**Lampiran 1**

**PELAKSANAAN KEGIATAN EKSPERIMEN SMA NEGERI 3 POLEWALI**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PERTEMUAN** |  **TOPIK**  | **KEGIATAN** | **TUJUAN** | **SKENARIO** | **WAKTU** |
| I | pretest | Melakukan tes kemampuan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikas isiswa | Mengetahui kemampuan awal meningkatkan keterampila nberkomunikas isiswa | 1. membangun rapport
2. menjelaskan tujuan diadakannya tes dan cara mengerjakan tes.
3. Membagikan lembar jawaban dan tes lalu mempersilahkan mengerjakan tes
4. Mengumpulkan tes
5. Mengakhiri
 | 40Menit |
| II | *Role playing* | Latihan kerja sama | Menumbuhkan sikap kerja sama terhadap orang lain. | 1. Membangun rapport
2. Mengemukakan masalah dan kegiatan/latihan *role playing*” latihan kerja sama”
3. Permainan lempar kertas
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peranan sesuai isi skenario
5. Menjelaskan uraian singkat mengenai peranan yang ada dalam scenario yang akan diperankan.
6. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya.
7. Mempersilahkan siswa berembuk dengan kelompoknya.
8. Pelaksanaan *role playing.*
9. Evaluasi dan diskusi serta refleksi.
10. Ulang permainan
11. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi.
12. Mengakhiri
 | 150menit |
| III | *Role playing II* | Latihan berempati | Menumbuhkan sikap empati kepada sesama | 1. Membangun rapport
2. Mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan/latihan *role playing”*latihan empati”
3. Permainan “saya adalah”
4. Menemukan siswa yang akan memainkan peranan sesuai skenario.
5. Menjelaskan uraian singkat mengenai peranan yang ada dalam skenario yang akan diperankan.
6. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya.
7. Mempersilahkan siswa berembug dengan kelompoknya.
8. Pelaksanaan *role playing*
9. Evaluasi dan diskusi serta refleksi.
10. Ulang permainan
11. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi.
12. Mengakhiri
 | 50Menit |
| IV | *Role playing III*  | Latihan kepercayaan diri | Menumbuhkan rasa percaya diri siswa | 1. Membangun Rapport
2. Mengemukakan tujuan dan mekanisme kegiatan/latihan *role playing*” keterampilan berkomunikasi”
3. Naskah dengan tema “debat”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran.
5. Menjelaskan uraian singkat mengenai peran yang ada dalams kenario yang akan diperankan.
6. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya.
7. Mempersilahkan siswa berembug dengan teman kelompoknya.
8. Pelaksanaan *role playing*.
9. Evaluasi/diskusi serta refleki
10. Ulangan permainan
11. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi.
12. Mengakhiri
 | 60menit |
| V | *Role playing IV* | Latihan bertanggung jawab | Menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa | 1. membangun Rapport
2. mengemukakan tujuan dan mekanisme kegiatan/latihan *role playing* “tanggungjawab”.
3. Permainan “pesan berantai”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran.
5. Menjelaskan uraian singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan diperankan.
6. Menentukan peran penonton lalu menjelaskan tugasnya.
7. Mempersilahkan siswa berembug dengan kelompoknya.
8. Pelaksanaan *role playing*
9. Evaluasi/diskusi serta refleki.
10. Ulangan permainan.
11. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi.
12. Mengakhiri
 | 60Menit |
| VI | *Role playing V* | Latihan*sel f control* (pengendalian diri) | Menumbuhkan rasa pengendalian diri | 1. membangun Rapport
2. mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan/latihan *role playing* “*self control*”.
3. Permainan “jadi preman”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai isi skenario.
5. Menjelaskan uraian singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan diperankan.
6. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya.
7. Mempersilahkan siswa berembug dengan kelompoknya.
8. Pelaksanaan *role playing*
9. Evaluasi/diskusi serta refleksi.
10. Ulangan permainan.
11. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi.
12. Mengakhiri
 | 90menit |
| VII | *Role playing VI* | Latihan berbua tadil | Menumbuhkan rasa keadilan siswa. | 1. membangun Rapport
2. mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan/latihan *role playing* “berbuatadil*l*”.
3. Permainan “bisik berantai”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai isi skenario.
5. Menjelaska nuraian singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan diperankan.
6. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya.
7. Mempersilahkan siswa berembug dengan kelompoknya.
8. Pelaksanaan *role playing*
9. Evaluasi/diskusi serta refleksi.
10. Ulangan permainan.
11. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi.
12. Mengakhiri.
 | 60menit |
| VIII | *Post Test* | Melakukan tes ulang kemampuan siswa dalam berkomunikasi | Mengetahui tingkat kemampuan keterampilan berkomunikasi siswa sesudah diberi perlakuan (*role playing).* | 1. Membangun rapport
2. Menjelaskan tujuan didakannya tes dan cara mengerjakan tes.
3. Membagikan lembarj awaban dan tes lalu mempersilahkan siswa mengerjakannya.
4. Mengumpulkan tes.
 | 45menit |

**SKENARIO PELAKSANAAN PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI SISWA DENGAN TEMAN SEBAYA DI SMA NEG 3 POLEWALI**

1. Tujuan

Tujuan dari teknik *role playing* ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilannya dalam berkomunikasi.

1. Tahap persiapan

Adapun dalam tahap ini konselor menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan *role playing* yaitu:

1. Fasilitator menyiapkan media penunjang seperti scenario latihan yang akan digunakan untuk latihan *role playing.*
2. Konselor juga mempersiapkan ruangan dan peralatan seperti: meja, kursi, papan tulis, spidol, kamera dan lain-lain.
3. Konselor mengumpulkan siswa yang akan mengikuti latihan *role playing.* Setelah itu konselor mengemukakan masalah dan tema yang akan diperankan, menjelaskan tujuan permainan, kemudian diadakan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.
4. Konselor mengemukakan penentuan kelompok dan peran yang akan dimainkan.
5. Konselor juga menetukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya dalam *role playing.*
6. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan

1. Pertemuan I
2. Konselor membangun rapport
3. Konselor menjelaskan tujuan diadakannya latihan *role playing.*
4. Mengadakan Tanya jawab/diskusi, kemudian balikan dari siswa.
5. Selanjutnya konselor menjelaskan tujuan diadakannya tes dan cara mengerjakan tes tersebut.
6. Konselor membagi lembar jawaban dan mempersilahkan siswa untuk mengerjakan tes.
7. Mengumpulkan tes.
8. mengakhiri
9. Pertemuan II

Pada pertemuan ini akan diadakan latihan *role playing* dengan latihan kerjasama. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

1. Konselor membangun rapport
2. Konselor mengemukakan masalah kemampuan pentingnyakerjasama antara manusia.
3. Konselor memandu peserta yang telah dibagi atas 3 kelompok dengan tema permainan “lempar bola kertas”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran *role playing* sesuai dengan naskah drama yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam scenario yang akan dimainkan.
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai. Refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
6. Mempersilahkan siswa berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Memainkan *role playing* dikelas dengan latihan kerjasama. Dalam hal ini, siswa bebas mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
8. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan berisi pengalaman atau perasaan saat melaksanakan *role playing* sesuai dengan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
9. Ulangan permainan dapat dilakukan apabila dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan untuk diadakan ulangan permainan. Adapun cara yang digunakan untuk mengulang permainan adalah dengan cara bertukar peran  *(role reversal)*.
10. Konselor memberikan balikan lalu menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
11. Konselor mengakhiri, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
12. Pertemuan III

Pada pertemuan ini akan diadakn latihan *role playing* dengan latihan berempati dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konselor membangun rapport
2. Konselor mengemukakan masalah kemampuan pentingnya berempati antar sesama manusia.
3. Konselor memandu peserta yang telah dibagi atas tiga kelompok.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran *role playing* sesuai dengan naskah drama yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam scenario yang akan dimainkan.
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai. Refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
6. Mempersilahkan siswa berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Memainkan *role playing* dikelas dengan latihan berempati.siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebas mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
8. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan berisi pengalaman atau perasaan saat melaksanakan *role playing* sesuai dengan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
9. Ulangan permainan dapat dilakukan apabila dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan untuk diadakan ulangan permainan. Adapun cara yang digunakan untuk mengulang permainan adalah dengan cara bertukar peran  *(role reversal)*.
10. Konselor memberikan balikan lalu menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
11. Konselor mengakhiri dan meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
12. Pertemuan IV

Pada pertemuan ini akan diadakan latihan *role playing*  dengan latihan kepercayaan diri dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konselor membangun rapport
2. Konselor mengemukakan masalah pentingnya kepercayaan diri, lalu menjelaskan tujuan dari latihan kepercayaan diri.
3. Konselor memandu peserta yang telah dibagi atas 3 kelompok dengan tema permainan “latihan berdebat”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran *role playing* sesuai dengan naskah drama yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam scenario yang akan dimainkan.
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai. Refleksi juga dilakukan dengan member kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
6. Mempersilahkan siswa berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Memainkan *role playing* dikelas dengan latihan kepercayaan diri.siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebas mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
8. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan berisi pengalaman atau perasaan saat melaksanakan *role playing* sesuai dengan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
9. Ulangan permainan dapat dilakukan apabila dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan untuk diadakan ulangan permainan. Adapun cara yang digunakan untuk mengulang permainan adalah dengan cara bertukar peran  *(role reversal)*.
10. Konselor memberikan balikan lalu menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
11. Konselor mengakhiri, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
12. Pertemuan V

Pada pertemuan ini akan diadakan latihan *role playing* dengan latihan bertanggung jawab dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konselor membangun rapport
2. Konselor mengemukakan masalah yaitu pentingnya bertanggung jawab, lalu menjelaskan tujuan dari latihan kepercayaan diri.
3. Konselor memandu peserta yang telah dibagi atas 3 kelompok dengan tema permainan “pesan berantai”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran *role playing* sesuai dengan naskah drama yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan.
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai. Refleksi juga dilakukan dengan member kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
6. Mempersilahkan siswa berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Memainkan *role playing* dikelas dengan latihan kepercayaan diri.siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebes mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
8. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan berisi pengalaman atau perasaan saat melaksanakan *role playing* sesuai dengan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
9. Ulangan permainan dapat dilakukan apabila dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan untuk diadakan ulangan permainan. Adapun cara yang digunakan untuk mengulang permainan adalah dengan cara bertukar peran  *(role reversal)*.
10. Konselor memberikan balikan lalu menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
11. Konselor mengakhiri, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
12. Pertemuan VI

Pada pertemuan ini akan diadakan latihan *role playing* dengan latihan *self control* (pengendalian diri), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konselor membangan rapport
2. Konselor mengemukakan masalah yaitu *self control* (pengendalian diri), lalu menjelaskan tujuan dari latihan ini.
3. Konselor memandu peserta yang telah dibagi atas 3 kelompok dengan tema permainan “menjadi preman”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran *role playing* sesuai dengan naskah drama yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan.
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai. Refleksi juga dilakukan dengan member kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
6. Mempersilahkan siswa berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Memainkan *role playing* dikelas dengan latihan *self control*.siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebes mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
8. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan berisi pengalaman atau perasaan saat melaksanakan *role playing* sesuai dengan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
9. Ulangan permainan dapat dilakukan apabila dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan untuk diadakan ulangan permainan. Adapun cara yang digunakan untuk mengulang permainan adalah dengan cara bertukar peran  *(role reversal)*.
10. Konselor memberikan balikan lalu menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
11. Konselor mengakhiri, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
12. Pertemuan VII

Pada pertemuan ini akan diadakan latihan *role playing*  dengan latihan berbuat adil, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konselor membangun rapport
2. Konselor mengemukakan masalah yaitu berbuat adil, lalu menjelaskan tujuan dari latihan ini.
3. Konselor memandu peserta yang telah dibagi atas 3 kelompok dengan tema permainan “bisik berantai”.
4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran *role playing* sesuai dengan naskah drama yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan.
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai. Refleksi juga dilakukan dengan member kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
6. Mempersilahkan siswa berembug terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Memainkan *role playing* dikelas dengan latihan kepercayaan diri.siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya tentang peran yang didapat dan bebes mengungkapkan semua perasaan yang membebani hatinya.
8. Evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah dilakukan berisi pengalaman atau perasaan saat melaksanakan *role playing* sesuai dengan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari peran pemain. Setelah itu, diberi kesempatan untuk memberikan masukan kepada para pemain mengenai perannya sehingga pemain dapat memahami kekurangan dan kelebihannya dalam proses latihan *role playing.*
9. Ulangan permainan dapat dilakukan apabila dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan untuk diadakan ulangan permainan. Adapun cara yang digunakan untuk mengulang permainan adalah dengan cara bertukar peran  *(role reversal)*.
10. Konselor memberikan balikan lalu menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
11. Konselor mengakhiri, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
12. Pertemuan VIII

Pada pertemuan ini akan diadakan latihan tes ulang kemampuan siswa dalam berkomunikasi, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konselor membangun rapport
2. Konselor menjelaskan tujuan diadakannya tes lalu mempersilahkan siswa untuk mengerjakan tes
3. Konselor membagi lembar jawaban dan tes lalu mempersilahkan siswa untuk mengerjakan tes
4. Mengumpulkan tes
5. Mengakhiri.

**Lampiran 2**

**MATERI TENTANG KOMUNIKASI**

1. Pengertian komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris “*communication”),*secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna ‘berbagi’ atau ‘menjadi milik bersama’ yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna.

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Karena itu merujuk pada pengertian Ruben dan Steward(1998:16) mengenai komunikasi manusia yaitu:

*Human communication is the process through which individuals –in relationships, group, organizations and societies—respond to and create messages to adapt to the environment and one another.* Bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain.

Untuk memahami pengertian komunikasi tersebut sehingga dapat dilancarkan secara efektif dalam Effendy(1994:10) bahwa para peminat komunikasi sering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society.* Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*

**b. Proses Komunikasi**

Berangkat dari paradigma Lasswell, Effendy (1994) membedakan proses komunikasi menjadi dua tahap, yaitu:

1. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (kial/*gesture*, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat/mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

2. Proses komunikasi sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

1. **Fungsi Komunikasi**

William I. Gorden (dalam Deddy Mulyana, 2005) mengkategorikan fungsi komunikasi menjadi empat, yaitu:

1. Sebagai komunikasi sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan hubungan orang lain. Melalui komunikasi kita bekerja sama dengan anggota masyarakat (keluarga, kelompok belajar, perguruan tinggi, RT, desa) untuk mencapai tujuan bersama.

2.Sebagai komunikasi ekspresif

Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan nonverbal. Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut, prihatin, marah dan benci dapat disampaikan lewat kata-kata, namun bisa disampaikan secara lebih ekpresif lewat perilaku nonverbal. Seorang ibu menunjukkan kasih sayangnya dengan membelai kepala anaknya. Orang dapat menyalurkan kemarahannya dengan mengumpat, mengepalkan tangan seraya melototkan matanya, mahasiswa memprotes kebijakan penguasa negara atau penguasa kampus dengan melakukan demontrasi.

3.Sebagai komunikasi ritual

Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai*rites of passage,* mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, siraman, pernikahan, dan lain-lain

4.Sebagai komunikasi instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap, menggerakkan tindakan, dan juga menghibur.

1. **Ragam Tingkatan Komunikasi atau Konteks-Konteks Komunikasi**

Secara umum ragam tingkatan komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi intrapribadi *(intrapersonal communication)* yaitu komunikasi yang terjadi dalam diri seseorang yang berupa proses pengolahan informasi melalui panca indera dan sistem syaraf manusia.
2. Komunikasi antarpribadi *(interpersonal communication)* yaitu kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang dengan orang lain dengan corak komunikasinya lebih bersifat pribadi dan sampai pada tataran prediksi hasil komunikasinya pada tingkatan psikologis yang memandang pribadi sebagai unik. Komunikasi kelompok *(group communication)* yaitu komunikasi yang berlangsung di antara anggota suatu kelompok. Menurut Michael Burgoon dan Michael Ruffner dalam Sendjaja,(1994) memberi batasan komunikasi kelompok sebagai interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu guna memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki seperti berbagi informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat.
3. Komunikasi organisasi *(organization communication)* yaitu pengiriman dan penerimaan berbagai pesan organisasi di dalam kelompok formal maupun informal dari suatu organisasi (Wiryanto, 2005)*.*
4. Komunikasi massa *(mass communication).* Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah audien yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media massa cetak atau elektrolik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.

**Lampiran 3**

**KISI-KISI ANGKET SKALA KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWASEBELUM UJI COBA DI SMA NEGERI 3POLEWALI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VARIABEL | INDIKATOR | NO. Iitem |
| positif | Negatif |
| **Keterampilan komunikasi** | 1. Mampu mengeluarkan pendapat
 | 11,31 | 7,23,32 |
| 1. Yakin dengan dengan diri sendiri
 | 30,34 | 15,20,28 |
| 1. Percaya diri
* Pendiam
* Pemalu
 | 5,278,102,35 | 1,29,3318,2112,16 |
| 1. Berani dalam berbicara
 | 9,17 | 4,14 |
| 1. Mampu menarik perhatian
 | 13,19,22,25,26 | 5,24 |

**Lampiran 4**

**Angket Penelitian**

**(Sebelum Uji Coba)**

**Nama :**

**L/P :**

**Kelas :**

**TTL** :

**PETUNJUK PENGISIAN**

* 1. Berilah tanda cheklist ( √) pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.
	2. Pilihan jawabannya yaitu:
1. SS (Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan sangat sesuai atau selalu terjadi pada diri Anda
2. S (Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan sesuai atau sering terjadi pada diri Anda
3. CS (cukup sesuai) jika kondisi tersebut dirasakan cukup sesuai atau cenderung terjadi pada diri Anda
4. KS (Kurang Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan kurang sesuai atau jarang terjadi pada diri Anda
5. TS (Tidak Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan sangat tidak sesuai atau sama sekali tidak pernah terjadi pada diri Anda
	1. Jika ada hal yang belum jelas, mohon ditanyakan langsung pada peneliti.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Pernyataan | Pilihan |
| SS | S | CS | KS | TS |
| 1 | Saya tidak pernah percaya diri, jika berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 2 | Saya tidak pernah malu jika berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 3 | Saya merasa malu jika ingin memulai pembicaraan dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 4 | Saya sering bertanya di dalam kelas ketika berdiskusi |  |  |  |  |  |
| 5 | Saya tidak tahu cara memulai pembicaraan dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 6 | Saya sangat percaya diri jika ingin berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 7 | Disaat teman saya sedang berdiskusi, saya malah tidak bisa berbicara apa-apa |  |  |  |  |  |
| 8 | Saya aktif berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 9 | Saya berani mengajukan pendapat di depan kelas |  |  |  |  |  |
| 10 | Saya termasuk orang yang aktif untuk memulai pembicaraan |  |  |  |  |  |
| 11 | Saya adalah orang yang sangat aktif dalam diskusi baik dalam kelas maupun luar kelas |  |  |  |  |  |
| 12 | Saya malu mengungkapkan apa yang ada dipikiran saya karena takut salah |  |  |  |  |  |
| 13 | Saya murah senyum terhadap semua teman dan orang yang saya temui |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |
| 15 | Perasaan takut akan gagal selalu menghantui saya |  |  |  |  |  |
| 16 | Saya malu jika ingin berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 17 | Saya mampu mengomentari pendapat teman saya |  |  |  |  |  |
| 18 | Saya diam jika ditanya oleh teman saya |  |  |  |  |  |
| 19 | Saya tahu bagaimana cara memulai pembicaraan dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 20 | Pesimis merupakan sikap saya dalam melakukan pekerjaan |  |  |  |  |  |
| 21 | Diam merupakan kebiasaan saya saat ditanya |  |  |  |  |  |
| 22 | Saya tersenyum saat bertemu dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 23 | Baik diskusi atau berbicara dengan teman, saya tidak mampu mengemukakan pendapat saya |  |  |  |  |  |
| 24 | Saya tidak mampu menarik perhatian teman saya, jika saya ingin memulai untuk berbicara |  |  |  |  |  |
| 25 | Ramah merupakan sikap saya saat bertemu seseorang, walaupun orang itu tidak saya kenal |  |  |  |  |  |
| 26 | Saya ramah dengan sahabat saya, baik di luar ataupun didalam kelas |  |  |  |  |  |
| 27 | Saya sangat percaya diri di dalam kelas |  |  |  |  |  |
| 28 | Saya ragu dalam mengerjakan sesuatu |  |  |  |  |  |
| 29 | Saya kurang percaya diri ketika berada dalam kelas |  |  |  |  |  |
| 30 | Saya tidak pernah takut dalam melakukan pekerjaan |  |  |  |  |  |
| 31 | Saya mampu menarik perhatian teman saya jika ingin berbicara |  |  |  |  |  |
| 32 | Saya tidak takut mengutarakan pendapat, karena saya merasa benar |  |  |  |  |  |
| 33 | Saya takut jika pendapat saya tidak diterima oleh teman saya |  |  |  |  |  |
| 34 | Saya bersikap optimis dalam melakukan pekerjaan |  |  |  |  |  |
| 35 | Saya tidak pernah malu mengungkapkan apa yang ada dipikiran saya |  |  |  |  |  |

**Lampiran 6**

**Scale: ALL VARIABLES**

| **Case Processing Summary** |
| --- |
|  |  | N | % |
| Cases | Valid | 30 | 100.0 |
| Excludeda | 0 | .0 |
| Total | 30 | 100.0 |
| a. Listwise deletion based on all variables in the procedure. |

| **Reliability Statistics** |
| --- |
| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
| .924 | .915 | 35 |

| **Item Statistics** |
| --- |
|  | Mean | Std. Deviation | N |
| VAR00001 | 3.2667 | 1.14269 | 30 |
| VAR00002 | 2.5000 | .73108 | 30 |
| VAR00003 | 3.2000 | .99655 | 30 |
| VAR00004 | 1.6667 | .47946 | 30 |
| VAR00005 | 3.4333 | .85836 | 30 |
| VAR00006 | 3.1000 | .99481 | 30 |
| VAR00007 | 2.4667 | .86037 | 30 |
| VAR00008 | 3.0333 | 1.21721 | 30 |
| VAR00009 | 2.8000 | 1.06350 | 30 |
| VAR00010 | 1.7000 | .65126 | 30 |
| VAR00011 | 3.1333 | .50742 | 30 |
| VAR00012 | 2.4000 | .67466 | 30 |
| VAR00013 | 1.6000 | .56324 | 30 |
| VAR00014 | 3.0000 | 1.14470 | 30 |
| VAR00015 | 3.6000 | 1.35443 | 30 |
| VAR00016 | 2.9333 | 1.20153 | 30 |
| VAR00017 | 3.1333 | 1.52527 | 30 |
| VAR00018 | 3.2000 | 1.09545 | 30 |
| VAR00019 | 3.5333 | 1.30604 | 30 |
| VAR00020 | 1.5333 | .50742 | 30 |
| VAR00021 | 3.0667 | 1.46059 | 30 |
| VAR00022 | 3.9333 | 1.01483 | 30 |
| VAR00023 | 3.0000 | 1.14470 | 30 |
| VAR00024 | 2.9333 | 1.25762 | 30 |
| VAR00025 | 3.4667 | 1.07425 | 30 |
| VAR00026 | 2.8667 | 1.33218 | 30 |
| VAR00027 | 3.3000 | 1.05536 | 30 |
| VAR00028 | 3.3333 | 1.26854 | 30 |
| VAR00029 | 3.5333 | 1.13664 | 30 |
| VAR00030 | 3.2333 | 1.04000 | 30 |
| VAR00031 | 3.3333 | 1.09334 | 30 |
| VAR00032 | 3.3333 | 1.09334 | 30 |
| VAR00033 | 3.3333 | 1.21296 | 30 |
| VAR00034 | 1.8000 | .61026 | 30 |
| VAR00035 | 3.1667 | 1.08543 | 30 |

| **Summary Item Statistics** |
| --- |
|  | Mean | Minimum | Maximum | Range | Maximum / Minimum | Variance | N of Items |
| Item Means | 2.939 | 1.533 | 3.933 | 2.400 | 2.565 | .379 | 35 |
| Item Variances | 1.119 | .230 | 2.326 | 2.097 | 10.120 | .289 | 35 |
| Inter-Item Covariances | .290 | -.411 | 2.198 | 2.609 | -5.341 | .103 | 35 |
| Inter-Item Correlations | .235 | -.410 | 1.000 | 1.410 | -2.438 | .072 | 35 |

| **Item-Total Statistics** |
| --- |
|  | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Squared Multiple Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| VAR00001 | 99.6000 | 355.766 | .631 | . | .921 |
| VAR00002 | 100.3667 | 366.033 | .632 | . | .922 |
| VAR00003 | 99.6667 | 362.437 | .549 | . | .922 |
| **VAR00004** | **101.2000** | **384.717** | **-.037** | **.** | **.926** |
| VAR00005 | 99.4333 | 365.013 | .564 | . | .922 |
| VAR00006 | 99.7667 | 357.426 | .687 | . | .920 |
| VAR00007 | 100.4000 | 369.145 | .435 | . | .923 |
| VAR00008 | 99.8333 | 356.006 | .583 | . | .921 |
| VAR00009 | 100.0667 | 359.995 | .573 | . | .921 |
| **VAR00010** | **101.1667** | **389.523** | **-.221** | **.** | **.928** |
| VAR00011 | 99.7333 | 375.237 | .446 | . | .923 |
| VAR00012 | 100.4667 | 370.947 | .495 | . | .923 |
| **VAR00013** | **101.2667** | **385.375** | **-.065** | **.** | **.926** |
| VAR00014 | 99.8667 | 353.292 | .689 | . | .920 |
| VAR00015 | 99.2667 | 366.547 | .306 | . | .925 |
| VAR00016 | 99.9333 | 356.547 | .579 | . | .921 |
| VAR00017 | 99.7333 | 351.099 | .539 | . | .922 |
| VAR00018 | 99.6667 | 353.057 | .729 | . | .920 |
| VAR00019 | 99.3333 | 363.747 | .377 | . | .924 |
| **VAR00020** | **101.3333** | **383.540** | **.023** | **.** | **.926** |
| VAR00021 | 99.8000 | 355.545 | .483 | . | .923 |
| VAR00022 | 98.9333 | 362.892 | .526 | . | .922 |
| VAR00023 | 99.8667 | 353.292 | .689 | . | .920 |
| VAR00024 | 99.9333 | 356.754 | .546 | . | .922 |
| VAR00025 | 99.4000 | 357.421 | .632 | . | .921 |
| VAR00026 | 100.0000 | 345.379 | .749 | . | .919 |
| VAR00027 | 99.5667 | 362.806 | .506 | . | .922 |
| VAR00028 | 99.5333 | 354.947 | .580 | . | .921 |
| VAR00029 | 99.3333 | 355.471 | .641 | . | .921 |
| VAR00030 | 99.6333 | 367.413 | .395 | . | .924 |
| VAR00031 | 99.5333 | 357.085 | .629 | . | .921 |
| VAR00032 | 99.5333 | 363.637 | .466 | . | .923 |
| VAR00033 | 99.5333 | 356.533 | .573 | . | .921 |
| **VAR00034** | **101.0667** | **389.030** | **-.214** | **.** | **.928** |
| VAR00035 | 99.7000 | 356.010 | .661 | . | .920 |

**Lampiran 8**

**KISI-KISI ANGKET SKALA KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA SETELAH UJI COBA DI SMA NEGERI 3POLEWALI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VARIABEL | INDIKATOR | NO. Iitem |
| positif | Negatif |
| **Keterampilan komunikasi** | 1. Mampu mengeluarkan pendapat
 | 2 | 7 |
| 1. Yakin dengan dengan diri sendiri
 | 14,26 | 30 |
| 1. Percaya diri
* Pendiam
* Pemalu
 | 5,23196,10,24,29 | 4,15,171,3,12.13,20,25 |
| 1. Berani dalam berbicara
 | 8,11,28 |  |
| 1. Mampu menarik perhatian
 | 2,7,9,18,21,22,27 |  |

**Lampiran 8**

**Angket Penelitian**

**(Setelah Uji Coba)**

**Nama :**

**L/P :**

**Kelas :**

**TTL** :

**PETUNJUK PENGISIAN**

* 1. Berilah tanda cheklist ( √) pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.
	2. Pilihan jawabannya yaitu:
1. SS (Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan sangat sesuai atau selalu terjadi pada diri Anda
2. S (Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan sesuai atau sering terjadi pada diri Anda
3. CS (cukup sesuai) jika kondisi tersebut dirasakan cukup sesuai atau cenderung terjadi pada diri Anda
4. KS (Kurang Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan kurang sesuai atau jarang terjadi pada diri Anda
5. TS (Tidak Sesuai), jika kondisi tersebut dirasakan sangat tidak sesuai atau sama sekali tidak pernah terjadi pada diri Anda
	1. Jika ada hal yang belum jelas, mohon ditanyakan langsung pada peneliti.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Pernyataan | Pilihan |
| SS | S | CS | KS | TS |
| 1 | Saya tidak pernah percaya diri, jika berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 2 | Saya tidak pernah malu jika berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 3 | Saya merasa malu jika ingin memulai pembicaraan dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 4 | Saya tidak tahu cara memulai pembicaraan dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 5 | Saya sangat percaya diri jika ingin berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 6 | Disaat teman saya sedang berdiskusi, saya malah tidak bisa berbicara apa-apa |  |  |  |  |  |
| 7 | Saya aktif berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 8 | Saya beragumentasi dalam diskusi |  |  |  |  |  |
| 9 | Saya adalah orang yang sangat aktif dalam diskusi baik dalam kelas maupun luar kelas |  |  |  |  |  |
| 10 | Saya malu mengungkapkan apa yang ada dipikiran saya karena takut salah |  |  |  |  |  |
| 11 | Saya dapat menyumbangkan ide saat berdiskusi |  |  |  |  |  |
| 12 | Perasaan takut akan gagal selalu menghantui saya |  |  |  |  |  |
| 13 | Saya malu jika ingin berbicara dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 14 | Saya tetap teguh pada pendirian saya |  |  |  |  |  |
| 15 | Saya diam jika ditanya oleh teman saya |  |  |  |  |  |
| 16 | Saya tahu bagaimana cara memulai pembicaraan dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 17 | Diam merupakan kebiasaan saya saat ditanya |  |  |  |  |  |
| 18 | Saya tersenyum saat bertemu dengan teman saya |  |  |  |  |  |
| 19 | Baik diskusi atau berbicara dengan teman, saya tidak mampu mengemukakan pendapat saya |  |  |  |  |  |
| 20 | Saya tidak mampu menarik perhatian teman saya, jika saya ingin memulai untuk berbicara |  |  |  |  |  |
| 21 | Ramah merupakan sikap saya saat bertemu seseorang, walaupun orang itu tidak saya kenal |  |  |  |  |  |
| 22 | Saya ramah dengan sahabat saya, baik di luar ataupun didalam kelas |  |  |  |  |  |
| 23 | Saya sangat percaya diri di dalam kelas |  |  |  |  |  |
| 24 | Saya ragu dalam mengerjakan sesuatu |  |  |  |  |  |
| 25 | Saya kurang percaya diri ketika berada dalam kelas |  |  |  |  |  |
| 26 | Saya tidak pernah takut dalam melakukan pekerjaan |  |  |  |  |  |
| 27 | Saya mampu menarik perhatian teman saya jika ingin berbicara |  |  |  |  |  |
| 28 | Saya berpartisipasi aktif di dalam dan di luar kelas  |  |  |  |  |  |
| 29 | Saya takut jika pendapat saya tidak diterima oleh teman saya |  |  |  |  |  |
| 30 | Saya tidak pernah malu mengungkapkan apa yang ada dipikiran saya |  |  |  |  |  |

**Lampiran 12**

Data Tingkat keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman Sebaya sebelum (*pretest)* dan sesudah (*posttest)* diberikan Bimbingan Kelompok DenganMetode *Role Playing*di SMA Negeri 3 Polewali.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | Pretest | Post test |
| Frekuensi | Presentase | Frekuensi | Presentase |
| 130-154 | Sangat Tinggi | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 105-129 | Tinggi | 0 | 0 | 22 | 73,3% |
| 80-104 | Sedang | 6 | 20% | 8 | 26,7% |
| 55-79 | Rendah | 24 |  80% | 0 | 0 |
|  30-54 | Sangat rendah | 0 | 0 | 0 | 0 |
|  **Jumlah** | **30** | **100 %** | **30** | **100 %** |

Sumber : Hasil Angket Penelitian

**Lampiran 13**

| **Analisis Statistik Deskriptif****Statistics** |
| --- |
|  |  | VAR00001 | VAR00002 |
| N | Valid | 30 | 30 |
| Missing | 0 | 0 |
| Mean | **72.1333** | **109.7000** |
| Std. Error of Mean | 2.05428 | 1.93881 |
| Median | 72.5000a | 109.7500a |
| Mode | 69.00b | 108.00b |
| Std. Deviation | 11.25177 | 10.61927 |
| Variance | 126.602 | 112.769 |
| Skewness | .452 | -1.066 |
| Std. Error of Skewness | .427 | .427 |
| Kurtosis | -.016 | 1.074 |
| Std. Error of Kurtosis | .833 | .833 |
| Range | 44.00 | 43.00 |
| Minimum | 55.00 | 80.00 |
| Maximum | 99.00 | 123.00 |
| Sum | 2164.00 | 3291.00 |
| Percentiles | 10 | 57.0000c | 94.0000c |
| 20 | 60.0000 | 103.0000 |
| 25 | 62.0000 | 104.0000 |
| 30 | 68.0000 | 107.2500 |
| 40 | 69.5000 | 108.5000 |
| 50 | 72.5000 | 109.7500 |
| 60 | 74.2500 | 114.5000 |
| 70 | 77.0000 | 116.5000 |
| 75 | 78.0000 | 118.0000 |
| 80 | 79.5000 | 119.3333 |
| 90 | 88.5000 | 121.5000 |

**Frequency Table**

| **VAR00001** |
| --- |
|  |  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 55 | 1 | 3.3 | 3.3 | 3.3 |
| 56 | 1 | 3.3 | 3.3 | 6.7 |
| 57 | 2 | 6.7 | 6.7 | 13.3 |
| 59 | 1 | 3.3 | 3.3 | 16.7 |
| 60 | 2 | 6.7 | 6.7 | 23.3 |
| 62 | 1 | 3.3 | 3.3 | 26.7 |
| 68 | 2 | 6.7 | 6.7 | 33.3 |
| 69 | 3 | 10.0 | 10.0 | 43.3 |
| 71 | 1 | 3.3 | 3.3 | 46.7 |
| 72 | 1 | 3.3 | 3.3 | 50.0 |
| 73 | 1 | 3.3 | 3.3 | 53.3 |
| 74 | 3 | 10.0 | 10.0 | 63.3 |
| 75 | 1 | 3.3 | 3.3 | 66.7 |
| 77 | 2 | 6.7 | 6.7 | 73.3 |
| 78 | 1 | 3.3 | 3.3 | 76.7 |
| 79 | 1 | 3.3 | 3.3 | 80.0 |
| 80 | 1 | 3.3 | 3.3 | 83.3 |
| 82 | 1 | 3.3 | 3.3 | 86.7 |
| 85 | 1 | 3.3 | 3.3 | 90.0 |
| 92 | 1 | 3.3 | 3.3 | 93.3 |
| 93 | 1 | 3.3 | 3.3 | 96.7 |
| 99 | 1 | 3.3 | 3.3 | 100.0 |
| Total | 30 | 100.0 | 100.0 |  |

| **VAR00002** |
| --- |
|  |  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 80 | 1 | 3.3 | 3.3 | 3.3 |
| 88 | 1 | 3.3 | 3.3 | 6.7 |
| 90 | 1 | 3.3 | 3.3 | 10.0 |
| 98 | 1 | 3.3 | 3.3 | 13.3 |
| 101 | 1 | 3.3 | 3.3 | 16.7 |
| 103 | 2 | 6.7 | 6.7 | 23.3 |
| 104 | 1 | 3.3 | 3.3 | 26.7 |
| 107 | 1 | 3.3 | 3.3 | 30.0 |
| 108 | 3 | 10.0 | 10.0 | 40.0 |
| 109 | 3 | 10.0 | 10.0 | 50.0 |
| 110 | 1 | 3.3 | 3.3 | 53.3 |
| 113 | 1 | 3.3 | 3.3 | 56.7 |
| 114 | 1 | 3.3 | 3.3 | 60.0 |
| 115 | 1 | 3.3 | 3.3 | 63.3 |
| 116 | 3 | 10.0 | 10.0 | 73.3 |
| 118 | 1 | 3.3 | 3.3 | 76.7 |
| 119 | 1 | 3.3 | 3.3 | 80.0 |
| 120 | 2 | 6.7 | 6.7 | 86.7 |
| 121 | 1 | 3.3 | 3.3 | 90.0 |
| 122 | 1 | 3.3 | 3.3 | 93.3 |
| 123 | 2 | 6.7 | 6.7 | 100.0 |
| Total | 30 | 100.0 | 100.0 |  |

**Histogram**





 **Analisis Statistik InferensiaL**

**Uji Normalitas**

**Explore**

| **Case Processing Summary** |
| --- |
|  | Cases |
|  | Valid | Missing | Total |
|  | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| VAR00001 | 30 | 100.0% | 0 | .0% | 30 | 100.0% |
| VAR00002 | 30 | 100.0% | 0 | .0% | 30 | 100.0% |

| **Tests of Normality** |
| --- |
|  | Kolmogorov-Smirnova | Shapiro-Wilk |
|  | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| VAR00001 | .093 | 30 | .200\* | .957 | 30 | .255 |
| VAR00002 | .136 | 30 | .161 | .914 | 30 | .019 |
| a. Lilliefors Significance Correction |  |  |  |
| \*. This is a lower bound of the true significance. |  |  |

**VAR00001**





**VAR00002**





**Uji Homogenitas**

**Oneway**

| **Test of Homogeneity of Variances** |
| --- |
| VAR00001 |  |  |  |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| .127 | 1 | 58 | .723 |

| **ANOVA** |
| --- |
| VAR00001 |  |  |  |  |  |
|  | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Between Groups | 21168.817 | 1 | 21168.817 | 176.870 | .000 |
| Within Groups | 6941.767 | 58 | 119.686 |  |  |
| Total | 28110.583 | 59 |  |  |  |

**Lampiran 14**

**Uji T-test**

**T-Test**

| **Paired Samples Statistics** |
| --- |
|  |  | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pair 1 | VAR00001 | 1.0970E2 | 30 | 10.61927 | 1.93881 |
| VAR00002 | 72.1333 | 30 | 11.25177 | 2.05428 |

| **Paired Samples Correlations** |
| --- |
|  |  | N | Correlation | Sig. |
| Pair 1 | VAR00001 & VAR00002 | 30 | .198 | .293 |

| **Paired Samples Test** |
| --- |
|  |  | Paired Differences | t | df | Sig. (2-tailed) |
|  |  | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |
|  |  | Lower | Upper |
| Pair 1 | VAR00001 - VAR00002 | 3.75667E1 | 13.85562 | 2.52968 | 32.39289 | 42.74044 | 14.850 | 29 | .000 |