**Lampiran 1**

**JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN EKSPERIMEN**

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN HUBUNGAN INTERPERSONAL SISWA DI SMP NEGERI 2 MAKASSAR**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Per****Temuan****Ke** | **Topik****Pertemuan** | **Kegiatan** | **Tujuan** | **Skenario** | **Rentang waktu** |
| 1 Senin 12 Maret 2012 | Pendahuluan (Pertemuan awal)  | Penjelasan secara umum mengenai kegiatan simulasi | Siswa dapat memahami secara garis besar kegiatan yang akan dilakukan selama pemberian latihan simulasi | 1. Membangun Rapport
2. Menjelaskan tujuan diadakannya latihan simulasi
3. Tanya jawab/diskusi dengan siswa dikelas
4. Balikan dari siswa
5. Penutup
 | 40 menit |
| 2 Rabu, 14 Maret 2012 | *Pretes* | Melakukan tes kemampuan hubungan interpersonal siswa | Mengetahui kemampuan awal hubungan interpersonal siswa | 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
 | 40 menit |
| 3 Kamis, 15 Maret 2012 | Latihan I | Latihan komunikasi | Siswa memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain baik verbal maupun non verbal, sehingga dapat mempermudah untuk berhubungan dengan orang lain | 1. Membangun Rapport
2. Perkenalan kelompok melalui *ice breaking* “permainan lempar bola”
3. Mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan/latihan berkomunikasi
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 simulasi
9. Evaluasi dan Diskusi sertarefleksi
10. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi
11. Mengakhiri
 | 120 menit |
| 4 Rabu, 21 Maret 2012 | Latihan II | Latihan saling menolong | Agar siswa memiliki kemampuan untuk saling menolong dengan orang lain/dalam kelompok | 1. Membangun Rapport
2. Permainan *ice breaking* “kartu berpasangan”
3. Mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan/latihan saling menolong
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 simulasi
9. Evaluasi/Diskusi sertarefleksi
10. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi
11. Mengakhiri
 | 120 menit |
| 5Kamis, 22 Maret 2012 | Latihan III | Latihan tampil di depan umum/kelas | Agar siswa memiliki sikap memiliki kepercayaan diri untuk tampil di depan umum | 1. Membangun Rapport
2. Permainan *ice breaking*”pesan berantai”
3. Mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan/latihan tampil di depan kelas
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 teman kelompoknya
8. Pelaksanaan Simulasi
9. Evaluasi/Diskusi serta refleksi
10. Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi
11. Mengakhiri
 | 120 menit |
| 6Rabu, 28 Maret 2012 | Latihan IV | Latihan Empati  | Agar siswa memiliki perasaan empati dan perhatian terhadap orang lain, khususnya untuk berbagi pengalaman atau secara tidak langsung merasakan penderitaan orang lain.  | 1. MembangunRapport
2. Permainan *ice breaking* “Angin bertiup”

3.Mengemukakan masalah dan tujuan mekanisme kegiatan /Latihan Empati4. Menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai isi skenario5. Menjelaskan uraian singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan diperankan6. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya7. Mempersilahkan siswa berembug dengan teman kelompoknya8. Pelaksanaan simulasi9.Evaluasi/Diskusi serta refleksi10.Pemberian balikan oleh konselor dan menyimpulkan hasil diskusi11. Mengakhiri. | 120 menit |
| 7 Jumat, 6 April 2012 | *Post Test* | Melakukan tes ulang kemampuan hubungan interpersonal siswa | Mengetahui tingkat perilaku hubungan interpersonal siswa sesudah diberi perlakuan (permainan simulasi) | 1. Membangun Rapport
2. Menjelaskan tujuan diadakannya tes dan cara mengerjakan tes
3. Membagikan lembar jawaban dan tes lalu mempersilahkan siswa mengerjakannya
4. Mengumpulkan tes
 | 40 menit |

**Lampiran 2**

**SKENARIO PELAKSANAAN EKSPERIMEN PENERAAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN HUBUNGAN *INTERPERSONAL* SISWA DI SMP NEGERI 2 MAKASSAR**

1. Tujuan

Tujuan dari teknik permainan simulasi ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonalnya*

1. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini konselor menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan permainan simulasi. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Membuat skenario pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi

Membuat skenario permainan simulasi (lembar media permainan simulasi)

Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, telah disepakati dengan guru pembimbing (konselor sekolah) dimulai pada tanggal 12 Maret, Pukul 08.00-10.45 WITA dan kemudian akan ditentukan jadwal-jadwal berikutnya.

Menata setting untuk pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi

Tempat : Ruang kelas VIII

Perlengkapan : Meja, kursi, papan tulis. Spidol, dan lembaran media permainan simulasi

Mempersiapkan jadwal eksperimen yang akan dilaksanakan

Membuat lembar observasi guna melihat bagaimana proses bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi digunakan dalam mengatasi masalah keterampilan hubungan interpersonal

1. Pelaksanaan Kegiatan

 Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 15 Maret–6 April 2012 dan sebelumnya telah dilaksanakan *pre-test* pada tanggal 14 Maret 2012.

 Adapun pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Latihan Komunikasi

Latihan komunikasi dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

Peneliti membangun rapport dengan siswa.

Peneliti memandu siswa dalam perkenalan semua anggota kelompok dengan *ice breaking* “permainan lempar bola dengan gulungan kertas” dengan tujuan agar siswa saling mengenal dan menjalin keakraban satu sama lain.

Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan komunikasi.

Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang terdapat pada lampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan

Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. 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 Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.

Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan komunikasi. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.

Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi

Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai

Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam mengikuti kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.

1. Latihan saling menolong

Latihan saling menolong dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaanya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun *rapport* dengan siswa
2. Peneliti memandu anggota kelompok dengan *ice breaking* “Kartu Berpasangan” dengan tujuan agar siswa dapat merasa rileks sebelum permainan simulasi dilaksanakan.
3. Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan saling menolong
4. Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. 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 .
6. Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan saling menolong. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.
8. Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi
9. Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
10. Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
11. Latihan tampil di depan umum

Latihan tampil di depan umum dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaanya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun *rapport* dengan siswa
2. Peneliti memandu anggota kelompok dengan *ice breaking* “Pesan Berantai” dengan tujuan agar siswa dapat merasa rileks sebelum permainan simulasi dilaksanakan.
3. Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan tampil di depan umum
4. Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang terdapat pada lampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. 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
6. Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan tampil di depan umum. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.
8. Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi.
9. Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
10. Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.
11. Latihan Empati

Latihan empati dalaksanakan pada tanggal 28 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaanya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun *rapport* dengan siswa
2. Peneliti memandu anggota kelompok dengan *ice breaking* “Angin Bertiup” dengan tujuan agar siswa dapat merasa rileks sebelum permainan simulasi dilaksanakan.
3. Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan empati
4. Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang terdapat pada lampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan
5. Menentukan kelompok penonton lalu menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. 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.
6. Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan empati. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.
8. Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi.
9. Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
10. Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.