**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