**Lampiran 1**

**PELAKSANAAN KEGIATAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN**

 **KEMAMPUAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PESERTA DIDIK**

**KELAS XI SMA DI SMA NEGERI 8 MODEL BULUKUMBA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tahap** | **Program** | **Tujuan** | **Kegiatan** | **Waktu** |
| I | Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan | Untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan | Menata ruangan dan kursi peserta serta kesiapan peserta mengikuti kegiatan | 10 Menit |
| II | Pelaksanaa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok | Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi peserta didik | 1. Tahap Pembentukan :
2. Peneliti membentuk kelompok dan menentukan pemimpin kelompok yaitu peneliti sendiri dan anggotanya yaitu objek penelitian
3. Menetapkan struktur kelompok yaitu struktur tujuan, durasi, kerahasiaan dan penguatan
4. Tahap peralihan :
5. Peneliti meminta peserta didik (anggota kelompok) untuk memperkenalkan diri
6. Peneliti menanyakan kesiapan anggota kelompok mengikuti kegiatan
7. Tahap kegiatan :
8. Rasional : Tujuan dan tinjauan singkat prosedur
9. Peneliti menjelaskan secara singkat gambaran tentang *role playing* dan komunikasi antarpribadi
10. Peneliti memberikan bahan informasi
11. Peneliti memberikan waktu kepada peserta didik untuk menanyakan hal yang tidak dipahami
12. Melakukan diskusi kelompok
13. Pemanasan
14. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah
15. Memperjelas masalah
16. Menafsirkan masalah
17. Menjelaskan *role playing*
18. Memilih Partisipan atau Pemeran
19. Menganalisis peran
20. Memilih pemain yang akan melakukan peran
21. Menyiapkan observer atau pengamat
22. Memutuskan apa yang dicari atau yang diamati
23. Memberikan tugas pengamatan
24. Pemeranan
25. Memulai *role playing* (Adegan I)
26. Megukuhkan *role playing*
27. Diskusi dan Evaluasi
28. Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
29. Mendiskusikan fokus-fokus utama
30. Mengembangan pemeranan selanjutnya
31. Pemeranan Kembali
32. Memainkan peran (Adegan II) dengan pemeran yang berbeda
33. Memberikan masukan atau altertif perilaku dalam langkah selanjutnya
34. Diskusi dan Evaluasi
35. Mereview pemeranan Adegan I dan Adegan II (kejadian, posisi, kenyataan)
36. Mendiskusikan fokus-fokus utama
37. Mengembangkan pemeranan selanjunya
38. Berbagi Pengalaman dan Melakukan Generalisasi
39. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari-hari serta masalah-asalah aktual.
40. Evaluasi dan Terminasi
41. Peneliti mengajak peserta didik merefleksikan pengalaman konseli selama proses konseling berlangsung
42. Peneliti memberi kesempatan untuk menyampaikan hambatan-hambatan dalam melaksanakan *Role Playing*
43. Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memaparkan kesan-kesan selama mengikuti proses konseling
44. Peneliti mengungkapkan kegiatan segera berakhir serta mengucapkan terima kasih kepada peserta didik yang mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan.
 | 60 Menit  |

78