetapi dalam beberapa situasi dan kondisi tertentu seorang pemimpin tidaklah salah jika mengedepankan ego.

Sumber:

Dwi Dharma, Alan. Menjaga Ego Pribadi.  
<http://alandwidharma.blogspot.com/2010/11/pemimpin-butuh-ego.html>.

Diunduh pada tanggal 11 November 2014 pukul 12.00 WIB.

## **MATERI SATUAN LAYANAN MENGEMBANGKAN SIKAP TOLERANSI**

Toleransi berasal dari kata “Tolerare” yang berasal dari bahasa latin yang berarti dengan sabar membiarkan sesuatu. Pengertian secara luas yaitu suatu sikap atau perilaku manusia yang tidak menyimpang dari aturan, dimana seseorang menghargai atau menghormati setiap tindakan yang orang lain lakukan. Toleransi secara bahasa bermakna sifat atau sikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendirian (pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan dsb) yang berbeda atau bertentangan dengan pendirian sendiri (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi. 2 Cetakan 4 Th.1995). Sedangkan pengertian toleransi sebagai istilah budaya, sosial dan politik, ia adalah simbol kompromi beberapa kekuatan yang saling tarik - menarik atau saling berkonfrontasi untuk kemudian bahu - membahu membela kepentingan bersama, menjaganya dan memperjuangkannya.

Toleransi juga dapat dikatakan istilah dalam konteks sosial budaya dan agama yang berarti sikap dan perbuatan yang melarang adanya deskriminasi terhadap kelompok - kelompok yang berbeda atau tidak dapat diterima oleh mayoritas dalam suatu masyarakat. Contohnya adalah toleransi beragama dimana penganut mayoritas dalam suatu masyarakat mengizinkan keberadaan agama - agama lainnya. Istilah toleransi juga digunakan dengan

menggunakan definisi “kelompok” yang lebih luas, misalnya partai politik, orientasi seksual, dan lain-lain. Hingga saat ini masih banyak kontroversi dan kritik mengenai prinsip - prinsip toleransi baik dari kaum liberal maupun konservatif. Jadi toleransi antar umat beragama berarti suatu sikap manusia sebagai umat yang beragama dan mempunyai keyakinan, untuk menghormati dan menghargai manusia yang beragama lain.

Menurut Soekanto (2006:76), toleransi terhadap kelompok-kelompok manusia dengan kebudayaan yang berbeda dengan kebudayaan sendiri hanya mungkin tercapai dalam suatu akomodasi. Apabila terjadinya komunikasi, faktor tersebut dapat mempercepat asimilasi.

Sumber :

Irawan, Sonny. *Mengembangkan Sikap toleransi*.  
<http://anthemdot.blogspot.com/2012/02/mengembangkan-sikap-toleransi.html>. Diunduh pada tanggal 12 November 2014

Soekanto, Sarjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

## **MATERI SATUAN LAYANAN**

### **KEPEMIMPINAN DALAM KELOMPOK**

Menurut Johnson dan Johnson (1978) pemimpin ialah seorang anggota kelompok yang menunjukkan lebih dapat mempengaruhi anggota kelompok lainnya daripada dipengaruhi mereka. Kepemimpinan pada dasarnya merupakan pelaksanaan peranan tertentu dalam suatu kelompok yang terorganisasi, peranan ini terutama diartikan sebagai kekuatan atau kemampuan untuk mempengaruhi orang lain (Napier dan Gershenfeld, 1989).

#### **A. TIPE TIPE KEPEMIMPINAN**

Kurt Lewin (dalam Hansen, Warner, dan Smith, 1976) mengemukakan tiga macam tipe kepemimpinan yaitu: otoriter, demokratis, bebas atau laissez-faire. Tipe-tipe kepemimpinan ini dikenal dengan tipe-tipe kepemimpinan klasik. Kepemimpinan Otoriter; Menganggap bahwa para anggota kelompoknya tanpa bantuannya tidak mampu melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuan kelompok atau untuk mengadakan perubahan-perubahan. Pemimpin mengarahkan proses kelompok dan perilaku anggota kelompok, membantu integrasi kelompok dengan memberikan penjelasan-penjelasan, dan berpendapat ia satu satunya orang dalam kelompok yang dapat memahami masalah yang dibicarakan, serta hanya dapat memahami

masalah yang sedang dibicarakan, serta hanya melalui balikkannya para anggota kelompok dapat mengembangkan dan memahami tingkah lakunya.\

Kepemimpinan Demokratis; Pemimpin yang demokratis menolak tanggung jawab tunggal untuk mengarahkan kelompok, atau untuk mengarahkan kelompok, atau untuk mengambil keputusan akhir. Ia memberi kepercayaan para anggotanya, dan menciptakan situasi yang menunjang sehingga anggota dapat mencapai pengertian terhadap dirinya sendiri dan dapat mengembangkan potensinya. Pemimpin yang demokratis menggunakan beberapa teknik utama seperti klarifikasi, sintesis, balikan, penilaian proses selama kegiatan berlangsung, dengan tujuan untuk mengikutsertakan para anggota sedemikian rupa sehingga setiap anggota memberikan sumbangan terhadap kesejahteraan anggota lainnya dalam kelompok. Kepemimpinan Laissez-Faire; Dalam hal ini pemimpin sama saja dengan anggota kelompok yang lainnya. Tidak ada pelaksanaan atau prosedur tertentu semuanya, terserah pada anggota kelompok yang lain. Dengan kata lain pemimpin sama sekali tidak ikut mengambil bagian dalam pembuatan keputusan- keputusan kelompok. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mahler (1969) cara seperti itu tidak membawa hasil karena anggota kelompok tidak belajar apa-apa dari tipe kepemimpinan itu.

## B. PERANAN PEMIMPIN KELOMPOK

Stanford, menemukan empat macam fungsi pokok kepemimpinan:

1. Memberi dorongan emosional (emotional stimulation).
2. Mempeduliksn (caring).
3. Memberikan pengertian (meaning attribution).
4. Fungsi eksekutif (executive function).

Johnson dan Johnson secara umum mengatagorikan peranan pemimpin kelompok dalam dua fungsi yaitu; peranan yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas-tugas kelompok (task function), dan peranan yang berkaitan dengan pemeliharaan (maintenance function). Task Function

adalah peranan pemimpin kelompok untuk membantu kelompok memilih dan merumuskan tujuan bersama kelompok, dan melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk pencapaian tujuan itu. Maintenance Function adalah peranan pemimpin kelompok untuk memelihara suasana kelompok dengan memelihara hubungan-hubungan pribadi para anggota kelompok.

### C. MASALAH PEMBANTU PIMPINAN KELOMPOK (CO-LEADERSHIP)

Dasar utama pemilihan co-leader adalah adanya saling menghargai, dapat bekerjasama dengan baik, serta dapat menyediakan waktu yang cukup untuk mendiskusikan hal-hal yang perlu sebelum proses kelompok dan mengevaluasi kegiatan setelah kelompok berakhir.

1. Keuntungan-keuntungan penggunaan model co-leadership:
  - a. Dengan adanya pembantu pemimpin kelelahan dan kekusutan pemimpin kelompok dapat dikurangi dengan cara mendiskusikannya dengan pembantu pemimpin.
  - b. Apabila pembantu pemimpin kelompok merupakan team yang baik ia dapat membantu pemimpin kelompok untuk melakukan pekerjaan yang biasa di pikul sang pemimpin sendiri
  - c. Apabila pemimpin kelompok berhalangan hadir karena suatu alasan, kelompok akan tetap bisa berjalan di bawah pimpinan pembantu kelompok.
2. Kelemahan-kelemahan model co-leadership
  - a. Apabila antara pemimpin dan pembantu pemimpin jarang bertemu maka pencapaian tujuan akan sulit untuk di capai.
  - b. Apabila antara pemimpin dan pembantu pemimpin terjadi persaingan akan memberikan kesan negative terhadap kelompok.

- c. Apabila antara pemimpin dan pembantu pemimpin tidak saling percaya akan menghambat proses kelompok.

Sumber:

<http://dzot38.blogspot.com/2012/10/kepemimpinan-dalam-kelompok.html>

Diunduh pada tanggal 10 November 2014 pukul 14.00 WIB.

## **MATERI PERMAINAN KERJASAMA BIMBINGAN KELOMPOK**

### ***1. The Longest Tie***

- (9) Tujuan : Bekerjasama dan sikap rela berkorban
- (10) Bidang : Sosial
- (11) Waktu : 15 menit
- (12) Bahan/alat : Barang-barang kelompok
- (13) Jumlah peserta : Berkelompok (7-20)
- (14) Langkah Permainan :
  - c. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok
  - d. Peserta membuat rangkaian dari barang-barang milik sendiri dengan anggota kelompoknya
- (15) Evaluasi dan Refleksi :
  - e. Siapakah yang bersemangat untuk mengorbankan barang miliknya untuk keperluan kelompoknya
  - f. Kelompok mana yang rangkaiannya paling panjang
  - g. Berapa barang yang dimiliki untuk membuat rangkaian
  - h. Apakah makna dari permainan ini
- (16) Poin Belajar :

Melatih kerjasama, sikap rela berkorban demi kelompok dan melatih sikap empati pada kelompok.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

## **MATERI PERMAINAN KERJASAMA BIMBINGAN KELOMPOK**

### **2. Lanjutkan Ceritaku**

- (8) Tujuan : Melatih konsentrasi
- (9) Bidang Bimbingan : Pribadi, sosial
- (10) Waktu : 30 menit
- (11) Alat/bahan :-
- (12) Langkah permainan :
  - g. Duduklah yang rapat dan berderet panjangatau dalam bentuk lingkaran
  - h. Fasilitator memulai sebuah cerita dengan tema bebas
  - i. Ditengah-tengan cerita, fasilitator menghentikan ceritanya, dan menunjuk salah satu dari peserta secara acak untuk melanjutkan ceritanya
  - j. Kemudian peserta secara acak melanjutkan cerita dari peserta lain
  - k. Permainan harus terus berlanjut sampai peserta mendapat giliran bermain
  - l. Peserta diminta berekspresi dan berintonasi saat bercerita
- (13) Evaluasi dan refleksi

- d. Siapakah peserta yang sambungan ceritanya lebih menarik dibanding peserta yang lain?
  - e. Saiapakah peserta imajinatif dalam cerita, intonasi suara atau ekspresi muka?
  - f. Apakah makna dari permainan ini ?
- (14) Poin belajar

Bercerita merupakan salah satu cara berkomunikasi yang baik, dan dalam permainan ini, peserta tidak hanya dituntut untuk menjadi pendengar yang baik untuk mendengarkan cerita dari peserta lain, melainkan juga meresponnya secara langsung dengan cara melanjutkan cerita tersebut, dan juga akan mengasah daya imajinasi dari para peserta.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

**MATERI PERMAINAN KERJASAMA  
BIMBINGAN KELOMPOK**

**3. Perjalanan Orang Cacat**

- (6) Tujuan : Permainan ini melatih peserta agar mampu berkomunikasi secara efektif dengan segala keterbatasan yang ada sehingga mereka mampu mencapai tujuan yang diidamkan tanpa kesulitan berarti.
- (7) Bidang bimbingan : Pribadi, sosial
- (8) Alat/bahan : Penutup mata, earphone, dan barang-barang yang dijadikan untuk penghalang lintasan
- (9) Langkah permainan :
  - e. Peserta diminta membentuk kelompok berjumlah tiga orang
  - f. Setiap orang dalam kelompok itu akan berperan sebagai si tuli, si lumpuh dan si buta
  - g. Tugas mereka adalah berjalan melewati jalur lintasan yang berperintang secara bersama-sama
  - h. Si tuli tidak bisa mendengar, tapi masih bisa bersuara, si buta tidak bisa melihat tapi masih bisa mendengar dan berbicara sedangkan si lumpuh masih bisa melihat, berbicara dan mendengar

(10) Poin belajar :

Kesukaan kelompok tersebut tergantung pada kekompakan dan kreatifitas kelompok untuk berkomunikasi efektif dan bergerak secepat mungkin, dan juga bagaimana caranya mereka berkomunikasi dengan tidak melihat kelengkapan dari kekurangan yang dimiliki pasangan masing-masing.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

## **MATERI PERMAINAN KERJASAMA BIMBINGAN KELOMPOK**

### ***4. See Our Feet***

- (10) Tujuan : Bekerjasama dalam satu tujuan
- (11) Bidang : Sosial
- (12) Waktu : 20 menit
- (13) Bahan/alat : Tali rafia
- (14) Jumlah peserta : Berkelompok (7-20)
- (15) Langkah permainan :
  - d. Bagi peserta dalam dua kelompok kecil menjadi 2 sap ke belakang
  - e. Ikat masing-masing kaki kanan dengan kaki kiri teman di sampingnya
  - f. Bergerak menyamping dari start sampai finish
- (16) Variasi :
  - c. Untuk meningkatkan level permainan, minta semua kelompok mengulangi permainan dengan syarat tidak boleh mengeluarkan suara
  - d. Berilah halangan didalam perjalanan
- (17) Evaluasi dan Refleksi :

- d. Kelompok mana yang kompak ?
- e. Adakah pemimpin dalam kelompok ?
- f. Apakah makna dari permainan ini ?

(18) Poin Belajar

Meskipun kaki terikat namun tidak merupakan halangan dalam mencapai tujuan. Kebersamaan, kekompakan dan pemimpin dalam kelompok membuat permasalahan kelompok dapat diatasi dan tujuan akan tercapai.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

## **MATERI PERMAINAN KERJASAMA BIMBINGAN KELOMPOK**

### **5. Strip Seven**

- (9) Tujuan : untuk melatih konsentrasi peserta agar dapat merespon sesuatu dan juga dapat bertindak sesuai peraturan
- (10) Bidang bimbingan : Pribadi, sosial
- (11) Waktu : 15 menit
- (12) Bahan/alat :-
- (13) Jumlah peserta : 7-21 orang
- (14) Langkah permainan :
  - d. Fasilitator mempersilahkan peserta berdiri melingkar
  - e. Peserta diminta berhitung secara berurutan, tetapi setiap peserta yang mendapat kelipatan tujuh, peserta itu harus berteriak OKE!
  - f. Peserta yang salah mengucapkan nomornya, terlambat bersuara atau bertepuk pada angka biasa (1,2,3,4,5,6) atau mengucapkan angka 7 dengan kelipatan seklaigus berteriak OKE, maka diberi sanksi langsung dengan berdiri hanya dengan satu kaki dan pada akhir

permainan mereka dikumpulkan dan diberi sanksi bersama-sama atau sanksi lain, seperti memberikan barangt atau aksesoris yang dipunyai kepada fasilitator.

(15) Variasi :

- d. Hitungan kelipatan bisa diganti
- e. “OKE” bisa diganti dengan bertepuk, berteriak MERDEKA atau kata lainnya
- f. Sanksi bisa disepakati sebelumnya

(16) Poin belajar

Untuk melatih konsentrasi dan keselarasan gerak antara ucapan dengan gerakan tangan. Seseorang melakukan hal yang sama secara berulang-ulang, daya konsentrasinya akan berkurang, maka dengan permainan ini, hendaknya peserta selalu siap konsentrasi agar tidak melakukan kesalahan.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

**MATERI PERMAINAN KERJASAMA**  
**BIMBINGAN KELOMPOK**

**6. Menyebrang Sungai**

- 10) Tujuan : Peserta dilatih untuk bisa bergerak dengan cepat dan terkoordinasi tanpa harus diberikan instruksi terus menerus. Peserta juga harus berkonsentrasi penuh terhadap pekerjaannya agar mereka tidak kehilangan padding, benda berharga yang bisa menyelamatkan kelompok mereka
- 11) Bidang : Pribadi, Sosial, karir
- 12) Waktu : 20 menit
- 13) Bahan/alat : potongan kardus, karpet sebagai padding (alas pijatan kaki)
- 14) Jumlah peserta : Berkelompok (7-20)
- 15) Langkah-langkah :
  - f. Peserta dibagi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
  - g. Fasilitator membagikan kardus sesuai jumlah anggota kelompok +1 buah padding ekstra.

- h. Masing-masing kelompok adalah bergerak dari titik start sampai finish secepat mungkin dan jarak antara kedua titik itu diumpamakan sebagai sungai yang aliran airnya sangat deras. Peserta hanya bisa berdiri di atas padding yang diibaratkan sebagai perahu.
  - i. Setelah seluruh anggota kelompok berdiri di atas paddingnya masing-masing, maka tersisa satu padding ekstra di belakang peserta terakhir. Tugas peserta terakhir adalah mengambil padding tersebut kemudian mengoperkannya ke depan sampai peserta pertama bisa menggunakannya sebagai pijakan di depannya.
  - j. Padding harus tetap diinjak atau di pegang oleh peserta ketika diletakkan di tanah agar tidak terbawa arus sungai. Jika ada peserta yang lalai tidak memegang atau menginjak padding, fasilitator boleh mengambilnya sehingga perjalanan kelompok tersebut semakin susah.
- 16) Variasi : Jembatan ini dapat digantikan dengan jembatan manusia dan batu. Dalam suatu bidang disediakan jajaran batu tiga-tiga sebanyak lima baris. Setiap kelompok harus melewati jembatan yang terdiri atas batu dan manusia. Jadi sebuah jembatan dapat dilewati jika ada kedua unsur tersebut
- 17) Evaluasi dan refleksi :
- d. Siapakah yang gagal menyeberang sungai ?
  - e. Siapakah yang mendominasi dalam kelompok ?
  - f. Apakah makna dari permainan ini ?

18) Poin belajar

Bekerjasama dalam kelompok untuk menyeberang sungai meskipun hanya tersedia alat yang sederhana, mengandung makna bahwa perjalanan menuju tujuan harus dilaksanakan dengan memanfaatkan yang tersedia disekelilingnya. Hal ini memerlukan kerja sama kelompok kekompakan demi maksud bersama.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling.  
Yogyakarta: Paramita

## **MATERI PERMAINAN KERJASAMA BIMBINGAN KELOMPOK**

### **7. Giring Bola**

- (8) Tujuan : Bekerjasama dan mengerti kekurangan pasangannya
- (9) Bidang bimbingan : Pribadi, social
- (10) Waktu : 20 menit
- (11) Bahan/alat : Balon
- (12) Jumlah peserta : 7-21 orang
- (13) Langkah permainan :
  - e. Fasilitator membagi peserta menjadi beberapa kelompok dan membagikan satu balon pada setiap kelompok
  - f. Tugas setiap kelompok adalah menggiring bola menggunakan punggung dari garis Start sampai Finish
  - g. Jika ada pasangan yang menjatuhkan balon, maka pasangan itu harus mengulangi dari awal
  - h. Kelompok yang paling cepat itulah pemenangnya

(14) Poin belajar

Kebersamaan dan kekompakan serta rasa saling pengertian harus muncul dalam permainan ini, balon adalah alat untuk membentuk kebersamaan kelompok.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

## **MATERI PERMAINAN KERJASAMA BIMBINGAN KELOMPOK**

### **8. *Roll Over***

(9) Tujuan : Untuk melatih bekerja sama menjadi satu kesatuan dan kecepatan serta ketepatan dalam menerapkan strategi

(10) Bidang bimbingan : pribadi, sosial

(11) Waktu : 20 menit

(12) Bahan : Tali rafia warna

(13) Jumlah peserta : 7-15 orang

(14) Langkah permainan :

11. Peserta dibagi berkelompok, masing-masing berumlah 3 orang

12. Dibuat garis awal dan garis akhir berjarak 3 meter. Digaris akhir, untuk setiap kelompok diletakkan 3 buah tali rafia berbeda warna (merah, hijau, kuning) berukuran sekitar 10 meter

13. Setiap kelompok berada ditempat masing-masing pada garis awal

14. Fasilitator berdiri di depan dan siap memulai acara
  15. Setelah aba-aba dimulai, setiap anak (pemain) pertama dalam kelompok maju mengambil tali warna merah dan dibawa kepada kelompok masing-masing
  16. Lalu, semua anggota kelompok mengikat diri mereka untuk menjadi satu dengan tali rafia tadi di bagian dada sampai tali habis. Ujung tali dan pangkal tali disatukan (diikat)
  17. Setelah itu mereka bergerak lagi bersama-sama mengambil tali kedua warna hijau dan kembali lagi ke garis awal untuk mengikat bagian pinggang
  18. Proses berikutnya persis seperti nomor 7, tetapi talinya berwarna kuning dan yang diikat adalah bagian kaki
  19. Selanjutnya, mereka harus membuka talinya, mulai dari bagian dada, pinggang, dan kaki. Talinya kemudian digulung rapi kembali seperti semula menjadi tiga lagi dan diletakkan ke garis akhir
  20. Pemenangnya adalah kelompok yang lebih dulu berhasil melewati semua proses hingga akhir.
- (15) Evaluasi dan refleksi :
4. Siapakah pemimpin dalam kelompok?
  5. Adakah kesulitan dalam permainan ini?
  6. Apakah makna dari permainan ini?
- (16) Poin belajar
- Mengharapkan kelompok bekerjasama untuk berkompetensi mengikat tali dan melepaskan dengan cepat, walaupun sulit. Diperlukan simpul tali rafia yang kuat namun mudah dilepas agar menjadi pemenang.

Sumber :

Suwarjo, dan Imania E. 2010. Permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Paramita

## **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)

2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati

3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 1

5. Hari/tanggal : Sabtu, 1 November 2014

6. Lingkup pembicaraan :

- a. Sifat topik : Sosial
- b. Topik yang dibahas : Melatih kerjasama, sikap rela berkorban dan sikap empati siswa dengan permainan kerja sama “*The Longest Tie*”
- c. Isi Bahasan :

#### 1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

#### 2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama *The Longest Tie*, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

#### 3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu bagaimana cara meningkatkan konsentrasi ketika kita mendengarkan cerita orang lain (materi terlampir).

Berikut merupakan beberapa pendapat yang muncul dalam proses kegiatan bimbingan kelompok yaitu sebagai berikut:

RO : Berkorban demi kelompok memang susah

FD : Apabila sudah bersifat kelompok lebih baik hal yang bersifat individu dihilangkan

AP : Sayang sekali saya masih individualis

Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara mengembangkan empati, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan *The longest tie* (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat berempati pada temannya sesama anggota kelompok dan menyingkirkan kepentingan yang bersifat individualis. Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan membagi kelompok terlebih dahulu, lalu dimulai dengan salah satu anggota kelompok untuk mengeluarkan benda yang dimilikinya, seperti pensil, jam tangan, handphone, dompet, dan sebagainya. Sampai semuanya terkumpul dan diambil pemenangnya dengan cara melihat kelompok siapa yang susunan barangnya menjadi paling panjang.

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama *the longest tie* yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

SM : Melalui permainan ini saya jadi mengerti bagaimana berempati pada teman

PB : Sebaiknya kepentingan individu memang dibuang jauh-jauh ketika ada kegiatan kelompok

AP : Awalnya saya masih ragu-ragu untuk mengeluarkan barang yang semua saya miliki, tapi karena melihat teman-teman akhirnya saya pun mau untuk mengeluarkan barang yang saya miliki..

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja *samathe longest tie*, kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama *the longest tie*. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

#### 5. Lain-lain

Anggota kelompok merasa canggung mungkin karena ini pertemuan pertama, tapi setelah diberikannya permainan sebagai inti pertemuan suasana mencair bahkan sesekali disisipi dengan senda gurau.

### **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)

2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati

3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 2

5. Hari/tanggal : Kamis, 6 November 2014

6. Lingkup pembicaraan :
- a. Sifat topik : Sosial
  - b. Topik yang dibahas : Meningkatkan konsentrasi dengan permainan kerjasama “Lanjutkan Ceritaku”
  - c. Isi Bahasan :

1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, asa dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama lanjutkan ceritaku, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu bagaimana cara meningkatkan konsentrasi ketika kita mendengarkan cerita orang lain (materi terlampir).

Berikut merupakan beberapa pendapat yang muncul dalam proses kegiatan bimbingan kelompok yaitu sebagai berikut:

FD : ketika kita benar-benar memperhatikan dan memberi umpan balik kepada teman kita

RY : Mendengarkan dan mencerna kata-kata teman kita

GP : Tidak hanya mendengarkan dengan telinga namun juga dengan hati

IF : Selalu memperhatikan gerak gerak teman kita setiap detiknya.

Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara meningkatkan konsentrasi, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan lanjutan ceritaku (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat mempraktikkan bagaimana menjaga konsentrasi ketika temannya bercerita, dan diwajibkan untuk melanjutkan dan mengembangkan cerita sesuai keinginannya. Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan pemimpin kelompok bercerita terlebih dahulu sampai nanti pada saatnya akan dipotong dan seketika diminta untuk anggota melanjutkan ceritanya dengan daya imajinasinya sendiri sampai semuanya mendapatkan gilirannya untuk bercerita dengan kreasinya sendiri-sendiri yang di akhir cerita akan ada ending cerita yang berakhir dengan manis.

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama *continuing my story* yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

SM : Melalui permainan ini saya jadi mengerti bagaimana perasaan kita ketika cerita kita didengarkan oleh teman kita

PB : Jadi tahu gimana menjadi *good listener*

AP : Meskipun sepele ternyata mendengarkan cerita teman itu sangat penting.

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama lanjutkan ceritaku, kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama lanjutkan ceritaku. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

#### 5. Lain-lain

Anggota kelompok merasa canggung mungkin karena ini pertemuan pertama, tapi setelah diberikannya permainan sebagai inti pertemuan suasana mencair bahkan sesekali disisipi dengan senda gurau.

## **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)
2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati
3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 3

5. Hari/tanggal : Rabu, 12 November 2014
6. Lingkup pembicaraan :
- a. Sifat topik : Sosial
  - b. Topik yang dibahas : Meningkatkan konsentrasi dengan permainan kerjasama “Pejalanan Orang Cacat”
  - c. Isi Bahasan :

#### 1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, asa dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

#### 2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama perjalanan orang cacat, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

#### 3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu bagaimana cara meningkatkan konsentrasi ketika kita mendengarkan cerita orang lain (materi terlampir).

Berikut merupakan beberapa pendapat yang muncul dalam proses kegiatan bimbingan kelompok yaitu sebagai berikut:

AP : Dengan komunikasi yang efektif ternyata itu meminimalisir terjadinya kesalahpahaman dengan teman

AH : Ternyata komunikasi non verbal juga tidak kalah penting ya

GP : verbal maupun non verbal sama-sama pentingnya, karena semuanya harus berimbang

Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara membangun komunikasi yang efektif, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan perjalanan orang cacat (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat mempraktikkan bagaimana berkomunikasi secara efektif meskipun dalam keterbatasan, dan dituntut untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan diberikan *time limit*. Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan membuat kelompok kecil terlebih dahulu, sebanyak 3-4 orang dalam setiap kelompoknya, lalu diberikanlah mereka peran pada setiap anaknya untuk menjadi orang yang cacat, yakni orang buta, orang tuli, dan orang yang tidak mempunyai kaki serta tangan. Dengan keterbatasan dalam peran yang dimainkan tersebut mereka harus dituntut untuk tetap berkomunikasi secara lancar dan efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama perjalanan orang cacat yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

FD : Melalui peran menjadi orang cacat saya lebih mengerti bahwa komunikasi yang efektif itu tidak selalu digunakan melalui komunikasi verbal

DO : Komunikasi yang efektif harus selalu dipraktikkan dalam situasi apapun dan dimanapun kita berada

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama perjalanan orang cacat, kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama perjalanan orang cacat. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

#### 5. Lain-lain

Suasana kelompok lebih mencair dibandingkan pertemuan yang pertama, ini dimungkinkan karena di pertemuan kedua porsi waktu untuk permainan yang cukup lama akhirnya murid pun menjadi tidak tegang

## **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)

2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati

3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 4

5. Hari/tanggal : Jumat, 14 November 2014

6. Lingkup pembicaraan :
- a. Sifat topik : Sosial
  - b. Topik yang dibahas : Melatih kerjasama dalam satu tujuan dengan permainan kerja sama “*See Our Feet*”
  - c. Isi Bahasan :

1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, asa dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama *see our feet*, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu bagaimana cara mengembangkan kebersamaan dan kekompakan dalam kelompok (materi terlampir).

Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara mengembangkan kebersamaan dan kekompakan dalam kelompok, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan *see our feet*

(materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat mempraktikkan bagaimana mengembangkan kebersamaan dan kekompakan kelompok dalam menyelesaikan suatu masalah. Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan membuat kelompok terlebih dahulu, sebanyak 5 orang dalam setiap kelompoknya. Dengan berbaris menyamping mereka diikat kakinya per siswa, setiap siswa hanya diikat pada satu kakinya saja. Sampai kakinya anggota kelompok terikat semuanya, mereka berdiri di garis start dan diharuskan berjalan ke depan sampai garis finish yang telah ditentukan sebelumnya. Hingga ada yang sampai garis finish terlebih dahulu merekalah kelompok pemenangnya.

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama *see our feet* yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

GP : Sehebat apapun kita, jika ada di dalam kelompok harus mengerti satu sama lain.

AP : Dengan permainan ini diharapkan kita semua menjadi saling dekat dan berhenti saling meyelahkan satu sama lain ketika menyelesaikan masalah.

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama *see our feet*, kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama *see our feet*. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

## 5. Lain-lain

Suasana kelompok lebih mencair dikarenakan permainan pada pertemuan kali ini lebih ramai dan sempat ada yang terjatuh pula, ini menjadikan semakin seru.

### **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)
2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati
3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 5
5. Hari/tanggal : Senin, 21 November 2014
6. Lingkup pembicaraan :

- a. Sifat topik : Sosial
- b. Topik yang dibahas : Melatih kerjasama, konsentrasi agar dapat merespon sesuatu dan bertindak sesuai aturan dengan permainan kerja sama “*Strip Seven*”
- c. Isi Bahasan :

#### 1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

#### 2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama Strip Seven, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

#### 3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu cara meningkatkan konsentrasi terlebih ketika kita mendapatkan sebuah masalah. Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara meningkatkan konsentrasi ketika menghadapi masalah, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan *strip seven* (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar siswa menjadi pribadi yang bisa fokus dan konsentrasi untuk memecahkan sebuah masalah, dan sebelum

dimulai pertama pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan berbaris melingkar, setelah itu diawali dari pemimpin kelompok untuk memulai berhitung sampai seterusnya berputar dan nanti ketika jatuh pada angka 7 dan kelipatannya maka siswa yang kedapatan untuk mengucapkan angka 7 diganti dengan kata dor. Ini juga bisa divariasikan dengan kata yang lebih rumit dan angka yang lebih susah.

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama giring bola yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

RZ : Konsentrasi memegang kunci terpenting ketika kita menghadapi suatu masalah

IF : saya kadang hilang fokus ketika menghadapi masalah, dengan permainan ini saya jadi lebih mengerti bagaimana harus fokus dan konsentrasi untuk memecahkan masalah.

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama *strip seven* kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama *strip seven*. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

#### 5. Lain-lain

Dengan permainan ini siswa semakin mengerti bahwa ternyata konsentrasi juga menjadi kunci penting untuk menyelesaikan sebuah masalah yang sedang dihadapi.

## **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)
2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati
3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 6
5. Hari/tanggal : Senin, 22 November 2014
6. Lingkup pembicaraan :

- a. Sifat topik : Sosial
- b. Topik yang dibahas : Melatih koordinasi dalam kelompok dengan menggunakan permainan kerjasama “Menyebrang sungai”
- c. Isi Bahasan :

#### 1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

#### 2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama menyebrang sungai, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

#### 3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu bagaimana cara meningkatkan konsentrasi pada situasi apapun.

Berikut merupakan beberapa pendapat yang muncul dalam proses kegiatan bimbingan kelompok yaitu sebagai berikut:

RO : Ego memang salah satu hal yang dapat membuat peretemanan menjadi rusak

GP : Tiap orang punya ego masing-masing, ada yang dominan dan ada yang sedang-sedang saja, alangkah baiknya jika sudah masuk dalam kegiatan kelompok ego yang bersifat pribadi dikesampingkan terlebih dahulu

AH : Orang yang dapat mengontrol egonya relatif lebih mudah ketika mendapatkan tekanan

Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara menjaga ego, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan menyebrang sungai (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat mengerti ego dari teman pasangan masing-masing, serta dapat mengontrol ego pribadi ketika berada pada kegiatan kelompok terutama ketika mendapat tekanan atau suatu permasalahan. Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan membagi kelompok yang beranggotakan 5 siswa tiap kelompoknya, lalu dibagikan padding yang terbuat dari kardus. Kemudian dibuat garis start dan finish, kedua kelompok berdiri dibelakang garis start untuk berjalan diatas padding yang telah disusun sebelumnya oleh anggota kelompok yang lain. Di ibaratkan berjalan diatas sungai, padding itu dijadikan pijakan untuk menyebrang, hingga ada kelompok yang terlebih dahulu sampai garis finish.

Setelah mendapat pemenang dan permainan diakhiri pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama menyebrang sungai yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

GP : Ego kita disini di uji ketika kita harus menunggu anggota kelompok lain untuk menaruh padding sebagai pijakan

RO : Sebaiknya kalau sudah bersifat kegiatan kelompok, ego pribadi dikesampingkan terlebih dahulu

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama menyebrang sungai, kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama menyebrang sungai. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

#### 5. Lain-lain

Siswa merasa senang karena bisa melaksanakan permainan menyebrang sungai, terlebih mereka bisa menahan ego masing-masing untuk mencapai tujuan bersama kelompok.

### **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)
2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati
3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 7
5. Hari/tanggal : Senin, 26 November 2014

6. Lingkup pembicaraan :
- a. Sifat topik : Sosial
  - b. Topik yang dibahas : Mengerti kelemahan dan kelebihan pasangan satu sama lain melalui permainan kerjasama “Giring bola”
  - c. Isi Bahasan :

1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama giring bola, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu menerima dan mengerti kelemahan pasangan masing-masing. Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara menerima dan mengerti kelemahan pasangannya, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan giring bola (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat menerima dan mengerti kelemahan pasangan mainnya, dan kelemahan-kelemahan yang dimiliki itu

justru bagaimana setiap individu untuk saling mengisi, saling melengkapi dan menjadi kan kelompok yang solid dan tangguh.

Pemimpin kelompok menjelaskan bagaimana langkah permainan yang dilakukan oleh anggota kelompok, serta tujuan dari permainan yang dilakukan. Permainan diawali dengan membagi 5 kelompok setiap kelompok beranggotakan 2 siswa. Dan setiap kelompok diberikan satu buah balon untuk di keningnya masing-masing. Ketika ada aba-aba untuk melakukan joget seiring musik berbunyi merekapun harus berjoget sambil tetap berjalan hingga garis yang telah ditentukan sebelumnya. Jika ada balon yang terjatuh maka kelompok itu harus mengulangi dari awal lagi.

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama giring bola yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

DO : Memang susah untuk saling mengisi kekurangan setiap kita yang berada dalam kelompok.

GP : dengan permaian ini saya jadi tahu bahwa dalam kelompok kita juga harus memperhatikan kelemahan teman kita, dan jangan jadikan itu sebagai penghambat untuk meraih tujuan bersama.

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama giring bola kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama giring bola. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

## 5. Lain-lain

Dengan permainan ini siswa semakin mengerti bahwa ternyata di dalam kelompok rasa saling melengkapi satu sama lain, melihat kekurangan teman-teman dan itu dijadikan kesempatan untuk berempati dan bekerjasama untuk meraih tujuan bersama.

### **RESUME BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **SMA NEGERI 1 MUNTILAN**

1. Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok (Topik Tugas)

2. Penyelenggara : Ardiatma Rio Respati

3. Sasaran (anggota) :

Siswa kelas XI MIA 2 (Responden), berjumlah 10 peserta didik dengan kode:

AP, DO, AH, GP, SM, RY, FD, IF, PB, RO

4. Pertemuan : 3

5. Hari/tanggal : Senin, 3 Desember 2014

6. Lingkup pembicaraan :

a. Sifat topik : Sosial

b. Topik yang dibahas : Menumbuhkan jiwa kepemimpinan dengan permainan “*Roll Over*”

c. Isi Bahasan :

#### 1. Tahap Pembentukan

Sebelum masuk ke dalam tahap kegiatan atau pembahasan, pemimpin kelompok membuka terlebih dahulu kegiatan ini dengan mengucapkan salam, pemimpin kelompok mengucapkan terimakasih dan memimpin doa sebelum melaksanakan kegiatan. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, baik itu pengertian, tujuan, asa dan cara pelaksanaannya. Pemimpin kelompok melakukan perkenalan, kemudian menyepakati waktu bimbingan kelompok bersama anggota kelompok.

#### 2. Tahap Peralihan

Pemimpin kelompok menjelaskan kembali tentang kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama *roll over*, menyampaikan pentingnya kegiatan ini, selanjutnya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk masuk pada tahap kegiatan.

#### 3. Tahap Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mengemukakan pendapatnya tentang materi yang dibahas yaitu bagaimana cara melatih kerja sama dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan (materi terlampir).

Berikut merupakan beberapa pendapat yang muncul dalam proses kegiatan bimbingan kelompok yaitu sebagai berikut:

FD : Kerja yang struktur dan mempunyai tujuan yang sama, itu adalah kerjasama

IF : Kerjasama bukan berarti kerja sama-sama

AP : Dalam suatu kelompok selalu baik disengaja atau tidak disengaja pasti akan muncul seseorang yang mempunyai jiwa *leadership*

Setelah pembahasan mengenai bagaimana cara melatih kerja sama dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan, pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk melakukan permainan *roll over* (materi permainan terlampir). Tujuan dari permainan ini yaitu agar anggota kelompok dapat mempraktikkan bagaimana cara membangun kerjasama tim dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan dalam suatu kelompok. Permainan dimulai dengan membagi kelompok kecil sebanyak 3-4 orang. Dengan menggunakan bantuan tali rafia yang berwarna, dibuatlah garis start dan finish di ujung area permainan. Setiap kelompok harus berhasil mengikat dirinya dengan tali rafia berwarna yang berjumlah 3 jenis warna (merah, putih, biru) lalu berjalan hingga garis finish. Ketika permainan berlangsung secara tidak langsung nanti akan muncul kerjasama tim dan akan ada seseorang yang menjadi *leader*. Dengan begitu tujuan permainan pun akan tercapai, hingga ada kelompok yang menyentuh garis finish untuk pertama kalinya dan dijadikan sebagai pemenang

Selanjutnya pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan refleksi dari permainan kerjasama *roll over* yang telah dilaksanakan. Berikut beberapa pendapat yang muncul dalam kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

FD : Meskipun awalnya tidak terlalu mementingkan *teamwork*, ternyata itu hal yang fatal. Karena dalam suatu kelompok harus ada pembagian tugas yang jelas agar tujuan bisa dicapai

DO : Karena dalam setiap kelompok selain kerjasama juga yang tidak kalah penting harus munculnya seorang pemimpin yang juga siap untuk di beri masukan oleh teman-temannya

#### 4. Tahap Pengakhiran

Setelah melakukan diskusi dan melaksanakan permainan kerja sama *roll over*, kegiatan bimbingan kelompok ini pun diakhiri. Pemimpin kelompok

meminta anggota kelompok untuk menyimpulkan terlebih dahulu hal-hal yang bisa dipahami. Kemudian pemimpin kelompok juga menanyakan kepada anggota kelompok terkait hal apa yang dipahami, bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti layanan dan hal apa yang akan dilakukan setelah melaksanakan bimbingan kelompok dengan permainan kerja sama *roll over*. Kegiatan selanjutnya diakhiri dengan doa dan ucapan terimakasih serta salam pada anggota.

#### 5. Lain-lain

Sedikit terkendala karena seharusnya permainan *roll over* ini dilakukan di *outdoor*, dikarenakan hujan lalu dipindah di *indoor*. Namun itu semua tidak menghalangi keseruan permainan itu sendiri.

### **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No .	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

### **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :

8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

### **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :

4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....  
 .....

.....  
.....  
.....  
.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

### **PEDOMAN OBSERVASI**

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan

2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					

7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					

4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No .	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam					

	kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					
6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Judul Penelitian : Meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 di SMA Negeri 1 Muntilan
2. Tujuan : Mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa
3. Tempat pelaksanaan :
4. Hari/tanggal pelaksanaan :
5. Waktu :
6. Observasi ke :
7. Observer :
8. Lembar observasi :

Berikut ini adalah daftar pernyataan mengenai perilaku komunikasi antar pribadi siswa yang mungkin muncul. Isilah kolom frekuensi dengan menggunakan tanda cek (√) yang disesuaikan dengan banyaknya perilaku komunikasi antar pribadi yang muncul.

No	Aspek yang dinilai	Frekuensi				
		1	2	3	4	5
1.	Saling tolong menolong dan gotong royong dalam kegiatan					
2.	Kesepakatan untuk saling pinjam meminjam barang/jasa					
3.	Menerima hal-hal baru dan menghormati adanya seorang pemimpin					
4.	Bersikap sportif dengan kelompok lain					
5.	Menyesuaikan diri dengan teman lain					

6.	Mendiskusikan masalah yang muncul dengan teman lain					
7.	Menghormati perbedaan yang ada					
8.	Bersedia berbagi pengalaman dan hal lain terkait dirinya					
9.	Menganggap semua orang sama dalam pergaulan					

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang, ..... 2014

Observer

.....

**PERBEDAAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI SISWA SEBELUM DAN  
SESUDAH MENGIKUTI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
DENGAN TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA**

No	Kode Siswa	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>		% Skor Peningkatan
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria	
1	AH	56 %	Sedang	74 %	Tinggi	18 %
2	AP	58 %	Sedang	80 %	Tinggi	22 %
3	DO	54 %	Rendah	71 %	Tinggi	17 %
4	FD	81 %	Tinggi	84 %	Tinggi	3 %
5	GP	55 %	Rendah	77 %	Tinggi	22 %
6	IF	51 %	Rendah	77 %	Tinggi	26 %
7	RY	50 %	Rendah	70 %	Sedang	20 %
8	PB	59 %	Sedang	85 %	Tinggi	26 %
9	RO	45 %	Rendah	84 %	Tinggi	39 %

<b>10</b>	SM	79 %	Tinggi	84 %	Tinggi	5 %
<b>Rata-rata</b>		<b>59 %</b>	<b>Sedang</b>	<b>78 %</b>	<b>Tinggi</b>	<b>19 %</b>

**Rekapitulasi Hasil Analisis Uji *Wilcoxon* Secara Umum**

Kode Siswa	$X_{A1}$	$X_{B2}$	Beda	Tanda Jenjang		
			$X_{B2} - X_{A1}$	Jenjang	+	-
AH	56 %	74 %	+18 %	4	4	0
AP	58 %	80 %	+22 %	6,5	6,5	0
DO	54 %	71 %	+17 %	3	3	0
FD	81 %	84 %	+3 %	1	1	0
GP	55 %	77 %	+22 %	6,5	6,5	0

IF	51 %	77 %	+26 %	8,5	8,5	0
RY	50 %	70 %	+20 %	5	5	0
PB	59 %	85 %	+26 %	8,5	8,5	0
RO	45 %	84 %	+39 %	10	10	0
SM	79 %	84 %	+5 %	2	2	0
<b>Jumlah</b>					<b>45</b>	<b>0</b>

Keterangan :

$X_{A1}$  : Skor hasil pre-test

$X_{B2}$  : Skor hasil post-test

Berdasarkan hasil perhitungan tabel uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau  $Z_{hitung}$  nilainya adalah 0. Sedangkan  $Z_{tabel}$  untuk  $n = 10$  (Sugiyono 2007: 379) dengan taraf kesalahan 5% adalah 8.  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  atau memiliki arti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa kelas XI Matematika dan Sains 2 SMA Negeri 1 Muntilan.

**DOKUMENTASI PELAKSANAAN KEGIATAN  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN  
TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA**



**DOKUMENTASI PELAKSANAAN KEGIATAN  
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN  
TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA**

