LAMPIRAN 2

PELAKSANAAN KEGIATAN EKSPERIMEN PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN *TEAM WORK* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGELOLA KEMARAHAN SISWA DI SMP NEGERI 7 ENREKANG

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pertemuan** | **Topik Kegiatan** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Skenario** | **Waktu** |
|  | Pemberian *Pretest* | Pemberian tes menyangkut tingkat pengelolaan amarah | Mengetahui kemampuan mengelola amarah siswa sebelum diberikan perlakuan | 1. Membangun rapport 2. Menjelaskan tujuan kegiatan termasuk cara mengerjakan tes 3. Membagikan tes 4. Mengerjakan tes 5. Mengakhiri | 45 Menit |
|  | Tahap Kegiatan | Permaiana *team work*   1. *Stacking Contest* 2. *The Longest Tie* 3. Tongkat Ajaib 4. *No Name* 5. Ladang Ranjau | Melatih koordinasi antar peserta dan bersama-sama secara tim menerapkan sistem yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi.  Melatih sikap positif dan rela berkorban untuk mencapai tujuan bersama.  Menggali kemauan peserta untuk bekerja sama.  Melatih untuk melihat dan fokus pada kelebihan setiap individu sehingga dapat menggunakan kelebihan tersebut untuk menutupi kekurangan yang lainnya.  Menggali system yang akan digunakan dan kemampuan peserta untuk berkoordinasi walaupun tanpa menggunakan komunikasi verbal. | 1. Membangun rapport 2. Menjelaskan mekanisme kegiatan permaianan *team work*  “*stacking contest”* 3. Pelaksanaan Permainan  *stacking contest”* 4. Diskusi hasil permainan 5. Pemberian balikan oleh konselor 6. Mengakhiri 7. Membangun rapport 8. Menjelaskan mekanisme kegiatan permaianan *team work*  “*the longest tie”* 9. Pelaksanaan permaianan “*the longest tie”* 10. Diskusi hasil permaianan 11. Pemberian balikan oleh konselor 12. Mengakhiri 13. Membangun rapport 14. Menjelaskan mekanisme kegiatan permaianan *team work*  “tongkat ajaib*”* 15. Pelaksanaan permaianan “tongkat ajaib” 16. Diskusi hasil permaianan 17. Pemberian balikan oleh konselor 18. Mengakhiri 19. Membangun rapport 20. Menjelaskan mekanisme kegiatan permaianan *team work*  “*no name”* 21. Pelaksanaan permaianan ”*no name”* 22. Diskusi hasil permaianan 23. Pemberian balikan oleh konselor 24. Mengakhiri 25. Membangun rapport 26. Menjelaskan mekanisme kegiatan permaianan *team work*  “ladang ranjau*”.* 27. Pelaksanaan permainan “ladang ranjau “ 28. Diskusi hasil permainan 29. Pemberian balikan oleh konselor 30. Mengakhiri | 50 Menit  45 Menit  45 Menit  60 Menit  50 Meni |
|  | Pemberian *Posttest* | Pemberian tes menyangkut tingkat pengelolaan amarah siswa setelah diberikan perlakuan. | Mengetahui kemampuan pengelolaan amarah siswa setelah diberikan perlakuan. | 1. Membangun rapport 2. Menjelaskan tujuan kegiatan termasuk cara mengerjakan tes 3. Membagikan tes 4. Mengerjakan tes 5. Mengakhiri | 45 Menit |