



**EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE  
PLAYING* DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA  
KELAS X MAN 2 KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**NADIA AROVA FEBRIANA**

**NPM 20110023**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**TAHUN 2024**



**EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE  
PLAYING* DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA  
KELAS X MAN 2 KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**NADIA AROVA FEBRIANA**

**NPM 20110023**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**TAHUN 2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA  
KELAS X MAN 2 KOTA SEMARANG

Yang disusun dan diajukan oleh

NADIA AROVA FEBRIANA

NPM 20110023

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan  
di hadapan Dewan Penguji

Semarang, 29 Juli 2024

Pembimbing I



Dra. Wiwik Kusdaryani, M.Pd.  
NPP. 195908251984032001

Pembimbing II



Ismah, S.Ag., M.Pd.  
NPP. 117301364

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA  
KELAS X MAN 2 KOTA SEMARANG

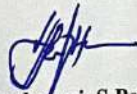
Yang Disusun dan Diajukan Oleh :

NADIA AROVA FEBRIANA  
NPM 20110023

Telah dipertaruhkan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 5 Agustus 2024  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat


#### Dewan Penguji

Ketua,



Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si  
NPP. 997401149


Sekretaris



Dr. Dini Rakhmawati, S.Pd., M.Pd  
NPP. 088501216


Penguji I

Dr. Yovitha Yuliejantiningih, M.Pd  
NPP. 085901221

  
(.....)

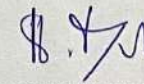
Penguji II

Ismah, S.Ag., M.Pd.  
NPP. 117301364

  
(.....)

Penguji III

Dr. Padmi Dhyah Y, S.Psi., M.Psi. Psikolog  
NPP. 118001330

  
(.....)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Moto :**

“Keberhasilan akan datang kepadamu asalkan kamu tidak menyerah”

– Nadia Arova Febriana

### **Persembahan :**

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan karunia-Nya
2. Abah saya tercinta Suparno yang selalu mendoakan, selalu memberikan kasih sayang yang tulus, memberikan afirmasi-afirmasi positif, dan kesabaran dalam mendidik sampai menjadi orang yang mandiri.
3. Umik saya tercinta Nana Yuniati yang telah menjadi ibu yang sangat hebat dan membuktikan bahwa ibu yang hebat tidak harus mempunyai *background* yang terpandang, dan kasih sayangnya yang tidak terlihat namun sangat terasa.
4. Saudara saya tercinta Muhammad Zildjian Andhika Rafi telah mejadi adik yang sangat hangat tapi masih sedikit manja.
5. Almamater Universitas PGRI Semarang

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nadia Arova Febriana

NPM : 20110023

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role-Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang” yang saya buat ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia diberikan sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 29 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Nadia Arova Febriana

NPM. 20110023

## ABSTRAK

**Nadia Arova Febriana, NPM 20110023 : “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role-Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang”** Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang tahun 2024 Dosen Pembimbing I : Dra. Wiwik Kusdaryani, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 : Ismah, S.Ag., M.Pd.

Penelitian Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role-Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang ini dilatar belakangi oleh interaksi sosial siswa yang tergolong rendah. Dari hasil AKPD kelas X MAN 2 Kota Semarang menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu dalam berinteraksi sosial dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *true experimental design* menggunakan pendekatan *pretest-posttest control grub design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 144 siswa. Kelas XA digunakan untuk *try out* sebanyak 36 siswa. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini yaitu kelas XC yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* sebanyak 30 siswa untuk dibagi menjadi 15 siswa sebagai kelompok kontrol dan 15 siswa sebagai kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hipotesis “layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang” diterima kebenarannya. Berdasarkan penelitian ini diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial dan menambah pengetahuan juga informasi baru melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

**Kata Kunci :** Bimbingan Kelompok, *Role-Playing*, Interaksi Sosial

## ABSTRAK

**Nadia Arova Febriana, NPM 20110023: "Effectiveness of Group Counseling Services Using Role-Playing Techniques in Enhancing Social Interaction Among grade X Students at MAN 2 Semarang"** Thesis, Guidance and Counseling Program Faculty of Educational Sciences PGRI University Semarang 2024. First Advisor : Dra. Wiwik Kusdaryani, M.Pd. Second Advisor : Ismah, S.Ag., M.Pd.

The research on the effectiveness of group counseling services using role-playing techniques to improve social interaction among grade X students at MAN 2 Semarang is motivated by the students' low levels of social interaction. The results of the AKPD (Assessment of Social Interaction Skills) for Grade X at MAN 2 Semarang City indicate that many students struggle with effective social interaction. The objective of this study is to assess whether group counseling services utilizing role-playing techniques are effective in enhancing students' social interactions. In this study, the researcher employs a quantitative research approach with a true experimental design, utilizing a pretest-posttest control group design. The population used in this study consists of 144 students. Class XA, comprising 36 students, was used for the trial. The sample selected for this study was Class XC, which was chosen using cluster random sampling. This sample consisted of 30 students, divided into 15 students for the control group and 15 students for the experimental group. Based on the research findings, the significance value (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ . This indicates a significant difference between the initial variable (pre-test) and the final variable (post-test), leading to the acceptance of the alternative hypothesis ( $H_a$ ) and the rejection of the null hypothesis ( $H_o$ ). The hypothesis that "group counseling services using role-playing techniques are effective in improving social interaction among 10th grade students at MAN 2 Semarang" is accepted as true. Based on this research, it is hoped that students will enhance their social interaction skills and gain new knowledge and insights through group counseling services utilizing role-playing techniques.

**Keywords:** *Group Guidance, Role-Playing, Social Interaction*



## PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role-Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang”.

Tujuan penelitian dalam penyusunan skripsi ini yaitu untuk memenuhi Sebagian syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling pada Fakultas Ilmu Pendidikan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan dari Universitas PGRI Semarang.

Penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itulah pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak.

1. Dr. Sri Suciati, M.Hum. sebagai rector Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis Untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dr. Arri Handayani, S.Psi., M.Si. Sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Dini Rakhmawati, S.Pd., M.Pd. Sebagai Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Wiwik Kusdaryani, M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan, kepada penulis sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Ismah, S.Ag., M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan selalu memberikan nasihat juga dorongan yang positif pada penulis hingga skripsi terselesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama di Universitas PGRI Semarang
7. Kepala Sekolah MAN 2 Kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian.

8. Guru Bimbingan dan Konseling MAN 2 Kota Semarang Bapak Sodaqoh, yang telah membimbing selama penelitian dilaksanakan di MAN 2 Kota Semarang
9. Siswa MAN 2 Kota Semarang yang telah membantu kelancaran jalannya penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan Dita Noor, Dinda Putri, Alfina Rizki, Nanda Hanif. Terima kasih atas kenangan yang kita ciptakan bersama dalam bangku perkuliahan dan terima kasih atas dukungan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Tentunya, saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri, karena telah mampu berjuang sejauh ini dan telah melewati banyak masa mulai dari yang menyenangkan sampai paling melelahkan, dan diiringi dengan tangisan. Namun saya percaya bahwa setiap tantangan adalah peluang untuk menjadi lebih baik dan jika aku kuat, maka aku akan mampu, dan jika aku mampu maka aku akan bisa melewati semua ini dengan baik.

Semarang, 25 Juli 2024

Penulis



Nadia Arova Febriana

NPM. 20110023

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRAK .....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Manfaat teoritis .....	10
H. Manfaat Praktis .....	10
BAB II Kajian Teori dan Hipotesis.....	11
A. Interaksi Sosial .....	11
B. Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role-Playing</i> .....	20
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35

B.	Variabel Penelitian .....	36
C.	Definisi Operasional.....	36
D.	Metode dan Desain Penelitian.....	37
E.	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	39
F.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	40
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	42
H.	Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		50
A.	Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian .....	50
B.	Deskripsi Pelaksanaan Eksperimen .....	51
C.	Deskripsi Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	57
D.	Deskripsi Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Per Indikator .....	64
E.	Uji Analisis Data .....	76
F.	Pembahasan.....	79
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN.....		83
A.	Simpulan .....	83
B.	Saran.....	84
C.	Keterbatasan Penelitian.....	85
DAFTAR PUSTAKA .....		86
LAMPIRAN SKRIPSI.....		91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian .....	35
Tabel 3. 2 Desain Penelitian.....	38
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian.....	39
Tabel 3. 4 Kategori Distribusi Pemberian Skor Skala Interaksi Sosial .....	41
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Skala Psikologis Interaksi Sosial (Sebelum Try Out) .....	41
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Skala Psikologis Interaksi Sosial (Setelah Try Out) .....	42
Tabel 3. 7 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Skala Interaksi Sosial...	44
Tabel 3. 8 Reliabilitas Statistik Interaksi Sosial .....	45
Tabel 4. 1 Reliabilitas Statistik Interaksi Sosial .....	51
Tabel 4. 2 Klasifikasi Interval Interaksi Sosial .....	58
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen.....	59
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Data Interaksi Sosial Pre-Test .....	60
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Perhitungan Post-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. ....	61
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Data Interaksi Sosial Post-Test.....	62
Tabel 4. 7 Hasil Data Pre-Test dan Post-test Kelompok Eksperimen.....	63
Tabel 4. 8 Hasil Data Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol.....	63
Tabel 4. 9 Klasifikasi Inteval Indikator “Komunikasi” .....	65
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Indikator “Komunikasi” Pre-Test.....	65
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Indikator “Komunikasi” Post-Test .....	65
Tabel 4. 12 Klasifikasi Inteval Indikator “Hubungan Timbal Balik” .....	68
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Indikator “Hubungan Timbal Balik” Pre-Test .	68
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Indikator “Hubungan Timbal Balik” Post-Test	68
Tabel 4. 15 Klasifikasi Inteval Indikator”Perilaku Lebih Dari Satu” .....	71
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Indikator “Perilaku Lbeih Dari Satu” Pre-Test	71
Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Indikator “Perilaku Lebih Dari Satu” Post-Test	71
Tabel 4. 18 Klasifikasi Inteval Indikator “Hubungan Timbal Balik” .....	74
Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Indikator “Adanya Tujuan” Pre-Test.....	74

Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Indikator “Adanya Tujuan” Post-Test.....	74
Tabel 4. 21 Hasil Uji Normalitas .....	77
Tabel 4. 22 Hasil Uji Homogenitas.....	78
Tabel 4. 23 Hasil Uji T.....	79

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Pre-Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	60
Grafik 4. 2 Post-Test Skala Interaksi Sosial Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	62
Grafik 4. 3 Pre-Test Indikator 1 "Komunikasi" .....	66
Grafik 4. 4 Post-Test Indikator 1 "Komunikasi" .....	67
Grafik 4. 5 Pre-Test Indikator 2 "Hubungan Timbal Balik" .....	69
Grafik 4. 6 Post-Test Indikator 2 "Hubungan Timbal Balik" .....	70
Grafik 4. 7 Pre-Test Indikator 3 "Perilaku Lebih Dari Satu" .....	72
Grafik 4. 8 Post-Test Indikator 3 "Perilaku Lebih Dari Satu" .....	73
Grafik 4. 9 Post-Test Indikator 4 "Adanya Tujuan" .....	75
Grafik 4. 10 Post-Test Indikator 4 "Adanya Tujuan" .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD).....	92
Lampiran. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian MAN 2 Kota Semarang .....	93
Lampiran. 3 Wawancara Guru BK MAN 2 Kota Semarang .....	94
Lampiran. 4 Wawancara Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang.....	97
Lampiran. 5 Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Try Out .....	99
Lampiran. 6 Kisi-Kisi Blue Print Skala Psikologis Interaksi Sosial (Try Out) ..	100
Lampiran. 7 Hasil Perhitungan Try Out.....	104
Lampiran. 8 Kisi-Kisi Instrumen Setelah Try Out.....	105
Lampiran. 9 Daftar Presensi Penelitian.....	106
Lampiran. 10 RPL Bimbingan Kelompok dan Naskah Role-Playing .....	114
Lampiran. 11 Tabulasi Hasil Pre-Test Kelompok Eksperimen .....	208
Lampiran. 12 Tabulasi Hasil Pre-Test Kelompok Kontrol .....	208
Lampiran. 13 Tabulasi Hasil Post-Test Kelompok Eksperimen.....	209
Lampiran. 14 Tabulasi Hasil Post-Test Kelompok Kontrol.....	209
Lampiran. 15 Hasil Uji Prasyarat Data .....	210
Lampiran. 16 Dokumentasi Penelitian.....	212
Lampiran. 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian MAN 2 Kota Semarang.....	218
Lampiran. 18 Buku Bimbingan Skripsi .....	219



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Interaksi sosial adalah hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, atau antara orang perorangan dan kelompok manusia dan dalam interaksi sosial harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon Sudariyanto (2010: 21). Manusia adalah makhluk sosial, bagaimana orang berinteraksi atau merasa nyaman dengan keadaan fisik bersama orang lain di lingkungan sekitarnya. Karena keinginan dan kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain, manusia dianggap sebagai makhluk sosial. Hidup bersama antar manusia akan berlangsung dalam berbagai bentuk komunikasi dan kondisi karena kehidupan bersosial bergantung pada interaksi sosial. Seseorang dapat mengenal satu sama lain, berpengaruh satu sama lain, dan bekerja sama dalam interaksi sosial. Kemampuan anak untuk berinteraksi sosial didasarkan pada interaksi mereka dengan lingkungan keluarga mereka. Anak-anak dapat menjalin hubungan baik dengan orang tuanya, atau dengan anggota keluarga lainnya. Anak harus patuh dan tunduk kepada orang tuanya. Orang tua juga bertanggung jawab untuk mengajarkan anaknya cara berinteraksi dengan orang lain dengan baik, baik di sekolah maupun di luar rumah. Oleh karena itu, orang-orang berbeda dalam cara mereka berinteraksi.

Interaksi sosial dapat diartikan juga sebagai hubungan yang terjadi dalam sekelompok individu yang saling berhubungan baik dalam berkomunikasi maupun

melakuka tindakan sosial Sianturi (2021: 14). Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya Sinaga (2022: 553). Pada saat ini, banyak orang yang belum mampu memahami dirinya sendiri dengan mengandalkan komunikasi dengan popularitasnya di dalam suatu lingkungan atau kelompok. Sehingga sulit bagi orang baru untuk berinteraksi dan masuk kedalam lingkungan atau kelompok tersebut. Sama halnya dengan sebuah instansi yaitu sekolah. Dalam lingkungan sekolah seorang siswa perlu untuk berinteraksi dengan orang lain agar proses dalam pendidikan siswa berjalan dengan lancar. Kehidupan berinteraksi sosial sangat penting bagi peserta didik dimana mereka dapat beradaptasi dan membuka dirinya agar mudah untuk masuk kedalam suatu lingkungan atau kelompok. Sehingga peserta didik tidak akan merasa kesepian, menyendiri dan peserta didik mampu berinteraksi dengan temannya agar tidak mengganggu perkembangan peserta didik dalam proses pendidikannya.

Sekolah adalah tempat yang baik untuk mendorong pertumbuhan interaksi sosial siswa. Ini dapat diamati secara langsung selama proses pembelajaran dan memiliki dampak yang signifikan pada pembentukan perkembangan manusia di setiap fase tugas perkembangan. Interaksi sosial sangat penting bagi setiap tugas perkembangan remaja. Melalui interaksi sosial, individu akan belajar bertoleransi dan memahami persamaan dan perbedaan yang ada dalam lingkungannya. Dalam

hal ini peran Guru BK sangat berperan dalam membantu peningkatan interaksi sosial peserta didik. karena interaksi peserta didik di dalam lingkungan sekolah akan melibatkan siswa dan guru, siswa dan siswa, siswa dan pengelola sekolah.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan Riansyah & Wulandari (2017) dengan judul “Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa” Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa interaksi sosial siswa kelompok eksperimen pada *pre-test* dan *post-test* terdapat perbedaan. Pada saat *pre-test* perolehan skor total interaksi sosial 1337 dengan nilai rata-rata sebesar 133,70, dan ketika *post-test* skor total interaksi sosial siswa sebesar 1849 dengan nilai rata-rata sebesar 184,90. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa terdapat pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yang diberikan, yaitu layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Perbedaan interaksi sosial pada kelompok eksperimen seperti hasil perhitungan yang dilakukan. Hasil perhitungan menyatakan bahwa angka probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* interaksi sosial kelompok eksperimen pada interaksi sosial sebesar 0,000 atau probabilitas di bawah alpha ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan interaksi sosial pada kelompok eksperimen pada saat sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*).

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan Handayani (2022) Berdasarkan hasil penelitian layanan bimbingan kelompok belajar dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas IX cerdas istimewa di SMP Negeri 5 Tasikmalaya didapat hasil bahwa layanan bimbingan kelompok belajar dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Layanan bimbingan kelompok belajar dilaksanakan

sebanyak enam pertemuan. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok belajar dilakukan kepada 9 orang yang didasarkan dari hasil pre test, terdapat 5 orang yang termasuk kategori sedang, 3 orang kategori rendah dan 1 orang termasuk dalam kategori sangat rendah. Peningkatan hasil yang dialami siswa setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok belajar, dapat dilihat dari hasil post test yang telah dilakukan, adapun hasil post test yang diperoleh dari 9 siswa, terdapat 8 siswa yang termasuk kategori tinggi dan 1 siswa termasuk kategori sangat tinggi. Peningkatan hasil yang dialami siswa adalah hasil yang bagus karena masing-masing siswa rata-rata mengalami peningkatan 39,1 point. Selain itu dari hasil uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon signed ranks test, dapat dilihat dari hasil Asymp.Sig (2-Tailed) dimana nilainya yaitu 0,008. Sedangkan hasil  $H_a$  dapat diterima nilai Asymp.Sig (2-Tailed) lebih kecil dari 0,05. Maka dari itu diperoleh bahwa nilai 0,008 lebih kecil dari pada 0,05 ( $0,008 < 0,05$ ). Berdasarkan hal tersebut layanan bimbingan kelompok belajar dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas cerdas istimewa.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan Indul & Lianawati (2020) Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dilakukan dan pembahasan tentang penelitian 7 responden interaksi sosial siswa kelas X di SMA ANTARTIKA Sidoarjo, sebelum diberikan layanan dikategori yang rendah. Interaksi sosial kelas X di SMA ANTARTIKA Sidoarjo mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik sosiodrama. Maka hasil perhitungan Wilcoxon signed ranks tests maka nilai Z merupakan total nilai dari dalam Uji Wilcoxon dri *pre-test* dan *post-test* sebesar -2,375 dengan p vlue

(ASYMP. Sig.(2-tailed)) =0,018. 1. Jika p value 0,05  $H_a$  ditolak Berdasarkan hasil pengambilan keputusan diatas maka dinyatakan  $\alpha = 0,05$  atau (p)= 0,018 yang artinya signifikan karena positif ranks merupakan selisih nilai dimana jumlah sampel post-test lebih rendah dari pada pre-test.

Dari hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Layanan Bimbingan Kelompok dapat meningkatkan Interaksi Sosial peserta didik, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Kelas X MAN 2 Kota Semarang”.

Berdasarkan hasil AKPD yang penulis telah sebariskan pada 144 siswa di MAN 2 Kota Semarang pada tanggal 15 Januari 2024 menggunakan *Google Form*, penulis menemukan masalah terkait dengan interaksi sosial peserta didik yang kurang mampu dalam berinteraksi dengan orang lain. Masih terdapat siswa yang kesulitan berinteraksi dengan orang lain dikarenakan banyak siswa yang menutup diri dan perbedaan lingkungan pergaulan siswa yang baru mengakibatkan siswa sulit membuka diri dalam berinteraksi sosial.

Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara dengan bapak Sodaqoh selaku guru bimbingan dan konseling di MAN 2 Kota Semarang pada tanggal 29 Januari 2024 dengan hasil wawancara sebagai berikut : siswa masih terbawa kebiasaan kecil dan psikologisnya yang kurang matang yang mengakibatkan mereka hanya berinteraksi dengan teman-temannya semasa SMP, siswa masih malu-malu dan takut bergaul karena mungkin dari perbedaan latar belakang dari keluarga atau terbawa dengan kebiasaan dirinya dirumah sebagai anak *strict*

*parents* yang membuat dirinya kurang bisa membuka diri untuk berinteraksi dengan teman-temannya. juga banyak dari mereka yang memiliki *circle* atau kelompok tersendiri, mungkin karena faktor kenyamanan rasa dalam pertemanan maka terbentuklah circle atau kelompok kecil ini. Namun juga terdapat siswa yang tidak mau membuka diri dan berinteraksi dengan teman-temannya karena dirinya memiliki dunianya sendiri yaitu dengan bermain sosial media atau game online. Sama halnya dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan satu siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang pada tanggal 30 Januari 2024, bahwa masih banyak siswa yang belum berani untuk bergaul dan membuka percakapan dengan teman kelasnya karena mereka memiliki kelompok tersendiri dalam pertemanan, namun juga terdapat siswa yang cuek atau tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dikarenakan mereka lebih nyaman untuk membuka sosial media dan bermain game sendiri. Hal tersebutlah yang menjadi salah satu penyebab siswa kurang mampu berinteraksi dengan teman-temannya.

Permasalahan yang telah dijabarkan peneliti diatas tentunya harus mendapatkan penanganan yang menyeluruh. Diantaranya masalah interaksi sosial peserta didik, dalam permasalahan ini guru bimbingan dan konseling sangat berperan penting dalam membantu menyelesaikan masalah dan meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga mereka dapat berinteraksi dengan baik dan menjadi individu yang lebih baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti akan melakukan layanan bimbingan dan konseling yang akan dilaksanakan disekolah untuk membantu siswa meningkatkan interaksi sosialnya. Bimbingan dan Konseling adalah suatu bantuan yang diberikan oleh konselor

(guru BK) kepada konseli (siswa) agar konseli (siswa) mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi maupun untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Untuk meningkatkan efektifitas layanan bimbingan dan konseling di MAN 2 Kota Semarang dalam rangka meningkatkan kepercayaan diri siswa maka layanan yang akan di berikan yaitu dengan layanan bimbingan kelompok. Dengan diberikannya bimbingan kelompok ini, peneliti dapat memanfaatkan dinamika kelompok sebagai keuntungan bagi perkembangan sosial siswa dan melatih siswa berbicara, berdiskusi, dan menyangkal, pendapat orang lain diantara teman lainnya agar siswa dapat memahami pentingnya interaksi sosial dalam kehidupan.

Menurut Jahju Hartini (2022: 11) Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. kelompok juga dapat diartikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan social. Rahmatyana & Irmayanti (2020: 69) menyatakan tujuan dilakukannya Bimbingan Kelompok untuk melatih diri mereka dalam kecakapan dan juga membuat keputusan dalam lingkungan. Agar Layanan Bimbingan Kelompok yang diberikan lebih menarik dan bermanfaat maka peneliti akan menggunakan Teknik *Role playing*. Menurut Gaho (2021: 2777) Teknik *Role playing* adalah Pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah

pentas. Maka peserta didik mampu mengembangkan interaksi sosial dengan lingkungannya, peserta didik dapat menyampaikan apa yang diinginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain, juga menambah pengetahuan maupun berbagi informasi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang” karena belum dilakukannya Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role-Playing* di MAN 2 Kota Semarang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka permasalahan siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa yang kurang mampu berinteraksi sosial dan hanya memiliki sedikit teman di sekolah.
2. Siswa cuek terhadap lingkungan sekitar karena lebih suka menggunakan media sosial atau bermain game sendiri.
3. Siswa malu dan takut bergaul karena perbedaan latar belakang keluarga dan pengaruh orang tua *strict parents*

Rendahnya kemampuan berinteraksi di sekolah dapat membuat peserta didik kesulitan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi, maka untuk itu dilakukan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.



### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka ruang lingkup masalah yang akan dibahas akan dibatasi sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini akan menjadi spesifik dan tidak meluas. Peneliti membatasi masalah pada Interaksi sosial siswa yang rendah, dan difokuskan pada peserta didik yang kurang mampu dalam berinteraksi sosial untuk mendapatkan teman/sahabat agar mudah mendapatkan informasi. Dengan fokus penelitian tersebut, untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap Interaksi Siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dalam penelitian ini masalahnya “kurang mampu berinteraksi”. Dan rumusan permasalahannya yaitu, Apakah layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk peningkatan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa layanan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian yang berjudul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan

Teknik *Role playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang” ini ada beberapa manfaat yaitu

### **1. Manfaat teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dan pengembangan pengetahuan tentang interaksi sosial
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep konsep bimbingan, khususnya bimbingan kelompok mengenai upaya meningkatkan interaksi sosial siswa.
- c. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti yang lain, untuk memperoleh pengetahuan dan informasi mengenai efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa : sebagai masukan untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial dan menambah pengetahuan juga informasi baru melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan referensi dalam membimbing siswa dan membina siswa, sehingga guru bimbingan dan konseling dapat membuat perencanaan layanan dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan kajian lanjut atau pembanding dengan penelitian yang relevan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Interaksi Sosial**

##### **1. Pengertian Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini, interaksi sosial termasuk hubungan antar individu atau kelompok, di mana manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki oleh mereka Pebriana (2017: 5). Sama halnya dengan Putra & Achmad (2022: 167) yang mengemukakan Interaksi sosial merupakan hubungan yang melibatkan individu satu dengan yang lain, mempunyai pengaruh untuk mempengaruhi individu yang terlibat, sehingga membentuk timbal balik diantara mereka. Menurut Sudariyanto (2010: 21) Dalam kehidupan masyarakat, interaksi sosial sangat penting. di mana seseorang berkumpul dengan orang lain atau kelompok lain untuk berbicara, bekerja sama, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama. Mulyaningsih (2014: 444) juga mengungkapkan Interaksi sosial adalah proses komunikasi antar individu, pasti ada komunikasi dan pesan yang disampaikan, yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Interaksi sosial dapat dikatakan sebagai suatu hubungan yang melibatkan individu satu dengan yang lain, mempunyai pengaruh untuk mempengaruhi individu yang terlibat, sehingga menjadikan adanya timbal balik diantara mereka. Sedangkan menurut Ismail (2017: 85) Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang mudah menyesuaikan diri antara kelompok manusia dan antara individu dengan kelompok manusia.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Interaksi Sosial merupakan aktivitas yang terjadi dalam hubungan sosial baik secara individu maupun kelompok. Misalnya, sikap setiap orang memengaruhi percakapan, memberi perhatian kepada satu sama lain, bekerja sama, dan memahami bahwa semua orang memiliki kesamaan.

## **2. Ciri – Ciri Interaksi Sosial**

Menurut Sudariyanto (2010: 22) dalam bukunya, ciri-ciri interaksi sosial yaitu : a. Ada lebih dari satu pelaku. b. Para pelaku berkomunikasi satu sama lain melalui simbol-simbol. c. Terdapat dimensi waktu (masa lalu, masa kini, dan masa depan) yang menentukan sifat dari tindakan yang sedang berlangsung. d. Terdapat tujuan tertentu terlepas dari apakah tujuan tersebut sama dengan tujuan yang diantisipasi pengamat atau tidak.

Ciri - ciri interaksi sosial menurut Hurlock (1990: 250) dalam bukunya yaitu : a. Lebih dari satu orang terlibat dalam interaksi sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung. b. Interaksi sosial selalu memiliki tujuan, seperti mempengaruhi orang lain atau membentuk hubungan sosial. c. Komunikasi terjadi dalam interaksi sosial. Untuk menyampaikan maksud dan tujuan, orang harus berkomunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal. d. Interaksi sosial terjadi dalam jangka waktu tertentu, baik itu jangka pendek maupun jangka panjang. e. Ada harapan tentang peran masing-masing dalam interaksi sosial. f. Norma dan nilai sosial: Norma-norma yang berlaku di masyarakat mengatur interaksi sosial. g. Akibat atau pengaruh: Interaksi sosial selalu memiliki dampak pada individu dan lingkungan mereka.

Sedangkan ciri-ciri interaksi sosial menurut Munawir dalam Malentika (2018: 99) adalah sebagai berikut: a) Ada dua atau lebih pelaku; b) Ada hubungan timbal balik antara pelaku; c) Dimulai dengan kontak sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung; dan e) Memiliki tujuan dan tujuan yang jelas.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hubungan yang timbul dalam interaksi sosial harus bersifat timbal balik bagi kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus menjawab. ketika ditanya, dia menjawab jika diminta bantuan, dia akan membantu, jika kamu menelepon, dia akan menelepon.

### **3. Bentuk Interaksi Sosial**

Pada dasarnya ada dua bentuk interaksi sosial yang ada di dalam Masyarakat menurut Siregar (2021: 3-4 ) Bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu:

#### **a. Interaksi Asosiatif**

Interaksi yang dilakukan oleh individu tau kelompok yang masing-masing dari pihak mempunyai pandangan yang sama dan mengarah pada kesatuan yaitu : 1) Kerjasama, merupakan Upaya Bersama untuk mencapai tujuan Bersama melalui perundingan, Kerjasama, koalisi dan usaha patungan. 2) Akomodasi, Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian untuk mengurangi konflik antara kelompok dengan kelompok lainnya. 3) Akulturasi, Akulturasi adalah proses memaduan dua atau lebih unsur kebudayaan yang berbeda tanpa menghilangkan ciri-ciri kepribadian masing-masing. 4) Asimilasi, Asimilasi merupakan perpaduan unsur-unsur budaya yang berbeda, mengurangi perbedaan-perbedaan yang ada sehingga menghilangkan ciri-ciri kepribadian yang ada.

#### b. Interaksi Disosiatif

Interaksi disosiatif merupakan interaksi sosial dengan tujuan bersaing untuk mencapai suatu tujuan, bentuk-bentuknya sebagai berikut : 1) Persaingan/kompetensi, adalah perjuangan individu atau kelompok sosial tertentu untuk mencapai kemenangan atau hasil persaingan tanpa menimbulkan ancaman atau konfrontasi fisik. 2) Kontravensi, adalah perasaan tidak suka yang tidak diperlihatkan secara langsung. Misalnya memfitnah, mengadu domba, adu mulut, dan rasa benci. 3) Konflik, yaitu keinginan untuk mencapai suatu tujuan dengan cara menghancurkan atau menjatuhkan berbagai pihak, misalnya dalam kerusuhan, demonstrasi dengan tindakan anarkis, dan lain-lain.

Dalam hal ini juga di jelaskan oleh Harfiyanto (2015: 3-4) terkait bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu :

##### a. Pola Interaksi Asosiatif

Dalam proses ini bertujuan untuk melakukan kerjasama, mencapai tujuan Bersama, dan menentukan kesepakatan yang telah dirundingkan. Dan juga tujuan akomodasi adalah untuk mengurangi perbedaan pendapat dan tujuan antara kedua belah pihak.

##### b. Pola Interaksi Disosiatif

Pada proses interaksi ini terjadinya konflik, pertentangan, atau pertikaian adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha mencapai tujuannya dengan menggunakan ancaman atau kekerasan terhadap pihak lawan.

Sedangkan Soerjono Soekanto (2013: 64-80) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial juga termasuk :

1) Proses Asisiatif

- b. Kerjasama (*cooperation*), Kerja sama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama dengan bergotong royong, bargaining, kooptasi, joint-venture, dll.
- c. Akomodasi (*accommodation*), Mengubah kebiasaan untuk mengurangi ketegangan dalam interaksi sosial, bentuknya dapat berupa koersi, kompromi, arbitrase, mediasi, toleransi, dll.
- d. Asimilasi (*assimilation*), Interaksi sosial yang terjadi ketika kelompok orang dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda saling bergaul dalam waktu yang lama, sehingga kebudayaan-kebudayaan tersebut akhirnya melebur menjadi satu kebudayaan baru, bentuknya dapat berupa Asimilasi budaya, agama, bahasa, dll.

2) Proses Disosiatif

- a. Persaingan (*competition*), Interaksi sosial di mana individu atau kelompok bersaing untuk mencapai tujuan terbatas dengan persaingan bisnis, persaingan pekerjaan untuk mendapatkan jabatan, dll.
- b. Kontravensi (*Contravention*), Sebenarnya, kontravensi adalah proses sosial yang berbeda yang terjadi antara persaingan dan pertentangan, atau pertikaian.
- c. Pertikaian (*conflict*), Interaksi sosial di mana individu atau kelompok mencoba mencapai tujuan dengan menghadapi ancaman dan kekerasan dari pihak lawan dapat berupa perselisihan pribadi, perselisihan ras, perselisihan kelas sosial.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa luasnya interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat dapat dilihat dari tingkat hubungannya di dalam

masyarakat. Tingkat hubungan ini dapat mengambil dua bentuk yaitu hubungan yang dangkal dan mendalam. Hubungan permukaan hanya berlangsung sesaat pada waktu-waktu tertentu dan tidak berkesinambungan serta tidak menciptakan kesinambungan yang berkesinambungan. Pada saat yang sama, hubungan antar manusia yang mendalam menunjukkan bahwa setiap orang berpartisipasi dalam interaksi timbal balik yang saling mempengaruhi, mempunyai tujuan tertentu dan berlangsung terus menerus dalam jangka waktu yang lama.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Interaksi Sosial**

Menurut Sudariyanto (2010: 28-33) Terjadinya proses interaksi sosial didasari oleh beberapa faktor yaitu: a. Faktor Imitasi, proses dimana seseorang meniru orang lain atau kelompok lain. Masyarakat mempunyai keinginan untuk meniru orang lain atau kelompok lain. b. Faktor sugesti, suatu cara memberikan pandangan atau kesan seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu agar orang tersebut mengikuti pandangan/pengaruh tersebut tanpa berpikir panjang. Sugesti muncul karena pihak yang menerima lamaran sedang gelisah secara emosi, dan emosi tersebut biasanya mengganggu kemampuannya berpikir rasional. Selain itu, pembuatan usulan akan lebih mudah jika yang membuat usulan mempunyai kewenangan atau berwenang. c. Faktor Identifikasi, merupakan kecenderungan atau keinginan seseorang untuk menjadi serupa dengan orang lain. Identifikasi lebih dalam daripada peniruan, karena kepribadian seseorang dapat terbentuk berdasarkan proses identifikasi tersebut. Proses identifikasi berlangsung dalam keadaan dimana pengidentifikasi benar-benar mengetahui sisi lain (yang merupakan tokoh atau idolanya), sehingga ia ingin memiliki dan meresap secara



mendalam oleh pandangan, sikap, kepercayaan dan aturan dari tokoh tersebut. Pengaruh identifikasi lebih mendalam dibandingkan dengan imitasi dan sugesti. d. Faktor simpati, perasaan ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang dan membuatnya merasa berada pada situasi orang lain. Simpati adalah proses dimana seseorang merasa tertarik pada orang lain. Simpati muncul dari perasaan yang memegang peranan yang sangat penting. Faktor kesukaan yang paling penting adalah keinginan untuk memahami orang lain dan bekerja sama dengan mereka.

Faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial juga dijelaskan oleh Soerjono Soekanto (2013: 57-58) bahwa berbagai faktor mempengaruhi proses interaksi sosial, seperti imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. a) Faktor imitasi, Imitasi adalah proses meniru sikap, penampilan, gaya hidup, dan bahkan tindakan seseorang atau kelompok sosial lain. b) Faktor sugesti, pengaruh atau rangsangan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain sehingga mereka tanpa disadari menerimanya disebut sugesti. c) Faktor identifikasi, didefinisikan sebagai kecenderungan atau keinginan seseorang untuk sebanding dengan orang lain yang dianggap ideal. d) Faktor simpati, ketika seseorang merasa tertarik pada orang lain karena mereka memiliki sikap dan pendirian yang sama.

Menurut Setiadi dalam Nurlatifah & Andini (2022: 12) menjelaskan faktor-faktor interaksi sosial meliputi: a) Faktor imitasi, dorongan untuk meniru orang lain dalam hal tingkah laku dan gaya. b) Faktor sugesti, pengaruh psikis, baik dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, biasanya diterima tanpa kritik. Misalnya ketika Anda menulis huruf masih sangat besar. c) Faktor identifikasi, dorongan untuk menjadi seperti orang lain. Misalnya, ada seorang anak yang

ingin mendapatkan barang yang mirip dengan temannya. d) Faktor simpati berdasarkan empati dan bukan hanya sugesti atau imitasi, interaksi sosial yang didasarkan pada empati akan jauh lebih mendalam.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu keinginan untuk meniru orang lain, pengaruh psikologis yang datang dari diri sendiri atau orang lain, keinginan untuk identik dengan orang lain, ketertarikan terhadap orang lain, keadaan seseorang yang berbeda dengan keadaan oranglain, dan keadaan pikiran orang yang bersentuhan dengan berbagai hal. Untuk mengatasi hal ini, perlu adanya komunikasi dengan orang lain.

## **5. Aspek – Aspek Interaksi Sosial**

Aspek-aspek interaksi sosial yang di ungkapkan Slamet Santoso dalam Alwy (2018: 250) yaitu:

- a. Adanya hubungan, interaksi apapun itu akan terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu, Individu dengan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. hubungan antara individu dengan individu ditandai dengan salam, jabat tangan, dan perkelahian
- b. Ada individu, setiap interaksi sosial memerlukan kehadiran orang-orang yang menjalin hubungan. Hubungan sosial terjadi karena individu yang satu dengan individu yang lain ikut berpartisipasi baik sendiri maupun berkelompok.
- c. Ada tujuan, setiap interaksi sosial mempunyai tujuan tertentu, bagaimana memperngaruhi orang lain.

d. Adanya hubungan dengan struktur fungsi kelompok, interaksi sosial yang berkaitan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu tidak dipisahkan dari kelompok dalam kehidupannya. Setiap orang mempunyai tugas dalam kelompoknya. Individu dalam kehidupannya tidak dapat dipisahkan dengan individu lainnya, sehingga individu dipandang sebagai makhluk sosial yang mempunyai tugas dalam kelompoknya.

Aspek-aspek interaksi sosial juga dijelaskan oleh Soerjono Soekanto, (2013: 58-64) yaitu : a) Kontak sosial, Hubungan yang memulai interaksi sosial disebut kontak sosial. b) Komunikasi, proses mengirimkan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu. c) Adanya dimensi waktu, interaksi sosial tidak dapat terjadi tanpa dimensi waktu yang membatasi tingkah laku manusia. d) Jika tidak ada aspek tindakan yang memungkinkan seseorang untuk mempertimbangkan tindakannya, kelangsungan interaksi sosial akan terganggu.

Aspek menurut penjelasan dari Mulyaningsih (2014: 444) bahwa terdapat 5 aspek dalam interaksi sosial yaitu : a) kontak sosial, b) komunikasi, c) aktifitas bersama, d) identitas kelompok, e) imitasi.

Dari uraian yang telah dijabarkan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan dalam aspek-aspek interaksi sosial meliputi kontak sosial, komunikasi, adanya tujuan, dan dinamika kelompok. Dengan memahami dan memperhatikan aspek-aspek interaksi sosial ini, orang dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka, membangun hubungan yang lebih kuat, dan membantu menciptakan lingkungan sosial yang lebih harmonis.

## **B. Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role-Playing***

### **1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing***

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. kelompok juga dapat diartikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan social yang dijelaskan oleh Jahju Hartini (2022: 11). Menurut Sitompul (2015) Bimbingan kelompok adalah suatu cara untuk membantu orang mencegah masalah yang ada pada diri konseli dengan mendiskusikan berbagai informasi dan hal-hal yang membantu untuk meningkatkan dan memahami serta menemukan solusi terhadap masalah individu konseli. Sama halnya dengan Astuti & Mustakim (2022: 19-32) juga menjelaskan bahwa Upaya membantu individu melalui kelompok, menggunakan dinamika kelompok untuk memperoleh informasi berguna yang memungkinkan mereka membuat rencana dan Keputusan yang tepat serta memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungan untuk mendukung perilaku efektif dan merancang perubahan. Sikap hidup dan mengembangkan diri secara optimal.

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan bagian dari proses pembelajaran yang teratur dan sistematis yang bertujuan untuk membantu

generasi muda mengembangkan kelebihannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya, sehingga pada akhirnya dapat memperoleh pengalaman yang dapat memberikan kontribusi berarti bagi masyarakat.

Menurut (Sitompul, 2015) *Role playing* adalah metode pengajaran yang diterapkan secara sadar dan pengajaran kelompok dimana peran di diskusikan dalam kelompok. Tugas disajikan secara singkat agar siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokohnya. Kata peran dalam penelitian ini pada hakikatnya mendramatisir perilaku dalam pengembangan perilaku solidaritas. Sedangkan menurut Sakti & Wibawa (2023: 22) *Role playing* merupakan contoh penguasaan materi pembelajaran, pengembangan imajinasi dan apresiasi dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dimainkan lebih dari satu orang, tergantung apa yang dimainkan. Hal ini juga di jelaskan Wulandari (2023: 12143) *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang menugaskan siswa untuk memainkan peran atau karakter dalam cerita sederhana yang sudah dirancang sebelumnya.

Dari pengertian yang telah dijabarkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat berguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kelompok sosial.

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik merupakan bagian dari proses pembelajaran yang teratur dan dapat berguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kelompok sosial yang bertujuan untuk

membantu generasi muda mengembangkan kelebihannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya, sehingga pada akhirnya dapat memperoleh pengalaman yang dapat memberikan kontribusi berarti bagi masyarakat.

## **2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing***

Tujuan layanan bimbingan kelompok terdapat dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Menurut penjelasan Jahju Hartini (2022: 13-15) yaitu sebagai berikut :

### **a. Tujuan Umum**

Secara umum tujuan bimbingan kelompok yaitu pengembangan keterampilan bersosialisasi khususnya keterampilan komunikasi peserta layanan. Dalam konteks ini seringkali menjadi kenyataan bahwa kemampuan sosial/komunikatif seseorang seringkali terhambat oleh perasaan, pikiran, persepsi, pandangan dan sikap yang tidak obyektif, sempit dan terbatas serta tidak efektif. Melalui bimbingan kelompok, dimungkinkan untuk mengekspresikan, bersantai, melonggarkan masalah-masalah yang mengganggu atau menyusahkan secara emosional dengan cara yang berbeda, seperti pikiran yang suntuk, terhambat, atau beku, mencair dan dinamikanya melalui masukan dan tanggapan baru yang berbeda.

### **b. Tujuan Khusus**

Tujuan bimbingan kelompok secara khusus adalah untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, pemahaman dan sikap yang mendukung terwujudnya perilaku yang lebih efektif, yaitu peningkatan keterampilan komunikasi *verbal* dan *nonverbal* siswa.

Sebagaimana juga dijelaskan Fadilah (2019: 170) tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu :

a. Tujuan Umum

Tujuan dari bimbingan kelompok secara umum yaitu untuk membantu individu yang mengalami permasalahan melalui kegiatan kelompok, selain itu tujuan umum dari bimbingan kelompok adalah untuk mengembangkan kepribadian setiap anggota kelompok melalui berbagai situasi yang menyenangkan dan menyedihkan.

b. Tujuan Khusus

Bimbingan kelompok secara khusus bertujuan untuk mengajarkan orang untuk memperoleh keterampilan sosial, menjadi lebih akrab dengan orang lain, berani mengemukakan pendapat mereka di depan orang lain, membina keakraban, membangun tenggang rasa, dan memahami hubungan mereka dengan orang lain.

Tujuan layanan bimbingan kelompok juga dijelaskan oleh Juliawati dalam Sartika & Yandri (2019: 12) Tujuan layanan bimbingan kelompok adalah untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi peserta layanan, terutama kemampuan berkomunikasi. Layanan ini juga dapat membantu meningkatkan sikap, pemikiran, persepsi, rasa, wawasan, dan pengetahuan, serta menumbuhkan nilai-nilai yang mendorong tingkah laku yang lebih baik.

Dari penjelasan yang telah dijabarkan mengenai tujuan layanan bimbingan kelompok maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berkembangnya keterampilan ilmu sosial siswa, terutama kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, adalah hasil dari layanan bimbingan kelompok.

Dalam hal ini, seringkali menjadi kenyataan bahwa perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang tidak objektif sering mengganggu kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi seseorang. Ini berarti bahwa siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi yang lebih baik, baik secara verbal maupun nonverbal.

Tujuan dari teknik *role playing* menurut Herlina (2015: 100) yaitu : a) menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi belajar, b) saat pembelajaran mempunyai lebih banyak kesempatan untuk mengekspresikan diri, c) memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk berbicara juga berinteraksi, d) dapat memberikan siswa dengan gembira karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Sebagaimana dijelaskan Nasution (Hidayat & Widigdo, 2018) tujuan dari teknik *role playing* adalah menghayati peristiwa yang sebenarnya terjadi, memahami alasan dan konsekuensi dari peristiwa tersebut, membina peserta didik dalam kemampuan kritis, analisis, komunikasi, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Sedangkan menurut Fahreza (2018: 87-88) Siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial, berbicara, dan membangun hubungan dengan orang lain melalui permainan peran.

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu untuk menyenangkan dan juga mendorong siswa untuk belajar, memberikan lebih banyak kesempatan untuk mengungkapkan dan mengenali diri, memberikan lebih banyak kesempatan untuk berbicara dan berpendapat, dan pada dasarnya adalah permainan. Siswa merasa senang dan tidak terlalu tegang selama proses layanan karena bermain adalah hal yang dekat dan tidak jauh dengan mereka.



Berdasarkan dari tujuan yang telah dijabarkan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah untuk membantu individu berkembang dan berkembang melalui interaksi dan dinamika kelompok yang positif dan konstruktif dengan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok juga dapat memberikan kesempatan bagi anggota untuk berlatih berkomunikasi secara efektif dan mengembangkan keterampilan mendengarkan dengan baik.

### **3. Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing***

Tahapan-tahapan dalam bimbingan kelompok sangatlah penting terutama bagi para pemimpin kelompok pada bimbingan kelompok. Jahju Hartini (2022: 15-18) Dalam layanan bimbingan kelompok terdapat 4 tahapan, yaitu tahap pembentukan, tahap transisi, tahap pelaksanaan kegiatan dan pengakhiran.

#### **a. Tahap I. Tahap pembentukan**

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu mengumpulkan anggota kelompok dalam rangka untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan meliputi: pengenalan dan pengungkapan tujuan, terbangunnya kebersamaan, keaktifan pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok harus mampu bersikap menjalin kebersamaan dan perasaan sekelompok. dan teknik pada tahap awal untuk menghidupkan suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok. Peranan Pemimpin Kelompok: a) Menampilkan diri secara utuh dan terbuka. b) Menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dengan sepenuh hati. c) sebagai contoh dan teladan

b. Tahap II : Tahap Peralihan

Setelah suasana dalam kelompok terbentuk dan dinamis maka langkah selanjutnya yakni tahap peralihan yang berfungsi untuk menjaga suasana agar tetap dinamis dan fokus, menghindari adanya konflik atau bahkan konfrontasi antar anggota kelompok bimbingan. Peranan Pimpinan Kelompok: a) Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka. b) Tidak menggunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kekuasaannya. c) Mendorong dibahasnya suasana perasaan. d) Membuka diri, sebagai contoh, dan penuh empati

c. Tahap III : Tahap Kegiatan atau Pembahasan

Pada tahap pembahasan ini terdiri dari 2 bentuk, yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas. Kelompok bebas, pokok pembahasannya berasal dari anggota kelompok kemudian dipilih mana yang lebih terkini dan penting untuk lebih dulu dibahas. Sedangkan untuk kelompok tugas, pokok bahasan yang akan dibahas itu berasal dari pemimpin kelompok. Pada topik tugas ini seorang pemimpin kelompok telah mengetahui terkait isu-isu yang akan berkembang dalam suatu kelompok tersebut, maka pokok bahasan ini disesuaikan dengan kebutuhan yang kritis untuk diutamakan. Namun pada penelitian yang akan penulis lakukan dalam layanan bimbingan kelompok di lapangan, penulis akan menggunakan kelompok tugas. Peranan pimpinan kelompok : a) Sebagai pengatur lalu lintas yang sabar dan terbuka. b) Aktif tetapi banyak bicara

d. Tahap IV Pengakhiran

Kegiatan suatu kelompok tidak berlangsung terus menerus tanpa henti. Puncak dari kegiatan bimbingan kelompok itu ada pada tahap ke-3, kegiatan

kelompok kemudian menurun dan selanjutnya kelompok akan mengakhiri kegiatannya pada saat yang dianggap tepat. Pada tahap ini, biasanya sering disertai dengan pertanyaan yang menanyakan terkait penawaran untuk melakukan pertemuan kembali. Peranan Pimpinan Kelompok a) Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas, dan terbuka. b) Memberikan pertanyaan dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan anggota. c) Memberikan semangat untuk kegiatan selanjutnya. d) Penuh rasa persahabatan dan empati Berdasarkan tahapan tahapan diatas dijelaskan bahwa bimbingan kelompok sangat bergantung dengan kesepakatan bersama antara para anggota kelompok dengan pemimpin kelompok.

Sama halnya dengan Fadilah (2019: 171-172) menjelaskan tahapan dalam bimbingan kelompok terdapat 4 tahapan meliputi :

a. Tahap Pembentukan

Tahap ini adalah tahap pengenalan, pelibatan, atau masuk ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini, anggota biasanya saling memperkenalkan diri, membahas tujuan dan harapan yang ingin dicapai oleh masing-masing dan semua anggota. Semua anggota harus diberi penjelasan tentang bimbingan kelompok sehingga mereka tahu apa itu dan mengapa itu penting. Guru bk juga harus menjelaskan aturan main yang akan diterapkan dalam bimbingan kelompok.

b. Tahap Peralihan

Ini adalah tahap transisi antara tahapan pertama dan ketiga. Pada tahap ini, hal-hal berikut dilakukan: (1) menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya, (2) memberikan tawaran atau memantau apakah anggota sudah

siap untuk melakukan kegiatan pada tahap berikutnya, (3) berbicara tentang suasana yang terjadi, dan (4) meningkatkan keterlibatan anggota. Seorang pemimpin bimbingan kelompok juga harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti menerima situasi dengan sabar dan terbuka; menghindari menggunakan cara-cara langsung atau mengambil alih kontrol; mendorong diskusi tentang suasana hati dengan menjadi contoh dan penuh empati.

#### c. Tahap Kegiatan

Pada tahap ini adalah bagian penting dari kegiatan bimbingan kelompok karena teknik yang digunakan adalah *role playing*, yang membutuhkan perhatian khusus dari pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok harus mengatur proses *role playing* agar berjalan dengan lancar.

#### d. Tahap Pengakhiran

Pada tahap akhir bimbingan kelompok, fokus utama bukanlah jumlah pertemuan yang harus dilakukan, tetapi hasil yang telah dicapai oleh kelompok. Kegiatan sebelumnya kelompok dan hasil yang dicapai setidaknya mendorong kelompok tersebut untuk melakukan kegiatan sehingga tujuan kegiatan dapat dicapai secara keseluruhan. Dalam langkah ini, pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, pemimpin dan anggota kelompok membahas kegiatan lanjutan; dan mengemukakan kesan, hasil, dan harapan.

Berdasarkan tahapan yang dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 4 tahapan dalam bimbingan kelompok meliputi tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

Meurut Lestari (2019: 94) tahapan pelaksanaan teknik *role playing* meliputi : (a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. (b) Memilih peran. (c) Menyusun tahap-tahap peran. (d) Menyiapkan pengamat. (e) Menyiapkan pengamat. (f) Tahap pemeranan. (g) Diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I. (h) Pemeranan ulang. (i) Diskusi dan evaluasi tahap II. (j) Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Sedangkan menurut Sukatno (2018: 136-138) menjelaskan bahwa tahapan dalam teknik *role playing* terdapat 7 tahapan yaitu :

a. Tahap 1: Menghangatkan Suasana (*Warming Up*)

Pada tahap ini pemimpin kelompok mengondisikan anggota untuk siap melakukan kegiatan bermain peran.

b. Tahap 2: Memilih Pemain (*Role Selection*)

Pemimpin kelompok memilih anggota yang akan memainkan peran dan anggota yang lain menjadi observer.

c. Tahap 3: Menyusun Tahapan Peran (*Role Staging*)

Pada tahap ini para pemeran menyusun pedoman untuk mengingat adegan-adegan yang akan dimainkan.

d. Tahap 4: Memerankan (*Role Play*)

Para pemeran memainkan perannya sesuai dengan adegan yang sudah dipersiapkan.

e. Tahap 5: Diskusi dan Evaluasi (*Follow Up*)

Setelah para pemeran selesai bermain, diadakan diskusi untuk mendapatkan pemahaman dari peran yang dimainkan.

f. Tahap 6: Pengambilan Makna (*Generalization*)

Pada tahap akhir ini para peserta diajak untuk menarik kesimpulan dan membangun pemahaman baru dari pengalaman bermain peran.

g. Tahap 7: Penutup menuturan Pengalaman

Tahap ini merupakan tahap akhir, dimana pemimpin kelompok mengajak anggota lain untuk mengomentari peran yang dimainkan.

Dari penjelasan yang telah dijelaskan diatas maka dapat diambil kesimpulan tahapan *role playing* adalah (a) menghangatkan suasana, (b) menyusun skenario, (c) memilih peran, (d) bermain peran, (e) diskusi, (f) evaluasi dan pengambilan makna.

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat saya jelaskan tahapan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* sebagai berikut :

a. Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan tahap awal pengenalan kelompok, Langkah ini merupakan dasar yang sangat diperlukan untuk membentuk dinamika kelompok. Pada tahap ini ketua kelompok menjelaskan pengertian, tujuan, aturan, dan prinsip bermain dan Latihan kelompok, serta teknik *role playing* dalam latihan kelompok. Selain itu, anggota kelompok saling mengenal antara anggota dan ketua kelompok.

b. Tahap Peralihan

Pada tahap ini, ketua kelompok kembali mengarahkan perhatian anggota kelompok pada kegiatan apa yang harus dilakukan selanjutnya, menjelaskan jenis dan topik yang dibahas dalam pertemuan ini serta sistematika permainan peran

sebagai teknik yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok. Setelah itu pemimpin kelompok mengamati apakah anggota sudah siap untuk melanjutkan kegiatan pada tahap selanjutnya.

### c. Tahap Kegiatan

Tahap kegiatan merupakan tahap inti dari bimbingan kelompok. Pada tahap ini, hubungan antar anggota kelompok harus sudah tumbuh dengan baik. Saling bertukar pengalaman di bidang emosi, ekspresi, presentasi, dan pengungkapan diri berlangsung secara bebas. Setiap anggota kelompok bebas mengemukakan masalah yang akan dibicarakan, sedangkan pemimpin kelompok akan menetapkan permasalahan yang akan dibahas terlebih dahulu, kemudian anggota akan berdiskusi masing-masing, dan *role playing* akan dimulai dengan beberapa tugas yaitu :

- 1) Tahap ini pemimpin kelompok sudah memberikan tugas ke beberapa anggota kelompok untuk memainkan peran sesuai tugas yang sudah diberikan termasuk menunjuk beberapa anggota kelompok sebagai pengamat jalannya permainan.
- 2) Menata set up panggung untuk bermain peran dengan set up yang paling sesuai dengan kondisi dan latar cerita yang akan dibawakan
- 3) Permainan peran akan segera dimulai sesuai instruksi pemimpin kelompok dan peran akan dimainkan secara spontan jadi akan muncul unsur- unsur naluri menghayati peran.
- 4) Pemimpin kelompok dan anggota siswa lain akan mengamati jalannya permainan ini sampai selesai.

- 5) Pemimpin kelompok dan anggota kelompok terutama yang menjadi pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya permainan.
- 6) Siswa yang tidak menjadi pemeran akan memberikan evaluasi terhadap teman-temannya yang menjadi peran dalam *role-playing*.
- 7) Pemimpin Kelompok dan Siswa menarik kesimpulan terhadap peran-peran dalam konteks kehidupan nyata atau realita. Dan memberikan pesan inti dari permainan yang sudah dilaksanakan.

#### d. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini pemimpin kelompok mengatakan bahwa kegiatan akan segera berakhir, meminta anggota kelompok untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan, dan menanyakan untuk kegiatan selanjutnya.

Pada tahap ini ketua kelompok masih berupaya menciptakan suasana nyaman dan hangat antar anggota, dan ketua juga bebas mengemukakan pendapatnya tentang kegiatan ini, memberikan pernyataan dan mengucapkan terima kasih atas partisipasinya dalam kegiatan kali ini. Memberikan semangat dan berucap salam. Setelah kegiatan bimbingan kelompok berakhir pemimpin kelompok membagikan penilaian segera (*laisseg*) untuk umpan balik pemimpin kelompok dan anggota kelompok dipersilahkan melanjutkan kegiatan selanjutnya.

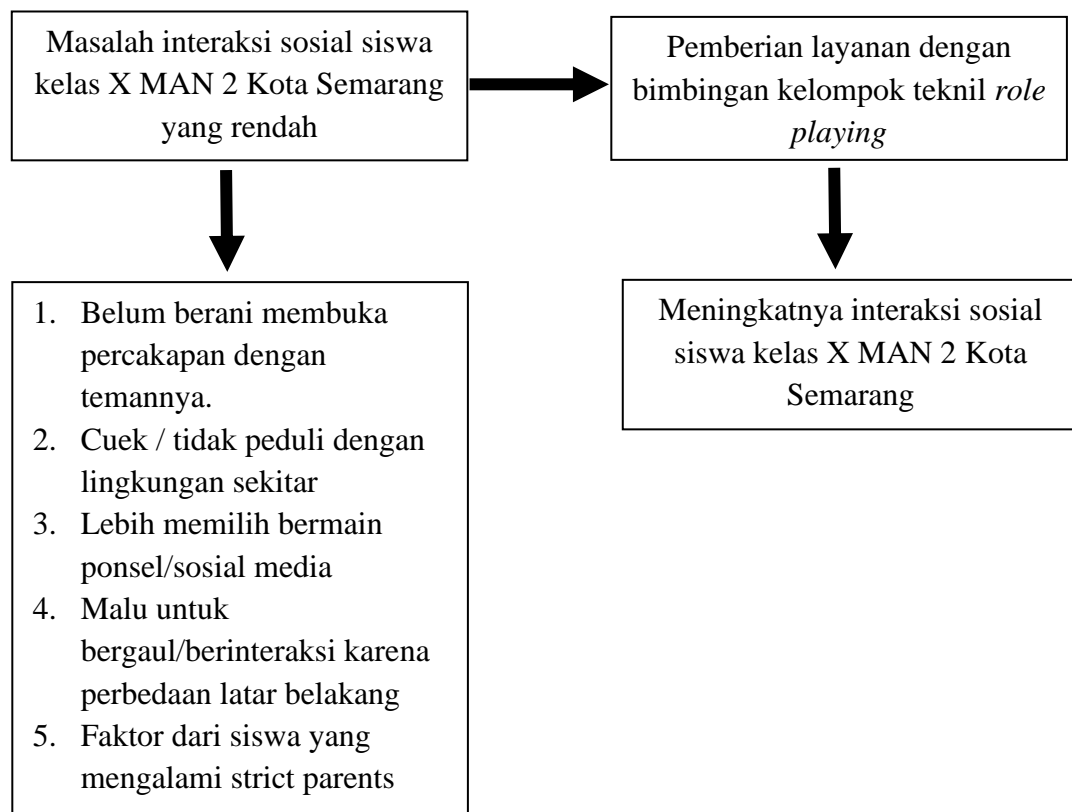
### **C. Kerangka Berpikir**

Interaksi sosial merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sosialnya, yang meliputi hubungan antar individu, antara individu dengan kelompok, antar kelompok dengan kelompok, dimana kedua belah pihak saling



mempengaruhi. Siswa dikatakan mampu berkomunikasi dengan baik apabila mampu beradaptasi atau berinteraksi dengan orang lain. Namun pada kenyataannya banyak siswa yang tidak dapat berkomunikasi dengan teman-temannya, juga belum bisa menemukan teman dekat, tidak suka bergabung dalam suatu kelompok, merasa nyaman dengan dunianya sendiri, malu bertemu dengan banyak orang.

Upaya untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, peran sekolah dan guru bimbingan konseling sangat penting dan dapat membantu permasalahan siswa. Salah satu layanan yang dapat meningkatkan interaksi sosial yaitu dengan bimbingan kelompok teknik *role playing*



Dapat dipahami dari bagan di atas bahwasannya peneliti ingin mengetahui efektifitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa MAN 2 Kota Semarang.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2018: 63) menjelaskan bahwa hipotesis adalah asumsi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Dinyatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori signifikansi dan belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh pada saat pengumpulan data.

Dari uraian kajian teori dan kerangka berfikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X MAN 2 Kota Semarang yang lokasinya berada di jalan Bangetayu Raya. Peneliti memilih lokasi ini karena memiliki semua aspek yang diperlukan untuk membantu penelitian ini agar berjalan dengan baik. Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Januari 2024 sampai dengan bulan Mei 2024

*Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian*

No	Urutan Kegiatan	Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian						
		Jan 2024	Feb 2024	Mar 2024	April 2024	Mei 2024	Juni 2024	Juli 2024
1	Penyusunan Prosal	✓	✓	✓	✓			
2	Penyusunan Instrumen					✓		
3	Perizinan					✓		
4	<i>Try Out</i>						✓	
5	<i>Pre-Test</i>						✓	
6	<i>Treatment</i>							✓
7	<i>Post-Test</i>							✓
8	Olah Data							✓
9	Penyusunan Laporan							✓

## **B. Variabel Penelitian**

Meurut Sugiyono (2018: 61) Pada dasarnya variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai seseorang atau kegiatan yang mengalami perubahan tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, yaitu :

### **1. Variabel Terikat (Y)**

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas disebut variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) yaitu “interaksi sosial”.

### **2. Variabel Bebas (X)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan variabel dependen berubah atau muncul disebut variabel bebas. Variabel independen disebut sebagai variabel eksogen dalam SEM (Modeling Structural Equation). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) yaitu “layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*”

## **C. Definisi Operasional**

Definisi operasional penelitian ini berjudul “Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang”

### **a. Interaksi Sosial**

Interaksi Sosial merupakan aktifitas yang terjadi dalam hubungan sosial secara individu maupun kelompok. Misalnya, sikap setiap orang memengaruhi

percakapan, memberi perhatian kepada satu sama lain, bekerja sama, dan memahami bahwa semua orang memiliki kesamaan.

#### **b. Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing***

bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan bagian dari proses pembelajaran yang teratur dan dapat berguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan kelompok sosial yang bertujuan untuk membantu generasi muda mengembangkan kelebihannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya, sehingga pada akhirnya dapat memperoleh pengalaman yang dapat memberikan kontribusi berarti bagi masyarakat.

### **D. Metode dan Desain Penelitian**

#### **1. Metode Penelitian**

Metodologi penelitian menurut Sugiyono (2018: 2) merupakan cara ilmiah untuk mengumoukan data untuk tujuan dan manfaat tertentu yang dilakukan secara sistematis, rasional, dan empiris. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif *true eksperimental design*. Desain tersebut merupakan jenis desain penelitian eksperimen desain yang dianggap baik karena memenuhi persyaratan. Adanya kelompok kontrol dan pemilihan sampel secara random adalah dua ciri utama desain eksperimen asli yang dinyatakan oleh Sugiyono (2018: 2).

#### **2. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *true-ekseperimental* dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Groub Design*. Dalam desain ini, dua kelompok yang dipilih secara random diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda. Hasil pretest yang baik jika tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok menurut Sugiyono (2018: 76).

**Tabel 3. 2 Desain Penelitian**

R	01	X	02
R	03		04

Keterangan :

R : Random

01 dan 02 : kedua Kelompok yang diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan kerja awalnya yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

X : Pemberian Treatment

02 : Nilai Post-test kelompok eksperimen

04 : Nilai Post-test kelompok kontrol

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian adalah :

- 1) Melakukan tes awal 01 dan 02 untuk mengukur skor rata-rata sebelum subyek mendapat layanan bimbingan kelompok.
- 2) Memberikan layanan bimbingan kelompok dalam jangka waktu tertentu pada kelompok *eksperimen* berkaitan dengan kepemimpinan (X) sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.
- 3) Melakukan tes akhir mengukur skor rata-rata 02 dan 04.
- 4) Membandingkan hasil awal dan tes akhir baik kelompok kontrol dan kelompok *eksperimen*, adakah perbedaan yang *signifikan*.
- 5) Memberikan makna atau tafsirah hasil pengujian.

## E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek atau obyek yang memiliki kuantitas (jumlah) dan ciri-ciri tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya mencakup orang tetapi juga obyek dan benda alam lainnya. Populasi mencakup semua karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek yang dipelajari. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang yang berjumlah 144 siswa.

*Tabel 3. 3 Populasi Penelitian*

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	X A	36
2	X B	36
3	X C	36
4	X D	36
<b>Jumlah</b>		<b>144</b>

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018: 81) menjelaskan bahwa sampel terdiri dari jumlah dan karakteristik populasi. Jadi, jika populasi besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua aspeknya (misalnya, karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu), peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut untuk mempelajari sebagian darinya, Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Kemudian dari jumlah sampel akan dibagi menjadi 2 kelompok, sehingga diperoleh 15 siswa dengan kelompok kontrol dan 15 siswa

dengan kelompok eksperimen sesuai dengan jumlah anggota bimbingan kelompok yang terdiri dari 8-15 anggota kelompok. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas XC yang akan diberikan perlakuan atau *treatment*.

### **3. Sampling**

Teknik sampling adalah metode pengambilan sampel. Banyak metode yang berbeda dapat digunakan untuk memilih sampel penelitian. Sugiyono (2018, p. 81). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*, yaitu teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang diteliti atau sumber data sangat luas Sugiyono (2018: 83).

### **F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data sangat penting untuk keberhasilan penelitian. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan Sugiyono (2018: 224). Peneliti menggunakan skala psikologis karena atribut psikologis diungkap secara tidak langsung melalui indikator skala interaksi. Kemudian, Menyusun pernyataan psikologis menjadi pernyataan objektif.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui skala psikologis. Jenis skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono (2018: 93) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap peristiwa sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologis tentang interaksi sosial dalam bentuk skala terstruktur yaitu jawaban pernyataan yang diajukan sudah



disediakan. Subjek diminta untuk memilih jawaban yang paling cocok dengan dirinya sendiri.

Menurut Taluke (2019: 534) Skala *Likert* merupakan salah satu skala psikometrik yang sering digunakan dalam kuesioner. Selain itu, ini adalah skala yang paling banyak digunakan dalam studi survei. Dengan menggunakan *Likert*, dua jenis pertanyaan t dapat digunakan untuk mengukur minat positif atau negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1 sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Jawaban skala *likert* adalah sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju.

**Tabel 3. 4 Kategori Distribusi Pemberian Skor Skala Interaksi Sosial**

Pernyataan Favorable (Sesuai)			Pernyataan Unfavorable (Tidak Sesuai)		
No	Kategori	Skor	No	Kategori	Skor
1	SS	4	1	SS	1
2	S	3	2	S	2
3	TS	2	3	TS	3
4	STS	1	4	STS	4

**Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Skala Psikologis Interaksi Sosial (Sebelum Try Out)**

Variabel	Indikator	Item		$\Sigma$
		Favourable	Unfavourable	Item
Interaksi Sosial	<i>Komunikasi</i>	1,9,17,25,33	5,13,21,29,37	10
	<i>Hubungan Timbal balik</i>	6,14,22,30,38	2,10,18,26,34	10
	<i>Pelaku Lebih dari satu</i>	3,11,19,27,35	7,15,23,31,39	10

	<i>Adanya Tujuan</i>	8,16,24,32,40	4,12,20,28,36	10
	$\Sigma$ Item	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

*Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Skala Psikologis Interaksi Sosial (Setelah Try Out)*

Variabel	Indikator	Item		$\Sigma$
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	<i>Item</i>
Interaksi Sosial	<i>Komunikasi</i>	1,9,17,25,33	5,13,21,29,37	10
	<i>Hubungan Timbal balik</i>	6,14,22,30,38	2,10,18,26,34	10
	<i>Pelaku Lebih dari satu</i>	3,11,19,27,35	7,15,23,31,39	10
	<i>Adanya Tujuan</i>	8,16,24,32,40	4,12,20,28,36	10
	$\Sigma$ Item	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Arikunto (2010: 211) Validitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa valid atau sah suatu instrumen. Instrumen yang valid atau sah memiliki validitas tinggi, sedangkan instrumen yang tidak valid memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dianggap valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari standar validitas yang diinginkan.

Cara untuk menghitung validitas juga di jelaskan oleh Arikunto (2010: 211) dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari *Persoan*. yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$	= koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N	= jumlah responden
$\sum XY$	= jumlah perkalian X dan Y
$\sum X$	= jumlah skor butir
$\sum Y$	= jumlah skor total
$(\sum X)^2$	= kuadrat jumlah skor butir
$(\sum Y)^2$	= kuadrat jumlah skor total

Setelah hasil skala ditabulasikan, item soal yang valid dapat dihitung dan diidentifikasi, sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Untuk menentukan validitas setiap pernyataan, koefisien korelasi masing-masing komponen dikorelasikan pada tabel moment produk r pada taraf signifikan 5%, dengan jumlah subjek (N) dalam penelitian ini adalah r tabel dengan jumlah 36 responden yaitu 0,320. Item skala dianggap valid jika r hitung lebih besar (>) dari r tabel, dan jika r hitung lebih kecil (<) dari r tabel maka item tersebut dianggap tidak valid .

**Tabel 3. 7 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Validitas Skala Interaksi Sosial**

No	R hitung	R tabel	Keterangan	No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,306	0,329	TIDAK	21	0,321	0,329	TIDAK
2	0,59	0,329	VALID	22	0,161	0,329	TIDAK
3	0,661	0,329	VALID	23	0,247	0,329	TIDAK
4	0,169	0,329	TIDAK	24	0,655	0,329	VALID
5	0,589	0,329	VALID	25	0,525	0,329	VALID
6	0,306	0,329	TIDAK	26	0,251	0,329	TIDAK
7	0,366	0,329	VALID	27	0,584	0,329	VALID
8	0,244	0,329	TIDAK	28	0,201	0,329	TIDAK
9	0,618	0,329	VALID	29	0,258	0,329	TIDAK
10	0,342	0,329	VALID	30	0,5	0,329	VALID
11	0,154	0,329	TIDAK	31	0,142	0,329	TIDAK
12	0,133	0,329	TIDAK	32	0,469	0,329	VALID
13	0,252	0,329	TIDAK	33	0,439	0,329	VALID
14	0,351	0,329	VALID	34	0,421	0,329	VALID
15	0,525	0,329	VALID	35	0,468	0,329	VALID
16	0,641	0,329	VALID	36	0,495	0,329	VALID
17	0,383	0,329	VALID	37	0,131	0,329	TIDAK
18	0,518	0,329	VALID	38	0,748	0,329	VALID
19	0,379	0,329	VALID	39	0,395	0,329	VALID
20	0,595	0,329	VALID	40	0,744	0,329	VALID

Hasil perhitungan validitas variabel interaksi sosial terdapat 25 item yang valid, yaitu pada item 2, 3, 5, 7, 9, 10, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 27, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40. Adapun pernyataan yang tidak valid 15 item yaitu 1, 4, 6, 8, 11, 12, 13, 21, 22, 23, 26, 28, 29, 31, 37. Item skala yang valid dapat digunakan untuk menguji layanan bimbingan kelompok. Sebaliknya, item skala yang tidak valid tidak dapat digunakan untuk menguji layanan bimbingan kelompok. Butir pernyataan skala interaksi sosial yang dinyatakan valid akan diuji

validitasnya. Pernyataan yang tidak valid akan dihapus karena indikatornya sudah terwakili pada butir pernyataan yang valid.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah syarat untuk pengujian validitas instrumen, sehingga instrumen yang valid umumnya pasti reliabel tetapi perlu diuji. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama dan menghasilkan hasil yang sama, yaitu apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda Sugiyono (2018: 172-174) Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas dalam penelitian ini adalah rumus *alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Nilai Reliabilitas

$\sum Si$  = Jumlah varian skor tiap-tiap item

$St$  = Varian total

$K$  = Jumlah varian

Apabila  $r$  hitung >  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrument tersebut reliabel

**Tabel 3. 8 Reliabilitas Statistik Interaksi Sosial**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.860	40

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan *Alpha Cronbach* menggunakan SPSS 25. Nilai *Alpha Cronbach* adalah 0,860 dengan jumlah responden 36 siswa. Jika nilai alpha cronbach  $>$  r tabel untuk variabel interaksi sosial, skala dapat dianggap reliabel. Nilai reliabilitas  $0,860 > 0,329$  menunjukkan bahwa skala tersebut reliabel.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2018: 147) menjelaskan teknik analisis data adalah proses yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain dikumpulkan. Analisis ini mencakup mengelompokkan data berdasarkan jenis dan variabel responden, membuat tabulasi berdasarkan variabel dari seluruh responden, menampilkan data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data adalah suatu metode untuk mengolah data penelitian yang berguna untuk mendapatkan kesimpulan atau hasil. Rumus yang digunakan adalah t-test yang memiliki kemampuan untuk mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang. Dalam penelitian ini akan dilakukan *Try out* untuk uji coba instrument dan akan dilakukan dalam kelas XA

##### **1. Uji Normalitas**

Supardi (2019: 208) menjelaskan uji normalitas adalah uji persyaratan data hasil penelitian jika data tersebut akan dianalisis dengan uji statistik korelasi, regresi, uji t, atau uji anova/varian, yang menentukan apakah datanya berasal dari

populasi normal. Berbagai uji statistik dapat digunakan untuk menguji normalitas. Uji normalitas ini dapat dikerjakan dengan berbagai uji statistik. Untuk mengetahui apakah hasil skala interaksi sosial siswa normal. Ini dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data skor menunjukkan distribusi normal. Jika hasilnya menunjukkan distribusi normal, data siap diambil lebih lanjut dan simpulan akhir dapat dipertanggungjawabkan. Uji Liliefors adalah uji normalitas yang digunakan.

Hipotesisnya :

$H_0$  : Data Penelitian Berdistribusi Normal

$H_a$  : Data Penelitian Berdistribusi Tidak Normal

Langkah – Langkah Uji *Liliefors* :

- a. Pengamatan  $X_1, X_2, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus:
 
$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s} \quad Z_i = \text{bilangan baku}$$

$X_i$  = data hasil sampel  
 $\bar{x}$  = data hasil sampel  
 $s$  = simpangan baku
- b. Untuk setiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z) = P(Z \leq Z_1)$ .
- c. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau yang sama dengan  $Z$  jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(Z_1)$ , maka:
- d. Hitung selisih  $(Z) - (Z)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.

- e. Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. sebutlah harga terbesar ini adalah  $L_o$ .
- f. Bandingkan  $L_o$  dengan  $L_{tabel}$  pada taraf signifikan 0,05.

Kesimpulan: Jika  $L_o < L_{tabel}$  maka  $H_o$  diterima bahwa sampel dari data yang berdistribusi normal. Jika  $L_o > L_{tabel}$  maka  $H_o$  ditolak bahwa sampel dari data yang berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data menurut Arikunto (2010) digunakan untuk menunjukkan apakah variasi dalam sampel populasi yang sama seragam atau tidak. Jika signifikansi  $> 0,05$ , data dianggap terdistribusi homogen, sedangkan jika nilai sig.  $p < 0,05$ , data dianggap tidak homogen.

Uji homogenitas menguji dua sampel untuk memastikan apakah mereka berasal dari populasi yang sama. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui apakah asumsi homogen pada masing-masing kategori data sudah tepat.

## 3. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018: 160) Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan pada analisis data dari percobaan yang terkontrol dan observasi (tidak terkontrol). Keputusan dari uji hipotesis hampir selalu membuat kesimpulan sementara dalam statistik, mereka membuat keputusan untuk menolak atau menerima hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam teknik analisis data yang digunakan yaitu efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi social.



#### 4. Hipotesis Statistik

Berdasarkan dari hipotesis yang sudah disebutkan, hipotesis nihil ( $H_a$ ) peneitian ini menyatakan “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Efektif Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang” Sedangkan hipotesis kerjanya ( $H_o$ ) adalah “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Tidak Efektif Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang”

Paparan tersebut dapat dirumuskan dalam bentuk :

$H_a = t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

$H_o = t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  , maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Peneliti mengumpulkan data dan membahas tentang efektifitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang. Pengumpulan data digunakan untuk memvalidasi hipotesis peneliti, peneliti telah melaksanakan penelitian di MAN 2 Kota Semarang. Hasil penelitian dan pembahasan laporan telah disusun sebagai berikut:

#### **A. Deskripsi Tempat dan Subyek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas X MAN 2 Kota Semarang tahun ajaran 2023/2024. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024. Hasil penelitian diperoleh dari analisis AKPD kelas X, wawancara guru BK, dan wawancara dengan siswa kelas X. Dari hasil AKPD dan wawancara yang telah dilakukan akan dilakukan analisis awal untuk perumusan masalah dengan judul efektifitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan perencanaan karier siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X MAN 2 Kota Semarang yang berjumlah 144 siswa. Dari hasil analisis AKPD ditemukan masalah terkait dengan kurangnya interaksi sosial siswa. Pada penelitian ini, peneliti mengambil 30 siswa dari 144 siswa untuk dijadikan sample. Kemudian dari jumlah sample 30 siswa dibagi menjadi dua sehingga terdapat 15 siswa dengan kelompok kontrol dan 15 siswa dengan kelompok eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang terpilih dalam penelitian ini yaitu

kelas XC yang akan di jadikan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan akan diberikan perlakuan untuk kelompok eksperimen.

## B. Deskripsi Pelaksanaan Eksperimen

Deskripsi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok metode *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang dengan tahapan sebagai berikut :

### 1. Tahap Pertama : *Pre-Test*

Kegiatan *pre-test* dilakukan pada bulan Juni 2024, pada tahap ini bertujuan untuk memenuhi presentase dari kurangnya keterampilan perencanaan karir siswa sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang.

### 2. Tahap Kedua : Layanan Bimbingan Kelompok

***Tabel 4. 1 Reliabilitas Statistik Interaksi Sosial***

No	Tanggal Layanan	Materi	Jumlah Peserta
1	15 Juli 2024	Komunikasi Antar Pribadi	15
2	17 Juli 2024	Empati Dalam Berinteraksi Sosial	15
3	19 Juli 2024	Kerja Sama	15
4	22 Juli 2024	Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan	15
5	24 Juli 2024	Teman Sebaya	15

Setelah menganalisis hasil *pre-test* peserta didik, selanjutnya peneliti menjadwalkan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2024 dengan pembahasan topik “Komunikasi Antar Pribadi” dan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan durasi 45 menit. Peneliti memulai layanan dengan doa bersama yang dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik, setelah itu peserta didik diminta untuk memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan hobi. Pada tahap selanjutnya peneliti menjelaskan tentang layanan konseling bimbingan kelompok dan menentukan topik yang akan dibahas. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan kesiapan peserta didik untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu melakukan layanan konseling bimbingan kelompok. Saat memasuki tahap inti peneliti akan menjelaskan tahapan-tahapan bimbingan kelompok dengan *role-playing* yang akan dilakukan oleh peserta didik, menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik dalam kegiatan bimbingan kelompok, peneliti menjelaskan pentingnya topik yang akan dibahas dan peserta didik diminta untuk mengutarakan pendapat tentang topik yang dibahas. Peneliti menanyakan kembali kesiapan peserta didik untuk masuk ke tahap selanjutnya, peneliti menentukan peran yang akan bermain dalam *role-playing* dan menentukan set tempat untuk melakukan *role-playing*. Peserta didik memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah diberikan dan membangun suasana sesuai naskah yang telah diberikan. Setelah permainan peran selesai maka peserta didik yang tidak mendapatkan peran akan mengevaluasi teman yang melakukan *role-play*, selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan tentang permainan peran yang telah dilakukan oleh peserta didik yang memainkan peran. memasuki pada tahap akhir peneliti memberikan lembar kerja berupa *laiseg* dan

menentukan jadwal lanjutan untuk bimbingan kelompok pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2024 dengan pembahasan topik “Empati Dalam Berinteraksi Sosial” dan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan durasi 45 menit. Peneliti memulai layanan dengan doa bersama yang dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik, setelah itu peserta didik diminta untuk memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan hobi. Pada tahap selanjutnya peneliti menjelaskan tentang layanan konseling bimbingan kelompok dan menentukan topik yang akan dibahas. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan kesiapan peserta didik untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu melakukan layanan konseling bimbingan kelompok. Saat memasuki tahap inti peneliti akan menjelaskan tahapan-tahapan bimbingan kelompok dengan *role-playing* yang akan dilakukan oleh peserta didik, menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik dalam kegiatan bimbingan kelompok, peneliti menjelaskan pentingnya topik yang akan dibahas dan peserta didik diminta untuk mengutarakan pendapat tentang topik yang dibahas. Peneliti menanyakan kembali kesiapan peserta didik untuk masuk ke tahap selanjutnya, peneliti menentukan peran yang akan bermain dalam *role-playing* dan menentukan set tempat untuk melakukan *role-playing*. Peserta didik memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah diberikan dan membangun suasana sesuai naskah yang telah diberikan. Setelah permainan peran selesai maka peserta didik yang tidak mendapatkan peran akan mengevaluasi teman yang melakukan *role-play*, selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan tentang permainan peran yang telah dilakukan oleh peserta didik yang memainkan peran.

memasuki pada tahap akhir peneliti memberikan lembar kerja berupa *laissez* dan menentukan jadwal lanjutan untuk bimbingan kelompok pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan ketiga yang dilaksanakapan pada tanggal 19 Juli 2024 dengan pembahasan topik “Kerja Sama” dan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan durasi 45 menit. Peneliti memulai layanan dengan doa bersama yang dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik, setelah itu peserta didik diminta untuk memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan hobi. Pada tahap selanjutnya peneliti menjelaskan tentang layanan konseling bimbingan kelompok dan menentukan topik yang akan dibahas. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan kesiapan peserta didik untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu melakukan layanan konseling bimbingan kelompok. Saat memasuki tahap inti peneliti akan menjelaskan tahapan-tahapan bimbingan kelompok dengan *role-playing* yang akan dilakukan oleh peserta didik, menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik dalam kegiatan bimbingan kelompok, peneliti menjelaskan pentingnya topik yang akan dibahas dan peserta didik diminta untuk mengutarakan pendapat tentang topik yang dibahas. Peneliti menanyakan kembali kesiapan peserta didik untuk masuk ke tahap selanjutnya, peneliti menentukan peran yang akan bermain dalam *role-playing* dan menentukan set tempat untuk melakukan *role-playing*. Peserta didik memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah diberikan dan membangun suasana sesuai naskah yang telah diberikan. Setelah permainan peran selesai maka peserta didik yang tidak mendapatkan peran akan mengevaluasi teman yang melakukan *role-play*, selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan tentang

permainan peran yang telah dilakukan oleh peserta didik yang memainkan peran. memasuki pada tahap akhir peneliti memberikan lembar kerja berupa *laissez* dan menentukan jadwal lanjutan untuk bimbingan kelompok pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan keempat yang dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2024 dengan pembahasan topik “Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan” dan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan durasi 45 menit. Peneliti memulai layanan dengan doa bersama yang dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik, setelah itu peserta didik diminta untuk memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan hobi. Pada tahap selanjutnya peneliti menjelaskan tentang layanan konseling bimbingan kelompok dan menentukan topik yang akan dibahas. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan kesiapan peserta didik untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu melakukan layanan konseling bimbingan kelompok. Saat memasuki tahap inti peneliti akan menjelaskan tahapan-tahapan bimbingan kelompok dengan *role-playing* yang akan dilakukan oleh peserta didik, menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik dalam kegiatan bimbingan kelompok, peneliti menjelaskan pentingnya topik yang akan dibahas dan peserta didik diminta untuk mengutarakan pendapat tentang topik yang dibahas. Peneliti menanyakan kembali kesiapan peserta didik untuk masuk ke tahap selanjutnya, peneliti menentukan peran yang akan bermain dalam *role-playing* dan menentukan set tempat untuk melakukan *role-playing*. Peserta didik memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah diberikan dan membangun suasana sesuai naskah yang telah diberikan. Setelah permainan peran selesai maka peserta didik yang tidak mendapatkan peran akan mengevaluasi teman yang

melakukan *role-play*, selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan tentang permainan peran yang telah dilakukan oleh peserta didik yang memainkan peran. memasuki pada tahap akhir peneliti memberikan lembar kerja berupa *laissez* dan menentukan jadwal lanjutan untuk bimbingan kelompok pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan kelima yang dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2024 dengan pembahasan topik “Teman Sebaya” dan layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dengan durasi 45 menit. Peneliti memulai layanan dengan doa bersama yang dilanjutkan dengan menanyakan kabar peserta didik, setelah itu peserta didik diminta untuk memperkenalkan diri dengan menyebutkan nama dan hobi. Pada tahap selanjutnya peneliti menjelaskan tentang layanan konseling bimbingan kelompok dan menentukan topik yang akan dibahas. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan kesiapan peserta didik untuk memasuki tahap selanjutnya yaitu melakukan layanan konseling bimbingan kelompok. Saat memasuki tahap inti peneliti akan menjelaskan tahapan-tahapan bimbingan kelompok dengan *role-playing* yang akan dilakukan oleh peserta didik, menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik dalam kegiatan bimbingan kelompok, peneliti menjelaskan pentingnya topik yang akan dibahas dan peserta didik diminta untuk mengutarakan pendapat tentang topik yang dibahas. Peneliti menanyakan kembali kesiapan peserta didik untuk masuk ke tahap selanjutnya, peneliti menentukan peran yang akan bermain dalam *role-playing* dan menentukan set tempat untuk melakukan *role-playing*. Peserta didik memainkan peran sesuai dengan naskah yang sudah diberikan dan membangun suasana sesuai naskah yang telah diberikan. Setelah permainan peran selesai maka



peserta didik yang tidak mendapatkan peran akan mengevaluasi teman yang melakukan *role-play*, selanjutnya peneliti akan melakukan pembahasan tentang permainan peran yang telah dilakukan oleh peserta didik yang memainkan peran. memasuki pada tahap akhir peneliti memberikan lembar kerja berupa *laissez* dan menentukan jadwal lanjutan untuk bimbingan kelompok pertemuan selanjutnya.

Setelah peneliti memberikan *treatment* kepada siswa dengan 5 kali pertemuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* maka siswa akan diberikan test berupa *post-test*.

### **3. Tahap Ketiga : *Post-Test***

Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* selesai dilaksanakan, kemudian peneliti memberikan *post-test* pada tanggal 23 juli 2024 setelah pertemuan kelima selesai dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

### **C. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test***

Tujuan deskripsi data adalah untuk membuat variabel bebas dan variabel terikat lebih mudah dipahami. Variabel bebas terdiri dari layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, yang dilambangkan oleh huruf X, dan variabel terikat terdiri dari interaksi sosial, yang dilambangkan oleh huruf Y. Kelas Interval disusun berdasarkan skor tertinggi skala psikologis interaksi sosial maka skor maksimal 100 (25x4) dan skor minimal 25 (1x25) sesuai dengan butir instrument skala interaksin sosial yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Skor maksimal dan minimal skala digunakan untuk menentukan perencanaan karir siswa dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kelas Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{4 \text{ Kategori}}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelas Interval} &= \frac{(4 \times 25) - (1 \times 25)}{4} \\ &= \frac{100 - 25}{4} \\ &= 18,75 = 19 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan kelas interval diatas, diperoleh panjang tiap kelas yaitu 19 yang akan disusun dalam 4 kategori bergolong yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Tabel pengelompokan klasifikasi interval sebagai berikut.

***Tabel 4. 2 Klasifikasi Interval Interaksi Sosial***

No	Skor	Kategori
1	82 - 100	Sangat Tinggi
2	63 - 81	Tinggi
3	44 - 62	Rendah
4	25 - 43	Sangat Rendah

### 1. Data Skor *Pre-Test*

Berdasarkan klasifikasi interval diatas, dapat diperoleh data hasil *pre-test* mengenai interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen**

Kelompok Kontrol				Kelompok Eksperimen			
No	Sample	Nilai	Kategori	No	Sample	Nilai	Kategori
1	S.1	80	Tinggi	1	S.16	77	Tinggi
2	S.2	70	Tinggi	2	S.17	61	Rendah
3	S.3	88	Sangat Tinggi	3	S.18	58	Rendah
4	S.4	86	Sangat Tinggi	4	S.19	63	Tinggi
5	S.5	58	Rendah	5	S.20	50	Rendah
6	S.6	80	Tinggi	6	S.21	62	Rendah
7	S.7	77	Tinggi	7	S.22	94	Sangat Tinggi
8	S.8	86	Sangat Tinggi	8	S.23	90	Sangat Tinggi
9	S.9	74	Tinggi	9	S.24	64	Tinggi
10	S.10	84	Sangat Tinggi	10	S.25	55	Rendah
11	S.11	76	Tinggi	11	S.26	70	Tinggi
12	S.12	81	Tinggi	12	S.27	66	Tinggi
13	S.13	90	Sangat Tinggi	13	S.28	63	Tinggi
14	S.14	56	Rendah	14	S.29	74	Tinggi
15	S.15	67	Tinggi	15	S.30	60	Rendah
Jumlah		1153		Jumlah		1007	
Skor Tertinggi		90	Sangat Tinggi	Skor Tertinggi		94	Sangat Tinggi
Skor Terendah		56	Rendah	Skor Terendah		50	Rendah
Rata-Rata		76,86667	Tinggi	Rata-Rata		67,13333	Tinggi

Dari hasil rekapitulasi diatas, dapat diketahui bahwa skor terendah dari kelompok eksperimen yaitu 50 dan skor tertinggiya yaitu 94 dengan rata-rata sebesar 67,133 yang termasuk kedalam kategori Tinggi. Untuk kelompok kontrol, skor terendahnya yaitu 56 dan skor tertinggiya yaitu 90 dengan rata-rata sebesar 76,866 masuk pada kategori Tinggi.

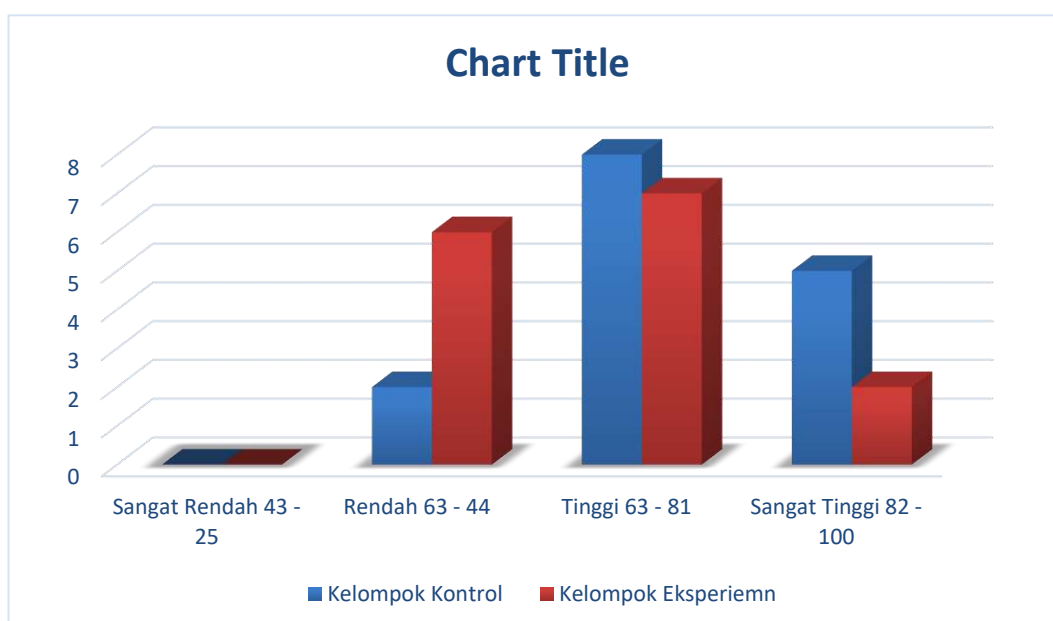
Selanjutnya masing-masing skor pada setiap responden dimasukkan kedalam daftar distribusi frekuensi yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Data Interaksi Sosial Pre-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
82 - 100	Sangat Tinggi	5	33%	2	13%
63 - 81	Tinggi	8	54%	7	47%
44 - 62	rendah	2	13%	6	40%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen mengenai skala interaksi soail siswa di MAN 2 Kota Semarang diatas dapat diketahui siswa terdapat 2 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 7 siswa dengan kategori (tinggi), 6 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan hasil *pre-test* pada kelompok kontrol mengenai skala interaksi sosial tersebut yaitu terdapat 5 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 8 siswa dengan kategori (tinggi), 2 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah).

**Grafik 4. 1 Pre-Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**



## 2. Data Skor Post Test

Peneliti memberikan tindakan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* terkait dengan interaksi sosial kepada kelompok eksperimen. Setelah pemberian tindakan selesai, kemudian peneliti mengambil data *post-test* dan diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. 5 Rekapitulasi Perhitungan Post-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.**

Kelompok Kontrol				Kelompok Eksperimen			
No	Sample	Nilai	Kategori	No	Sample	Nilai	Kategori
1	S.1	81	Tinggi	16	S.16	80	Tinggi
2	S.2	70	Tinggi	17	S.17	65	Tinggi
3	S.3	88	Sangat Tinggi	18	S.18	64	Tinggi
4	S.4	86	Sangat Tinggi	19	S.19	69	Tinggi
5	S.5	60	Rendah	20	S.20	55	Rendah
6	S.6	80	Tinggi	21	S.21	67	Tinggi
7	S.7	77	Tinggi	22	S.22	94	Sangat Tinggi
8	S.8	86	Sangat Tinggi	23	S.23	92	Sangat Tinggi
9	S.9	75	Tinggi	24	S.24	70	Tinggi
10	S.10	84	Sangat Tinggi	25	S.25	60	Rendah
11	S.11	78	Tinggi	26	S.26	76	Tinggi
12	S.12	80	Tinggi	27	S.27	71	Tinggi
13	S.13	90	Sangat Tinggi	28	S.28	75	Tinggi
14	S.14	57	Rendah	29	S.29	82	Sangat Tinggi
15	S.15	70	Tinggi	30	S.30	68	Tinggi
Jumlah		1162		Jumlah		1088	
Skor Tertinggi		90	Sangat Tinggi	Skor Tertinggi		94	Sangat Tinggi
Skor Terendah		57	Rendah	Skor Terendah		55	Rendah
Rata-Rata		77,46667	Tinggi	Rata-Rata		72,53333	Tinggi

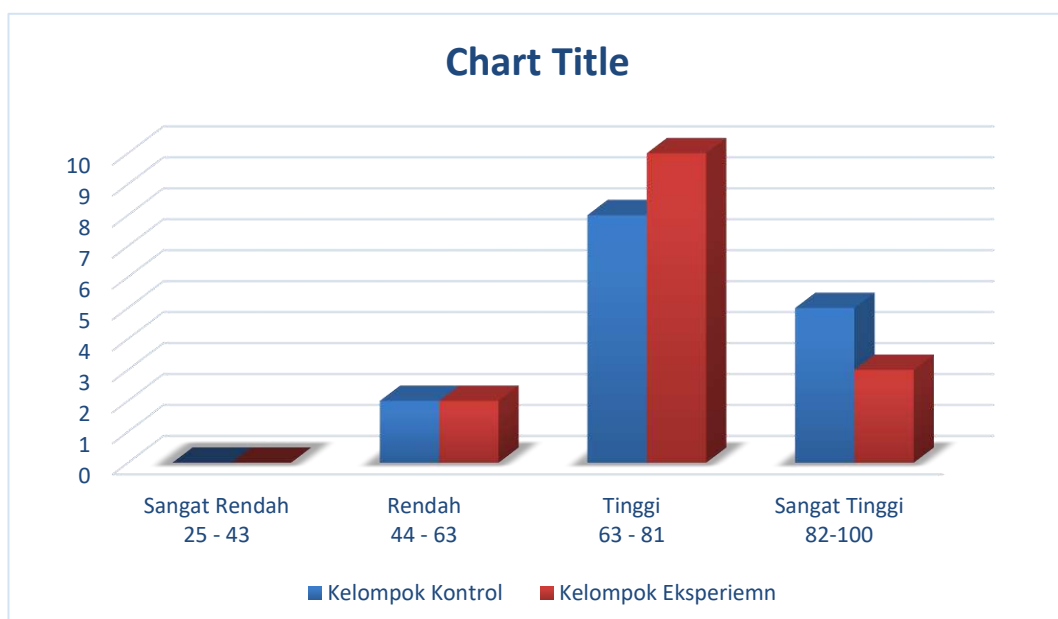
Berdasarkan hasil *post-test* 15 responden kelompok eksperimen dan 15 kelompok kontrol yang dijadikan sampel terkait dengan interaksi sosial, dapat diketahui bahwa skor tertinggi kelompok kontrol adalah 90 dan kelompok eksperimen adalah 94, sedangkan skor terendah kelompok kontrol adalah 57 dan kelompok kontrol adalah 55. Selanjutnya masing-masing skor pada tiap responden dimasukkan kedalam daftar frekuensi yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Data Interaksi Sosial Post-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
82 - 100	Sangat Tinggi	5	33%	3	20%
63 - 81	Tinggi	8	54%	10	67%
44 - 62	rendah	2	13%	2	13%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan hasil *post-test* pada kelompok eksperimen terkait dengan skala interaksi sosial siswa MAN 2 Kota Semarang diatas dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen terdapat 3 siswa dalam kategori (sangat tinggi), 10 siswa dengan kategori (tinggi), 2 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan hasil *Post-Test* pada kelompok kontrol terdapat 5 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 8 siswa dengan kategori (tinggi), 2 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah).

**Grafik 4. 2 Post-Test Skala Interaksi Sosial Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**



### 3. Perbandingan Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Berikut penjelasan mengenai perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* interaksi sosial kelas eksperimen yang berjumlah 15 siswa :

**Tabel 4. 7 Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen**

Kelompok Eksperimen		
Keterangan <i>Pre-Test</i> / <i>Post-Test</i>	Data <i>Pre-Test</i>	Data <i>Post-Test</i>
Skor Tertinggi	94	94
Skor Terendah	50	55
Rata-Rata	67,13333	72,53333

Berdasarkan hasil perbandingan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen terlihat adanya perubahan peningkatan pada skor terendah dari 50 menjadi 55, skor tertinggi masih tetap dengan skor 94, dan terdapat peningkatan pada rata-rata dari 67,133 menjadi 72,533. Dengan demikian terjadi peningkatan 21 poin pada nilai terendah, tidak ada peningkatan pada nilai tertinggi, dan terdapat peningkatan rata-rata sebesar 5,40.

### 4. Perbandingan Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas kontrol

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* perencanaan karier kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa :

**Tabel 4. 8 Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol**

Kelompok Kontrol		
Keterangan <i>Pre-Test</i> / <i>Post-Test</i>	Data <i>Pre-Test</i>	Data <i>Post-Test</i>
Skor Tertinggi	90	90
Skor Terendah	56	57
Rata-Rata	76,86667	77,46667

Berdasarkan hasil perbandingan data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol terlihat adanya perubahan peningkatan pada skor terendah dari 56 menjadi 57, skor tertinggi tetap pada skor 90, dan terdapat peningkatan pada rata-rata dari 76,866 menjadi 77,466. Dengan demikian terjadi peningkatan 1 poin pada nilai terendah, dan terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,6.

#### **D. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Per Indikator**

##### **1. Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* indikator 1 “Komunikasi”**

Pada indikator pertama terdiri dari 5 item dalam skala psikologis terdapat nomor 5, 9, 17, 25, 33. Jadi skor tertinggi pada item ini adalah 20 (5x4) sedangkan skor terendah 5 (5x1). Maka dapat diketahui jumlah intervalnya yaitu sebagai berikut :

$$\text{Kelas Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{4}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelas Interval} &= \frac{(4 \times 5) - (1 \times 5)}{4} \\ &= \frac{20 - 5}{4} \\ &= 3,75 = 4 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diperoleh panjang kelas interval sebesar 4, sehingga dapat disusun menjadi tabel pengelompokan klasifikasi interval sebagai berikut :



**Tabel 4. 9 Klasifikasi Inteval Indikator “Komunikasi”**

No	Skor	Kategori
1	17 - 20	Sangat Tinggi
2	13 - 16	Tinggi
3	9 - 12	Rendah
4	5 - 8	Sangat Rendah

Dari tabel klasifikasi interval tersebut, maka dapat diperoleh data *Pre-Test* distribusi frekuensi variabel interaksi sosial pada indikator pertama sebagai berikut:

**Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Indikator “Komunikasi” Pre-Test**

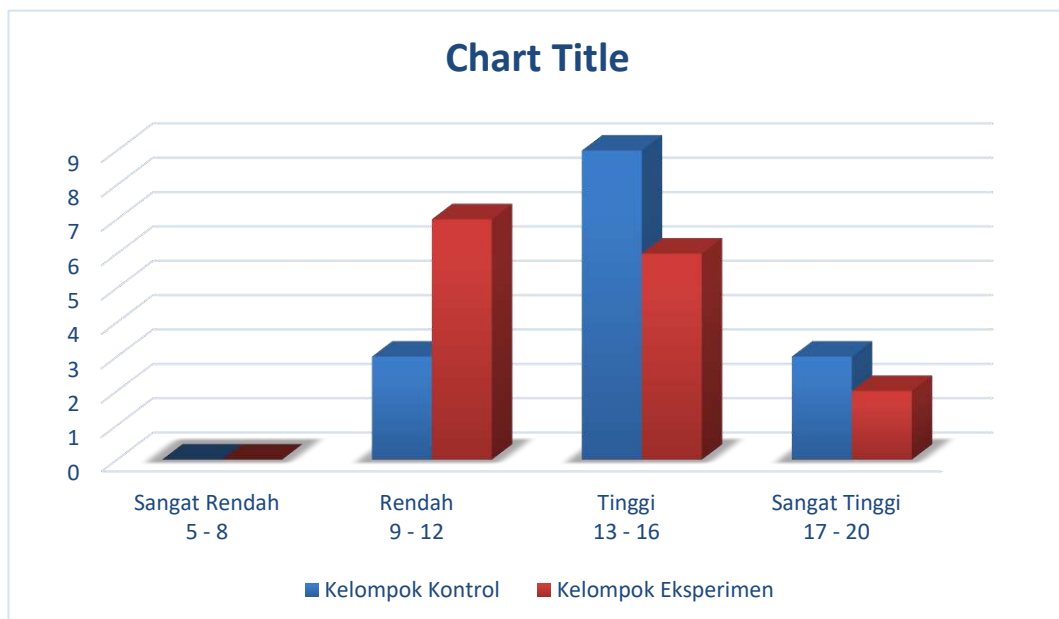
Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
17 - 20	Sangat Tinggi	3	20%	2	13%
13 - 16	Tinggi	9	60%	6	40%
9 - 12	rendah	3	20%	7	47%
5 - 8	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

**Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Indikator “Komunikasi” Post-Test**

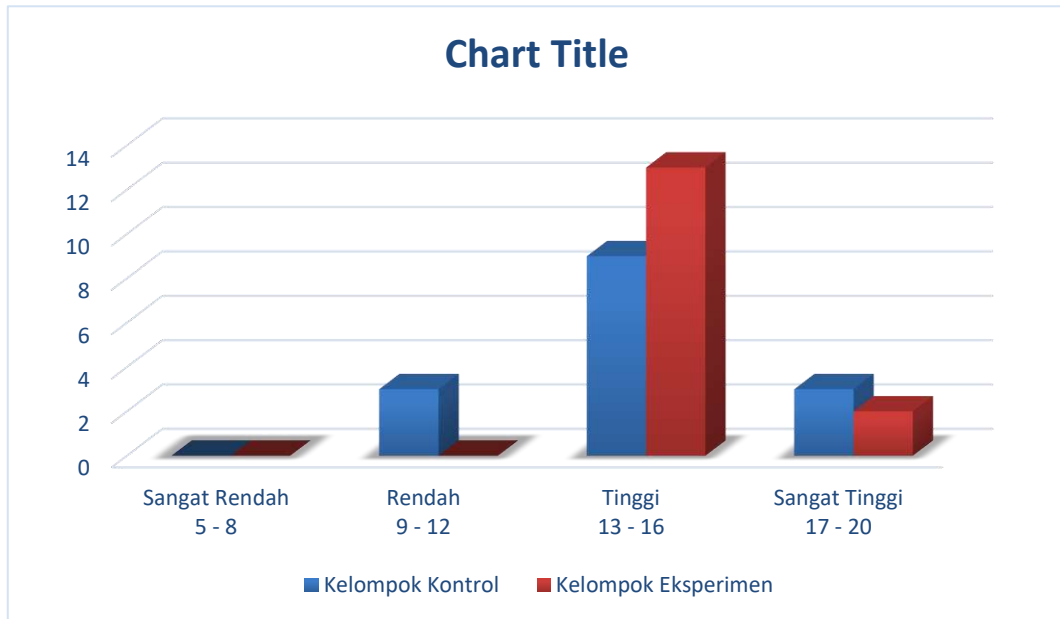
Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
17 - 20	Sangat Tinggi	3	20%	2	13%
13 - 16	Tinggi	9	60%	13	87%
9 - 12	rendah	3	20%	0	0%
5 - 8	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan hasil klasifikasi *Pre-Test* Skala Interaksi Sosial pada siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang dapat diperoleh pada kelompok eksperimen terdapat 2 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 6 siswa dengan kategori (tinggi), 7 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 3 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 9 siswa dengan kategori (tinggi), 3 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Berdasarkan hasil klasifikasi *Post-Test* pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan dari skor kelompok eksperimen 2 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 13 siswa dengan kategori (tinggi), 0 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol 3 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 9 siswa dengan kategori (tinggi), 3 siswa dengan kategori (rendah), 0 siswa dengan kategori (sangat rendah).

**Grafik 4. 3 Pre-Test Indikator 1 "Komunikasi"**



**Grafik 4. 4 Post-Test Indikator 1 "Komunikasi"**



## 2. Deskripsi Data *pre-test* dan *post-test* indikator 2 “Hubungan Timbal Balik”

Indikator kedua terdiri dari 7 item dalam skala psikologis terdapat nomor 2, 10, 14, 18, 30, 34, 38. Skor tertinggi pada item ini adalah 28 (4x7) dan skor terendah 7 (1x7). Maka dapat diketahui kelas interval indikator 2 yaitu :

$$\text{Kelas Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{4 \text{ Kategori}}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelas Interval} &= \frac{(4 \times 7) - (1 \times 7)}{4} \\ &= \frac{28 - 7}{4} \\ &= 5,25 = 5 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diperoleh panjang kelas interval sebesar 5, sehingga dapat disusun menjadi tabel pengelompokan klasifikasi interval sebagai berikut :

**Tabel 4. 12 Klasifikasi Inteval Indikator “Hubungan Timbal Balik”**

No	Interval	Kategori
1	22 - 28	Sangat Tinggi
2	17 - 21	Tinggi
3	12 - 16	rendah
4	7 - 11	Sangat Rendah

Dari tabel klasifikasi interval tersebut, maka dapat diperoleh data *pre-test* distribusifrekuensi fariabel interaksi sosial pada indikator kedua sebagai berikut :

**Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Indikator “Hubungan Timbal Balik” Pre-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
22 - 28	Sangat Tinggi	9	60%	5	33%
17 - 21	Tinggi	6	40%	8	54%
12 - 16	rendah	0	0%	2	13%
7 - 11	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

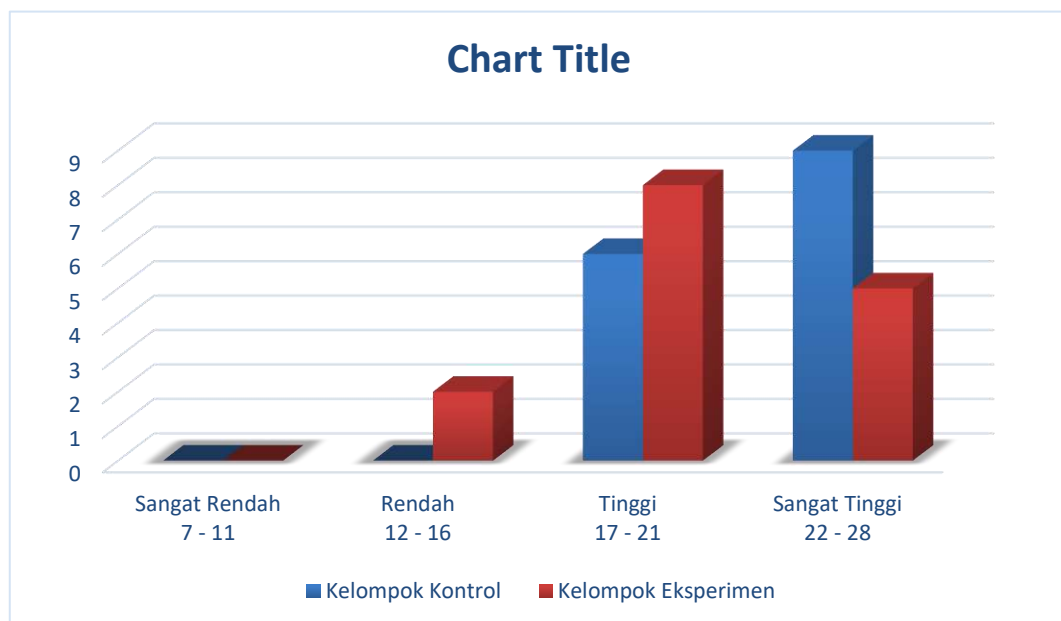
**Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Indikator “Hubungan Timbal Balik” Post-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
22 - 28	Sangat Tinggi	10	67%	8	53%
17 - 21	Tinggi	5	33%	7	47%
12 - 16	rendah	0	0%	0	0%
7 - 11	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

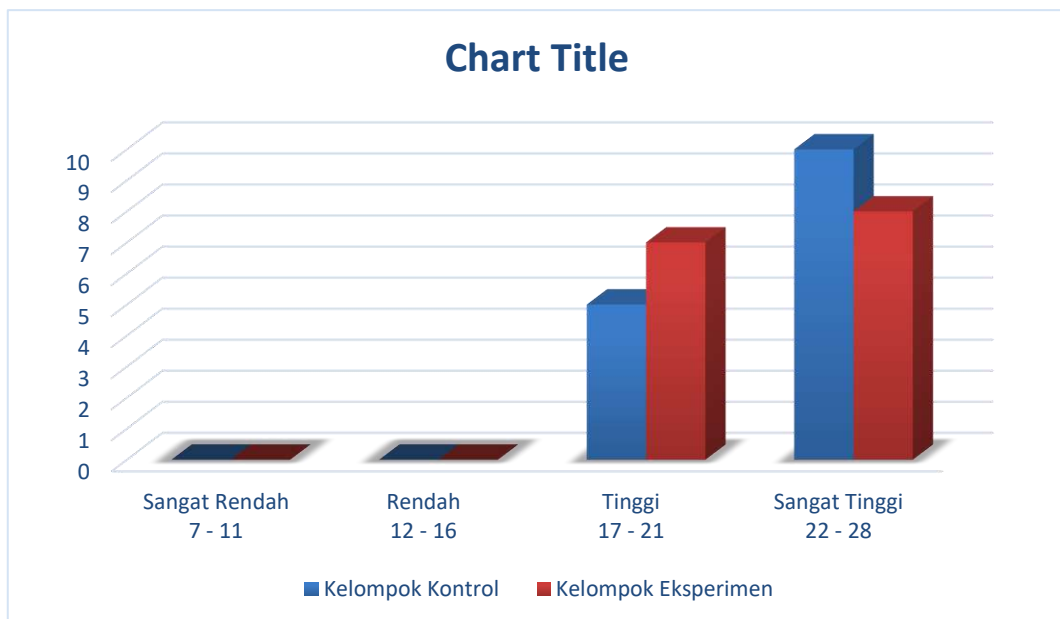
Berdasarkan hasil klasifikasi *Pre-Test* Skala Interaksi Sosial pada siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang dapat diperoleh pada kelompok eksperimen terdapat 5 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 8 siswa dengan kategori (tinggi),

2 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 9 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 6 siswa dengan kategori (tinggi), 0 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Berdasarkan hasil klasifikasi *Post-Test* pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan dari skor kelompok eksperimen 8 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 7 siswa dengan kategori (tinggi), 0 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol 10 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 5 siswa dengan kategori (tinggi), 0 siswa dengan kategori (rendah), 0 siswa dengan kategori (sangat rendah).

**Grafik 4. 5 Pre-Test Indikator 2 "Hubungan Timbal Balik"**



**Grafik 4. 6 Post-Test Indikator 2 "Hubungan Timbal Balik"**



### 3. Deskripsi Data *pre-test* dan *post-test* indikator 3 “Perilaku Lebih Dari Satu”

Indikator ketiga terdiri dari 7 item dalam skala psikologis terdapat nomor 3, 7, 15, 19, 27, 35, 39. Skor tertinggi pada item ini adalah 28 (4x7) dan skor terendah 7 (1x7). Maka dapat diketahui kelas interval indikator 3 yaitu :

$$\text{Kelas Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{4 \text{ Kategori}}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelas Interval} &= \frac{(4 \times 7) - (1 \times 7)}{4} \\ &= \frac{28 - 7}{4} \\ &= 5,25 = 5 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diperoleh panjang kelas interval sebesar 5, sehingga dapat disusun menjadi tabel pengelompokan klasifikasi interval sebagai berikut :

**Tabel 4. 15 Klasifikasi Inteval Indikator”Perilaku Lebih Dari Satu”**

No	Interval	Kategori
1	22 - 28	Sangat Tinggi
2	17 - 21	Tinggi
3	12 - 16	rendah
4	7 - 11	Sangat Rendah

Dari tabel klasifikasi interval tersebut, maka dapat diperoleh data *pre-test* distribusifrekuensi fariabel interaksi sosial pada indikator ketiga sebagai berikut :

**Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Indikator “Perilaku Lbeih Dari Satu” Pre-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
22 - 28	Sangat Tinggi	7	47%	2	13%
17 - 21	Tinggi	7	47%	7	47%
12 - 16	rendah	1	6%	6	40%
7 - 11	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

**Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Indikator “Perilaku Lebih Dari Satu” Post-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
22 - 28	Sangat Tinggi	8	53%	4	27%
17 - 21	Tinggi	6	40%	11	73%
12 - 16	rendah	1	7%	0	0%
7 - 11	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

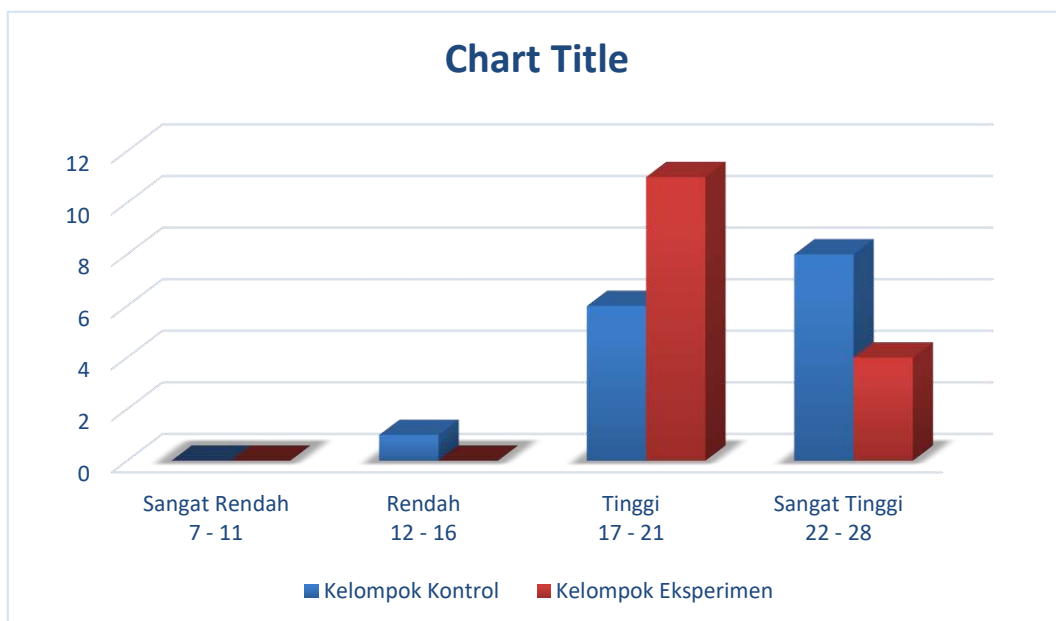
Berdasarkan hasil klasifikasi *Pre-Test* Skala Interaksi Sosial pada siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang dapat diperoleh pada kelompok eksperimen terdapat 2 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 7 siswa dengan kategori (tinggi), 6 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 7 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 7 siswa dengan kategori (tinggi), 1 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Berdasarkan hasil klasifikasi *Post-Test* pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan dari skor kelompok eksperimen 4 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 11 siswa dengan kategori (tinggi), 0 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol 8 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 6 siswa dengan kategori (tinggi), 1 siswa dengan kategori (rendah), 0 siswa dengan kategori (sangat rendah).

**Grafik 4. 7 Pre-Test Indikator 3 "Perilaku Lebih Dari Satu"**





**Grafik 4. 8 Post-Test Indikator 3 "Perilaku Lebih Dari Satu**



#### 4. Deskripsi Data *pre-test* dan *post-test* indikator 4 “Adanya Tujuan”

Indikator keempat terdiri dari 6 item dalam skala psikologis terdapat nomor 16, 20, 24, 32, 36, 40. Skor tertinggi pada item ini adalah 24 (4x6) dan skor terendah 6 (1x6). Maka dapat diketahui kelas interval indikator 4 yaitu :

$$\text{Kelas Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{4 \text{ Kategori}}$$

$$\begin{aligned} \text{Kelas Interval} &= \frac{(4 \times 6) - (1 \times 6)}{4} \\ &= \frac{24 - 6}{4} \\ &= 4,5 = 5 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diperoleh panjang kelas interval sebesar 5, sehingga dapat disusun menjadi tabel pengelompokan klasifikasi interval sebagai berikut :

**Tabel 4. 18 Klasifikasi Inteval Indikator “Hubungan Timbal Balik”**

No	Interval	Kategori
1	21 - 25	Sangat Tinggi
2	16 - 20	Tinggi
3	11 - 15	rendah
4	6 - 10	Sangat Rendah

Dari tabel klasifikasi interval tersebut, maka dapat diperoleh data *pre-test* distribusifrekuensi fariabel interaksi sosial pada indikator keempat sebagai berikut:

**Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Indikator “Adanya Tujuan” Pre-Test**

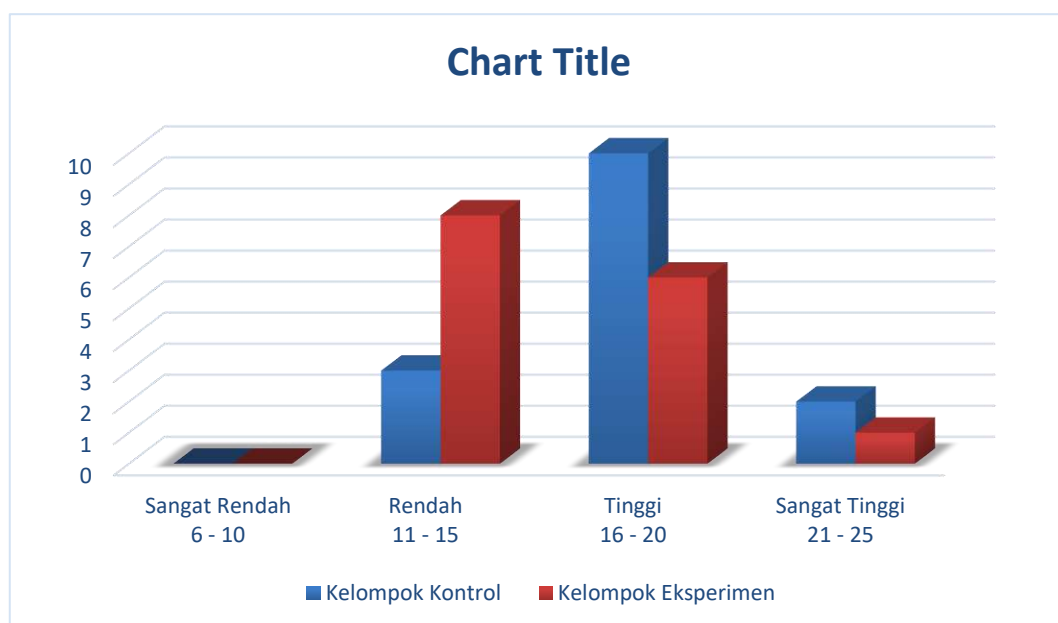
Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
21-25	Sangat Tinggi	2	13%	1	7%
16-20	Tinggi	10	67%	6	40%
11-15	rendah	3	20%	8	53%
6 - 10	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

**Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Indikator “Adanya Tujuan” Post-Test**

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
21-25	Sangat Tinggi	2	13%	1	7%
16-20	Tinggi	11	74%	13	86%
11-15	rendah	2	13%	1	7%
6 - 10	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan hasil klasifikasi *Pre-Test* Skala Interaksi Sosial pada siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang dapat diperoleh pada kelompok eksperimen terdapat 1 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 6 siswa dengan kategori (tinggi), 8 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 2 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 10 siswa dengan kategori (tinggi), 3 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Berdasarkan hasil klasifikasi *Post-Test* pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan dari skor kelompok eksperimen 1 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 13 siswa dengan kategori (tinggi), 1 siswa dengan kategori (rendah), dan 0 siswa dengan kategori (sangat rendah). Sedangkan pada kelompok kontrol 2 siswa dengan kategori (sangat tinggi), 11 siswa dengan kategori (tinggi), 2 siswa dengan kategori (rendah), 0 siswa dengan kategori (sangat rendah).

**Grafik 4. 9 Post-Test Indikator 4 "Adanya Tujuan"**



**Grafik 4. 10 Post-Test Indikator 4 "Adanya Tujuan"**



## E. Uji Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *software* SPSS 25 menggunakan rumus *liliefors* dengan dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05) maka data penelitian berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Dari hasil uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. 21 Hasil Uji Normalitas**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest (Kontrol)	.152	15	.200 <sup>*</sup>	.920	15	.194
	Posttest (Kontrol)	.148	15	.200 <sup>*</sup>	.921	15	.196
	Pretest (Eksperimen)	.204	15	.095	.897	15	.086
	Posttest (Eksperimen)	.156	15	.200 <sup>*</sup>	.953	15	.577

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data di atas, dapat diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Nilai Signifikansi *Pre-Test* Kelompok Kontrol  $0.194 > \alpha (0.05)$ , maka data berdistribusi normal
- 2) Nilai Signifikansi *Post-Test* Kelompok Kontrol  $0.196 > \alpha (0.05)$ , maka data berdistribusi normal
- 3) Nilai Signifikansi *Pre-Test* Kelompok Eksperimen  $0.086 > \alpha (0.05)$ , maka data berdistribusi normal
- 4) Nilai Signifikansi *Post-Test* Kelompok Eksperimen  $0.577 > \alpha (0.05)$ , maka data berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *software* SPSS 25 mengetahui sejauh mana tingkat homogen antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based on Mean*  $> 0,05$  maka Data Homogen
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) pada *Based om Mean*  $< 0,05$  maka Data Penelitian Tidak Homogen

Dari hasil uji homogenitas diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4. 22 Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.222	1	28	.641
	Based on Median	.129	1	28	.722
	Based on Median and with adjusted df	.129	1	27.761	.722
	Based on trimmed mean	.233	1	28	.633

Berdasarkan data tersebut, dapat diperoleh nilai signifikansi (sig) hasil *pre-test* pada *Based on Mean* sebesar 0,641. Maka nilai signifikansi hasil bimbingan kelompok pada *Based on Mean* > 0,05. Jadi data hasil bimbingan kelompok dalam penelitian ini bersifat homogen.

### 3. Uji T

Uji T atau *t-test* yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan *software* SPSS 25 dengan dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) pada ( *2- tailed* ) < (0,005) maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*).
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) pada ( *2- tailed* ) > (0,005) maka menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*). Kemudian diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4. 23 Hasil Uji T**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	Pretest- Posttest	-5.400	2.772	.716	Lower	Upper			
					-6.935	-3.865	-7.544	14	.000

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Maka, hasil signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

#### 4. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji t atau *t-test*, maka dapat diketahui bahwa hasil signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa MAN 2 Kota Semarang setelah diberikan tindakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

#### F. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang interaksi sosial. Hal ini ditunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memiliki permasalahan interaksi sosial dalam pertemanan dan lingkungannya. Berdasarkan AKPD kelas X MAN 2 Kota Semarang masih banyak siswa yang belum memiliki pemahaman mengenai pentingnya berinteraksi dan menambah relasi. Siswa masih belum berani untuk berkenalan satu sama lain dan membuka percakapan dengan orang lain. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap interaksi sosial siswa maka dilakukan

layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* pada penelitian ini, maka peneliti mencakup pada indikator interaksi sosial : 1. Komunikasi, 2. Hubungan timbal balik, 3. Perilaku lebih dari satu, dan 4. Adanya tujuan. Sebelum memberikan layanan, peneliti melakukan uji intrumen (*try-out*) terlebih dahulu kepada siswa kelas XA MAN2 Kota Semarang. Kemudian peneliti menguji validitas dan reliabilitasnya, serta pengguguran item yang tidak valid dan mempertahankan item yang valid yang dapat digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test*. Pada penelitian ini peneliti mengambil 30 siswa untuk dijadikan sampel penelitian dari populasi penelitian berjumlah 144 siswa. Kemudian dari jumlah sampel tersebut akan dibagi dua, sehingga diperoleh 15 siswa berada pada kelompok kontrol dan 15 siswa berada pada kelompok eksperimen. Sampel yang terpilih pada penelitian ini adalah kelas XC yang akan diberikan perlakuan. Pemberian layanan bimbingan kelompok pada kelompok eksperimen dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan 5 topik pembahasan yaitu : 1. Komunikasi Antar Pribadi, 2. Empati Dalam Berinteraksi Sosial, 3. Kerja Sama, 4. Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan, 5. Teman Sebaya.

Berdasarkan hasil *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai skala interaksi sosial dapat diketahui pada kelas eksperimen terdapat 6 siswa pada kategori rendah dengan presentase 40%, 7 siswa pada kategori tinggi dengan presentase 47%, dan 2 siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase 13%. Sementara pada kelas kontrol terdapat 2 siswa pada kategori rendah dengan presentase 13%, 8 siswa dengan kategori 54%, dan 5 siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase 33%.



Berdasarkan hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengenai skala interaksi sosial dapat diketahui pada kelas eksperimen terdapat 2 siswa pada kategori rendah dengan presentase 13%, 10 siswa pada kategori tinggi dengan presentase 67%, dan 3 siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase 20%. Sementara pada kelas kontrol terdapat 2 siswa pada kategori rendah dengan presentase 13%, 8 siswa dengan kategori 54%, dan 5 siswa pada kategori sangat tinggi dengan presentase 33%.

Berdasarkan Hasil Perhitungan Uji hipotesis diperoleh hasil signifikansi (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ . Maka, terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*). Dengan kata lain.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Atas dasar perhitungan tersebut maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “bimbingan kelompok teknik *role-playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan berinteraksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang” diterima kebenarannya pada taraf signifikansi 5%

Serta berdasarkan perhitungan hasil rekapitulasi data *pre-test* dan *Posttest* kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* terhadap interaksi sosial siswa terlihat bahwa terdapat perubahan pada interaksi sosial siswa. Hal tersebut terlihat pada hasil rata-rata dari 67,13 menjadi 72,53. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 5,40 setelah diberikan *treatment* sebanyak 5 kali pertemuan. Peningkatan sebesar 5,40 poin pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian *treatment* bimbingan kelompok teknik *role-playing* dalam

kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* berpengaruh pada keseluruhan siswa yang telah diberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*.

Berdasarkan hasil dan data penelitian membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa lebih baik dari sebelum diberikannya layanan. Sesuai dengan tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk mengetahui bahwa layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena siswa memahami topik pembahasan ketika proses *treatment* yang dilakukan selama lima kali. *Treatment* dilakukan lima kali pada kelompok eksperimen berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing*.

Dari hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$ . Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*). Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Efektif Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang” diterima kebenarannya. Melalui layanan bimbingan dengan teknik *role-playing* diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial yang baik agar tidak mengganggu proses perkembangan pendidikan siswa.

## **BAB V**

### **SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN**

#### **A. Simpulan**

Sebelum dilakukan *treatment* dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* terhadap interaksi sosial siswa kelas X MAN 2 Kota Semarang. Berdasarkan AKPD yang diberikan oleh peneliti, masih terdapat siswa yang kurang baik dalam berinteraksi sosial, siswa masih terbawa kebiasaan kecil dan psikologisnya yang kurang matang yang mengakibatkan mereka hanya berinteraksi dengan teman-temannya semasa SMP, siswa masih malu-malu dan takut bergaul karena mungkin dari perbedaan latar belakang dari keluarga atau terbawa dengan kebiasaan dirinya dirumah sebagai anak *strict parents* yang membuat dirinya kurang bisa membuka diri untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Juga banyak dari mereka yang memiliki circle atau kelompok tersendiri, juga faktor kenyamanan rasa dalam pertemanan maka terbentuklah circle atau kelompok kecil ini. Namun juga terdapat siswa yang tidak mau membuka diri dan berinteraksi dengan teman-temannya karena dirinya memiliki dunianya sendiri yaitu dengan bermain sosial media atau game online. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$ . Jadi, terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*pre-test*) dengan variabel akhir (*post-test*). Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Efektif Dalam

Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang” diterima kebenarannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan Kesimpulan diatas bahwa “Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role playing* Efektif Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang”, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Siswa

Setelah melakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* selama 5 kali pertemuan, siswa diharapkan mampu untuk lebih terbuka dan berani dalam berinteraksi dengan orang lain, siswa harus mulai berfikir positif, berempati, dan mendukung. Siswa juga harus memiliki rasa kesamaan atau memandang setiap orang dengan baik.

### 2. Bagi Guru BK/Konselor

Guru bimbingan dan konseling hendaknya mampu mengembangkan bimbingan dan konseling bagi siswa secara optimal. Penggunaan metode menjadi hal yang sangat penting sebagai media untuk membantu guru bimbingan dan konseling menyajikan informasi yang lebih menarik dan memberikan layanan terhadap siswa secara optimal. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role-playing*. Dengan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role-playing* terhadap interaksi sosial siswa dapat memberikan dampak positif, maka guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa.

### 3. Bagi Sekolah.

Memberikan layanan bimbingan dan konseling berupa layanan bimbingan kelompok dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Diharapkan bahwa sekolah dapat membantu siswa mendapatkan manfaat dari layanan bimbingan dan konseling yang melibatkan bimbingan kelompok. Selain itu, sekolah diharapkan dapat meningkatkan kerja sama antara pihak dalam sekolah dan luar sekolah untuk mendukung upaya bimbingan kelompok terhadap interaksi sosial.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan mengembangkann layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* pada permasalahan interaksi sosial siswa. Peneliti juga diharapkan mampu dalam menciptakan suasana yang lebih ramah dan menyenangkan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan di MAN 2 Kota Semarang ini memang belum sepenuhnya berjalan sempurna, keterbatasan peneliti yaitu pada pelaksanaan treatment dilaksanakan pada waktu setelah KBM berakhir, dimana siswa sudah merasa lelah dan bosan, akhirnya peneliti harus menjaga mood dan memberikan energi positif untuk siswa agar kegiatan layanan bimbingan kelompok berjalan dengan lancar dan efektif. Juga terkendala pada tempat karena saat pelaksanaan penelitian sedang ada renovasi yang mengakibatkan ruangan untuk melakukan bimbingan konseling dirubah menjadi UKS, akhirnya peneliti menggunakan lab komputer yang masih kosong karena peneliti membutuhkan ruangan yang luas untuk melakukan layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwy, S., Sosial, F. I., Politik, I., Teuku, U., Email, U., Sosial, F. I., Politik, I., & Teuku, U. (2018). *Peta Partai Pengusung*. 4, 247–261.
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2022). *Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4539>
- Fadilah, S. N. (2019). *Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan*. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fahreza, F. dan rabiatul rahmi. (2018). *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat*. *Jurnal Bina Gogik*, 5(1), 79–90.
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021*. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 1(2), 13–22. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). *Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Herlina, U. (2015). *Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok*. *SoSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hidayat, K., & Widigdo, R. J. (2018). *Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role*

*Playing untuk Mengurangi Kecemasan Siswa SMK menghadapi Wawancara Kerja. Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 5(1), 26–30.*

Indul, M. Y., & Lianawati, A. (2020). *Bimbingan kelompok teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa Kelas X SMA Antartika Sidoarjo. TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan ...*, 4(2), 300–305.  
<https://doi.org/10.26539/teraputik-42435>

Ismail, F. (2017). *Interaksi Sosial Masyarakat Lawe Sigala-Gala Kabupaten Aceh Tenggara. Adabiya1, 19(2), 81–100.*

Jahju Hartini. (2022). *Bimbingan Kelompok. In Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents.*

Lestari, P. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran ( Role Playing ) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. Journal Ilmiah Rinjani, 7(2), 98.*  
<https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>

Malentika, N., Itryah, & Mawardah, M. (2018). *Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Suasana Hati Pada Mahasiswa. Psyche, 11(2), 97–106.*

Mulyaningsih, I. E. (2014). *Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 20(4), 441–451.*  
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>

Nurlatifah, I., & Andini, R. (2022). *Pengembangan kemampuan interaksi sosial dengan teman sebaya anak usia dini melalui konseling transactional*

- analysis. Jurnal Al-Akhbar*, 8(1), 10–14.
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). *Interaksi Sosial Virtual Dalam Permainan Among Us Indonesia. Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 164–176. <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Rahmatyana, N., & Irmayanti, R. (2020). *Teknik Modeling Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Perencanaan Karier Siswa Sma. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(2), 61. <https://doi.org/10.22460/fokus.v3i2.4916>
- Riansyah, H., & Wulandari, W. (2017). *Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.26539/1110>
- Sakti, H. G., & Wibawa, R. (2023). *Pelatihan Penggunaan Teknik Role Playing Terhadap Pengendalian Diri Siswa di SMP Negeri 1 SAKRA TIMUR*. 3(1), 18–24.
- Sartika, M., & Yandri, H. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Konformitas Teman Sebaya. Indonesian Journal of Counseling and Development*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.351>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 276–284. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>



- Sinaga, S. R., Yosafat Timothy Limbong, Rawatri Sitanggung, Silvia Ningsih Berutu, & Stanley Abdi Sitorus. (2022). *Hubungan interaksi sosial ke rumah lansia dalam mengurangi rasa kesepian. Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 552–559. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Siregar, L. Y. (2021). *Interaksi Sosial dalam Keseharian Masyarakat Plural. Jurnal At-Taghyir: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Masyarakat Desa*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.24952/taghyir.v4i1.3424>
- Sitompul, D. N. (2015). *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015. EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). *Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. Spasial*, 6(2), 531–540.
- Wulandari, S. I., Nuryadi, N., & Wargana, M. B. (2023). *Efektivitas Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12142–12147. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8320>
- Sudariyanto. (2010). *INTERAKSI SOSIAL*. (Sulistiono, Ed.) Semarang: PT. BENGAWAN ILMU.
- Hurlock, E. B. (1990). *Perkembangan Anak*. (A. Dharma, Trans.) Jakarta: Erlangga.

- Soerjono Soekanto, B. S. (2013). *SOSIOLOGI SUATU PENGANTAR*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sukatno. (2018). *Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok* . Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Supardi. (2019). *Dasar Metode Penelitian* . Semarang: UPGRIS PRESS.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

# **LAMPIRAN SKRIPSI**

## Lampiran. 1 Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD)

### Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

MAN 2 Kota Semarang

Kelas X

Tahun 2023/2024

NO	BUTIR ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK	JML RESPONDEN	RESPONDEN	PROSENT ASE	PRIORITAS
1	Saya merasa belum disiplin dalam beribadah pada Tuhan YME	84	144	2,93%	TINGGI
2	Saya kadang-kadang berperilaku dan bertutur kata tidak jujur	81	144	2,83%	TINGGI
3	Saya kadang-kadang masih suka menyontek pada waktu tes	82	144	2,86%	TINGGI
4	Saya merasa belum bisa mengendalikan emosi dengan baik	77	144	2,69%	TINGGI
5	Saya belum paham tentang sikap dan perilaku asertif	87	144	3,03%	TINGGI
6	Saya belum tahu cara mengenal dan memahami diri sendiri	61	144	2,13%	TINGGI
7	Saya belum memahami potensi diri	71	144	2,48%	TINGGI
8	Saya belum tahu perubahan dan permasalahan yang terjadi pada masa remaja	36	144	1,26%	SEDANG
9	Saya belum mengenal tentang macam-macam kepribadian	53	144	1,85%	SEDANG
10	Saya kurang memiliki rasa percaya diri	78	144	2,72%	TINGGI
11	Saya kadang kurang menjaga kesehatan diri	84	144	2,93%	TINGGI
12	Saya belum tahu ciri-ciri/sifat/prilaku pribadi yang berkarakter	55	144	1,92%	SEDANG
13	Saya merasa kurang memiliki tanggung jawab pada diri sendiri	74	144	2,58%	TINGGI
14	Saya kesulitan mengatur waktu belajar dan bermain	75	144	2,62%	TINGGI
15	Kondisi orang tua saya sedang tidak harmonis	26	144	0,91%	RENDAH
16	Saya merasa tidak betah tinggal di rumah sendiri	40	144	1,40%	SEDANG
17	Saya mempunyai masalah dengan anggota keluarga di rumah	25	144	0,87%	RENDAH
18	Saya belum bisa menjadi pribadi yang mandiri	55	144	1,92%	SEDANG
19	Saya sedang memiliki konflik pribadi	51	144	1,78%	SEDANG
20	Saya belum memahami tentang norma/cara membangun berkeluarga	73	144	2,55%	TINGGI
21	Saya belum banyak mengenal lingkungan sekolah baru	56	144	1,95%	SEDANG
22	Saya belum memahami tentang kenakalan remaja	18	144	0,63%	RENDAH
23	Saya masih sedikit mengetahui tentang dampak atau bahaya rokok	48	144	1,67%	SEDANG
24	Saya belum banyak mengenal tentang perilaku sosial yang bertanggung jawab	51	144	1,78%	SEDANG
25	Saya belum tahu tentang bullying dan cara mengikapinya	23	144	0,80%	RENDAH
26	Saya sukar bergaul dengan teman-teman di sekolah	60	144	2,09%	TINGGI
27	Sering saya dianggap tidak sopan pada orang lain	35	144	1,22%	SEDANG
28	Saya kurang memahami dampak dari media sosial	30	144	1,05%	SEDANG
29	Saya jarang bermain/berteman di lingkungan tempat saya tinggal	84	144	2,93%	TINGGI
30	Saya belum banyak teman atau sahabat	91	144	3,17%	TINGGI
31	Saya kurang suka berkomunikasi dengan teman lawan jenis	58	144	2,02%	TINGGI
32	Saya belum tahu cara belajar yang baik dan benar di MAN 1 Sleman	56	144	1,95%	SEDANG
33	Saya belum tahu cara meraih prestasi di sekolah	57	144	1,99%	TINGGI
34	Saya belum paham tentang gaya belajar dan strategi yang sesuai dengannya	81	144	2,83%	TINGGI
35	Orang tua saya tidak peduli dengan kegiatan belajar saya	14	144	0,49%	RENDAH
36	Saya masih sering menunda-nunda tugas sekolah/pekerjaan rumah (PR)	55	144	1,92%	SEDANG
37	Saya merasa kesulitan dalam memahami pelajaran tertentu	73	144	2,55%	TINGGI
38	Saya belum tahu cara memanfaatkan sumber belajar	51	144	1,78%	SEDANG
39	Saya belajarnya jika akan ada tes atau ujian saja	60	144	2,09%	TINGGI
40	Saya belum tahu tentang struktur kurikulum yang ada di sekolah	64	144	2,23%	TINGGI
41	Saya merasa malas belajar dan kalau belajar sering mengantuk	83	144	2,90%	TINGGI
42	Saya belum terbiasa belajar bersama atau belajar kelompok	30	144	1,05%	SEDANG
43	Saya belum paham cara memilih lembaga bimbingan belajar yang baik	69	144	2,41%	TINGGI
44	Saya belum dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk belajar	44	144	1,53%	SEDANG
45	Saya belum tahu cara memperoleh bantuan pendidikan (beasiswa)	80	144	2,79%	TINGGI
46	Saya terpaksa harus bekerja untuk mencukupi kebutuhan hidup	11	144	0,38%	RENDAH
47	Saya merasa bingung memilih kegiatan ekstrakurikuler di sekolah	51	144	1,78%	SEDANG
48	Saya merasa belum mantap pada pilihan peminatan yang diambil	70	144	2,44%	TINGGI
49	Saya merasa belum paham hubungan antara hobi, bakat, minat, kemampuan dan	48	144	1,67%	SEDANG
50	Saya belum memiliki perencanaan karir masa depan	48	144	1,67%	SEDANG

**Lampiran. 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian MAN 2 Kota Semarang**



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia  
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

Nomor : 271A/IP-AM/FIP/UPGRIS/V/2024  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

16 Mei 2024

Yth. Kepala MAN 2 Kota Semarang  
 di Semarang

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Nadia Arova Febriana  
 N P M : 20110023  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE  
 PLAYING DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS X  
 MAN 2 KOTA SEMARANG**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

An Dekan,  
 Wakil Dekan I,  
  
 Dr. Siti Fitriana, S.Pd.,M.Pd.,Kons.  
 NPP 088201204

***Lampiran. 3 Wawancara Guru BK MAN 2 Kota Semarang***

Pewawancara : Nadia Arova Febriana

Waktu Wawancara : 29 Januari 2024

Tempat wawancara : Ruang BK

Nama Guru BK : M. Shodaqoh, S.Pd.

<b>Pewawancara</b>	<b>Narasumber/Guru BK</b>
Assalamualaikum pak shodaqoh, bagaimana kabarnya ?	Alhamdulillah baik nduk..
Menurut bapak permasalahan apa yang sering terjadi pada siswa kelas X ?	Kalo untuk kelas X itu mereka masih enggan untuk bergaul karena mungkin masalah lingkungan yang baru, psikologis anak yang masih terbawa kebiasaan saat kecil, dan terdapat beberapa siswa yang mengalami strict parents yang mengakibatkan dirinya sulit untuk bergaul dan membuka diri dalam komunikasi dengan orang lain.
Apakah siswa kelas X dapat berinteraksi dengan baik ?	Sudah cukup baik saat ini, tapi ya itu ada beberapa yang masih belum bisa membuka dirinya untuk bergaul dengan teman-temannya yang akhirnya temannya juga enggan untuk memulai komunikasi.
Apakah hubungan pertemanan kelas X di kelas sudah terjalin dengan baik ?	Mereka sudah akrab, tetapi ada beberapa siswa yang memang membutuhkan baru mereka membuka diri untuk bertanya
Apakah terdapat siswa X yang memiliki kelompok/ <i>circle</i> di dalam	Kalo itu sudah pasti ada nduk, kalo menurut saya juga mereka memiliki

kelas ?	kelompok/circle itu ya kerana kenyamanan rasa dalam pertemanan saja. Yang penting tidak sampai mereka menggunakan kelompok/circle mereka untuk menindas orang lain.
Apakah siswa kelas X menyapa semua guru jika bertemu ?	Sudah pasti itu untuk menyapa semua guru karena kita setiap pagi juga ada senyum, sapa, salam di depan gerbang dengan bapak ibu guru
Apakah siswa kelas X masih enggan berbicara dengan teman satu kelasnya ? Alasannya ?	Mendapati laporan dari walikelas dan guru maple masih ada siswa yang enggan berbicara dengan teman kelasnya karena mereka memiliki dunianya sendiri yaitu bermain media sosial atau game.
Apakah pernah terjadi perselisihan / perkelahian karena kesalahpahaman antar siswa kelas X ?	Pernah nduk, pada saat itu sekolah baru masuk tahun ajaran baru sekitar 2 bulan itu terjadi kesalah pahaman yang mengakibatkan perkelahian. Salah satunya itu karena karakteristik bawaan dari siswa yang mungkin tidak dapat diterima oleh orang” yang tidak mengenalinya yaitu siswa tersebut memiliki mata yang belo terkesan melotot dan siswa yang melihat ini merasa dirinya di pelototin, tanpa bertanya dahulu dan mencari informasi akhirnya siswa tersebut berkelahi karena kesalah pahaman yang terjadi antara kedua belah pihak

Apakah sudah ada penanganan dari guru bk terkait hal tersebut dan melalui layanan apa ?	Sudah ada, dengan melakukan mediasi dan kolaborasi dengan guru bk, waka kesiswaan, wali kelas, dan orang tua murid. Dan guru bk juga melakukan layanan konseling individu untuk siswa terkait
---	---

Semarang, 29 Januari 2024

Mengetahui,

Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

peneliti



Nadia Arova Febriana



***Lampiran. 4 Wawancara Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang***

Pewawancara : Nadia Arova Febriana

Waktu Wawancara : 30 Januari 2024

Tempat wawancara : LAB Komputer

Nama Siswa : N.R.S

<b>Pewawancara</b>	<b>Narasumber/Siswa</b>
Haiii.. Nabila, bagaimana kabar kamu hari ini?	Alhamdulillah baik kak.. sama seperti biasanya
Bagaimana hubungan pertemanan mu dikelasmu?	Hubungan pertemananku dikelas ya baik-baik aja, cuman ada yang belum kenal baik sama temen satu kelas
Apakah ada salah satu atau beberapa teman yang membuatmu kurang nyaman berada di kelas ?	Ada kak cuman aku bikin biasa aja males juga nanggepinnya, soalnya dia bergerombol gitu kak suka rame sendiri.
Bagaimana reaksi kamu saat ada teman yang mendekati kamu ?	Senang kak cuman kalo baru kenal itu bingung mau ngobrolin apa jadi aku diem aja kalo ga diajak ngobrol duluan.
Bagaimana kamu membangun pertemanan dengan teman sebayamu ?	Ya baik aja sama semua teman, kalo diajak ya aku mau ikut tapi kalo ga diajak ya aku gamasalah
Saat kamu berpendapat bagaimana teman mu menanggapi?	Kalo berpendapatnya bener sih biasa aja kak, tapi kalo pendapatnya salah tu jadi bahan tertawaan gitu lo kak, jadi males berpendapat kalo gitu
Apakah kamu sering maju kedepan ?	Engga kak, maju kalo disuruh gurunya aja

Apa yang mmbuatmu merasa canggung?	Kalo kenalan sama orang baru kak, gatau mau ngapain kalo ga diajak ngobrol duluan ya aku diem aja
------------------------------------	---

Semarang, 30 Januari 2024

Mengetahui,

Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

peneliti



Nadia Arova Febriana

**Lampiran. 5 Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Try Out**

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya senang berbicara didepan orang banyak				
2	Saya tidak mau menolong orang yang tidak dikenal				
3	Saya senang berkenalan dengan orang baru				
4	Saya selalu kompak dengan teman untuk tidak mengerjakan tugas dari guru				
5	Saya enggan menyapa orang yang baru dikenal				
6	Saya senang mengantar teman saat pulang sekolah				
7	Saya lebih senang menghabiskan waktu sendiri daripada pergi dengan teman				
8	Saya senang mengerjakan pekerjaan rumah dengan teman				
9	Saya senang menyapa orang lain				
10	Saya lebih baik bermain hanphone daripada membantu teman membersihkan lantai di kelas				
11	Saya sering curhat kepada teman ketika mempunyai masalah				
12	Saya tidak peduli saat memiliki permasalahan dengan teman sebangku				
13	Saya malu menjawab ketika ditanya oleh guru				
14	Saya menjawab pertanyaan dengan baik saat ditanya oleh teman				
15	Saya tidak suka berkenalan dengan orang baru				
16	Saya mengerjakan tugas kelompok bersama				
17	Saya selalu bertanya dengan teman ketika bingung tentang suatu materi				
18	Saya mau menolong teman apabila diberi imbalan				
19	Saya senang membagi kebahagiaan bersama teman				
20	Saya lebih memilih memberi uang kepada teman daripada mengerjakan tugas kelompok				
21	Saya kurang bisa berbahasa indonesia dengan baik				
22	Saya sering meminjamkan alat tulis kepada teman				
23	Saya lebih senang memendam masalah sendiri daripada bercerita dengan orang lain/teman				
24	Saya selalu bersama-sama membersihkan kelas saat piket harian				
25	Saya berani menjawab ketika ditanya oleh guru				
26	Saya memarahi teman yang bertanya terus menerus				
27	Saya lebih senang berkumpul dengan teman daripada sendirian di kelas				
28	Saya selalu melimpahkan tugas kelompok kepada teman yang pandai				
29	Saya kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas				
30	Saya tidak memilih-milih teman ketika bergaul				
31	Saya enggan memulai pembicaraan dengan orang lain				
32	Saya sering membantu ketika ada kegiatan di musholla rumah				
33	Saya dapat menggunakan bahasa yang baik ketika berbicara dengan orang tua				
34	Saya lebih senang bergaul dengan teman yang kaya saja				
35	Saya senang pergi bersama teman daripada pergi sendiri				
36	Saya malas mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok				
37	Saya kesulitan berbahasa jawa halus ketika berbicara dengan orang tua				
38	Saya senang menolong teman yang membutuhkan pertolongan				
39	Saya tidak senang menerima kritik dari orang lain				
40	Kami sering bertukar pendapat ketika diskusi kelompok				

*Lampiran. 6 Kisi-Kisi Blue Print Skala Psikologis Interaksi Sosial (Try Out)*

Variabel	Indikator	Item		$\Sigma$		
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Item		
Interaksi Sosial	Komunikasi	1	Saya senang berbicara didepan orang banyak	5	Saya enggan menyapa orang yang baru dikenal	10
		9	Saya senang menyapa orang lain	13	Saya malu menjawab ketika ditanya oleh guru	
		17	Saya selalu bertanya dengan teman ketika bingung tentang suatu materi	21	Saya kurang bisa berbahasa indonesia dengan baik	
		25	Saya berani menjawab ketika ditanya oleh guru	29	Saya kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas	
		33	Saya dapat menggunakan bahasa yang baik ketika berbicara dengan orang tua	37	Saya kesulitan berbahasa jawa halus ketika berbicara dengan orang tua	
	6	Saya senang mengantar	2	Saya tidak mau menolong orang	10	

			teman saat pulang sekolah		yang tidak dikenal	
		14	Saya menjawab pertanyaan dengan baik saat ditanya oleh teman	10	Saya lebih baik bermain handphone daripada membantu teman membersihkan lantai di kelas	
	<b>Hubungan Timbal Balik</b>	22	Saya sering meminjamkan alat tulis kepada teman	18	Saya mau menolong teman apabila diberi imbalan	
		30	Saya tidak memilih-milih teman ketika bergaul	26	Saya memarahi teman yang bertanya terus menerus	
		38	Saya senang menolong teman yang membutuhkan pertolongan	34	Saya lebih senang bergaul dengan teman yang kaya saja	
	<b>Perilaku Lebih dari Satu</b>	3	Saya senang berkenalan dengan orang baru	7	Saya lebih senang menghabiskan waktu sendiri daripada pergi dengan teman	<b>10</b>

		11	Saya sering curhat kepada teman ketika mempunyai masalah	15	Saya tidak suka berkenalan dengan orang baru	
		19	Saya senang membagi kebahagiaan bersama teman	23	Saya lebih senang memendam masalah sendiri daripada bercerita dengan orang lain/teman	
		27	Saya lebih senang berkumpul dengan teman daripada sendirian di kelas	31	Saya enggan memulai pembicaraan dengan orang lain	
		35	Saya senang pergi bersama teman daripada pergi sendiri	39	Saya tidak senang menerima kritik dari orang lain	
	<b>Adanya Tujuan</b>	8	Saya senang mengerjakan pekerjaan rumah dengan teman	4	Saya selalu kompak dengan teman untuk tidak mengerjakan tugas dari guru	<b>10</b>
		16	Saya	12	Saya tidak	

		mengerjakan tugas kelompok bersama		peduli saat memiliki permasalahan dengan teman sebangku	
	24	Saya selalu bersama-sama membersihkan kelas saat piket harian	20	Saya lebih memilih memberi uang kepada teman daripada mengerjakan tugas kelompok	
	32	Saya sering membantu ketika ada kegiatan di musholla rumah	28	Saya selalu melimpahkan tugas kelompok kepada teman yang pandai	
	40	Kami sering bertukar pendapat ketika diskusi kelompok	36	Saya malas mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok	
	<b>Σ Item</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

**Lampiran. 7 Hasil Perhitungan Try Out**

Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total	
Abdul Firdaus Adhyan Rahmawati	2	4	2	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	3	2	1	3	2	4	4	3	1	4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	125		
Ahmad Nuzul Lahir	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	2	1	2	1	1	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	120	
Alvin Yuliansyah	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	1	4	2	2	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	2	1	4	2	3	3	4	4	2	1	4	4	3	121		
Armanita	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	113			
Azma Hayu Afina	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	1	4	3	127		
Azriel Dhuwun Santosa	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	4	120		
Dani Sim Sibyo	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	4	3	4	2	2	1	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	1	3	3	114		
Devi Kosmawati	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	121			
Dewi Fida	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	1	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	3	1	3	3	112		
Elsawati Rizki Tahira Imhiser	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	115			
Emilia Erwanda Ramadhani	3	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	120		
Farah Anis Fauziah	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	2	3	1	3	3	4	4	4	3	1	2	3	4	4	4	4	1	4	4	118		
Frid N'Ulul Zahra	4	1	2	1	1	1	2	3	2	2	4	4	3	2	2	1	1	2	2	1	3	1	4	1	1	2	1	2	4	1	4	1	1	1	2	1	2	1	1	77		
Gentho Sibar Ayu Susanto	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	121		
Happy Almas Fitasari	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	110		
Hesva Harifah Khd	4	4	4	1	4	2	4	3	4	4	4	4	2	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	4	123	
Hazel Ego Mariza	4	3	3	1	3	4	4	2	4	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	2	3	2	2	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	125	
Hesca Alf Firdausi	1	4	3	4	3	3	1	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	1	2	4	4	2	2	2	3	4	3	119	
Intan Ayu Saslowati	2	4	3	2	3	1	2	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	3	2	2	4	2	2	3	4	3	3	1	4	3	3	121	
Katika Nafisa	3	1	2	4	3	2	3	2	2	1	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	1	4	1	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	123		
Kayla Harva Thoha Syahrini	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	3	3	1	3	1	1	3	3	4	1	3	4	1	3	1	2	2	4	1	2	1	1	4	4	3	4	1	3	2	2	85	
Kharilla Astera H	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	4	3	1	4	3	3	122	
Marisa Zahara Maharani	3	4	4	2	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	122
Mega Anisa Ti Utami	2	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	111		
Melly Ul A	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	113	
Muhammad Bayan Othi Ahmad	2	3	2	4	3	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	3	3	2	2	4	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	110		
Muhammad Rizki Febriano	3	3	3	4	3	4	3	2	4	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	4	2	2	3	3	4	2	4	4	4	3	3	2	3	2	4	119	
Njwa Laila Rosyida	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	115		
Nyalya Rihkhalil Asya	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	1	2	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	127	
Rafya Akbar Maulana	1	4	3	4	3	3	2	1	3	4	1	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	1	4	3	4	1	4	1	3	2	3	4	4	1	3	3	3	3	3	111		
Rasyid Usman Ghaffir	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	4	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	116	
Safir Habib Rafi Rabbani	1	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	105		
Sahabih Fauzi Zahran	2	4	3	4	3	3	1	2	2	4	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	2	1	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	116		
Sisya Nur Ramwan	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	114		
Tanjid Nuzul Alhikim	2	4	3	4	1	4	1	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	3	1	4	4	3	125		
Wah Fatinah Putri	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	122		



**Lampiran. 8 Kisi-Kisi Instrumen Setelah Try Out**

No	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya tidak mau menolong orang yang tidak dikenal				
2	Saya senang berkenalan dengan orang baru				
3	Saya enggan menyapa orang yang baru dikenal				
4	Saya lebih senang menghabiskan waktu sendiri daripada pergi dengan teman				
5	Saya senang menyapa orang lain				
6	Saya lebih baik bermain handphone daripada membantu teman membersihkan lantai di kelas				
7	Saya menjawab pertanyaan dengan baik saat ditanya oleh teman				
8	Saya tidak suka berkenalan dengan orang baru				
9	Saya mengerjakan tugas kelompok bersama				
10	Saya selalu bertanya dengan teman ketika bingung tentang suatu materi				
11	Saya mau menolong teman apabila diberi imbalan				
12	Saya senang membagi kebahagiaan bersama teman				
13	Saya lebih memilih memberi uang kepada teman daripada mengerjakan tugas kelompok				
14	Saya selalu bersama-sama membersihkan kelas saat piket harian				
15	Saya berani menjawab ketika ditanya oleh guru				
16	Saya lebih senang berkumpul dengan teman daripada sendirian di kelas				
17	Saya tidak memilih-milih teman ketika bergaul				
18	Saya sering membantu ketika ada kegiatan di musholla rumah				
19	Saya dapat menggunakan bahasa yang baik ketika berbicara dengan orang tua				
20	Saya lebih senang bergaul dengan teman yang kaya saja				
21	Saya senang pergi bersama teman daripada pergi sendiri				
22	Saya malas mengeluarkan pendapat ketika diskusi kelompok				
23	Saya senang menolong teman yang membutuhkan pertolongan				
24	Saya tidak senang menerima kritik dari orang lain				
25	Kami sering bertukar pendapat ketika diskusi kelompok				

**Lampiran. 9 Daftar Presensi Penelitian**

Presensi Try Out

**DAFTAR HADIR SISWA TRY OUT**

No	Nama Siswa XA	Tanda Tangan	
1	Abdul Farid Adryan Rohmanika	1.	
2	Ahmad Naufal Labib		2.
3	Alvin Yuliansyah	3.	
4	Aruni AuliaFarda		4.
5	Atania Hayyu Alfina	5.	
6	Azriel Dzakwan Santosa		6.
7	Danin Shin Shiya	7.	
8	Devi Kusumowati		8.
9	Dewi FiskaRofi'a	9.	
10	Elvaretta Rski Talitha Inthisar		10.
11	Errika Erwanda Ramadhani	11.	
12	Farah Aulia Fauziyah		12.
13	Faril Na'ula Zarie	13.	
14	Gendhis Sekar Ayu Soesanto		14.
15	Happy Airina Fitriarsari	15.	
16	Hasna Hanifah Is'ad		16.
17	Hazel Fajar Murtaja	17.	
18	Husain Alif Firdausi		18.
19	Intan Ayu Susilowati	19.	
20	Kafka Nafisa Zharif		20.
21	Kayla Hawa Thoha Syahputri	21.	
22	Khaylilla Adzra Hidayat		22.
23	Maritza Zahara Maharani	23.	
24	Mega Aulia Tri Umirati		24.
25	Melfy Ula Anggraini	25.	
26	Muchamad Reyvan Qolik Ahmad		26.
27	Muhammad Rizal Febrianto	27.	
28	Najwa Laila Rosyada		28.
29	Naysilla Rihhadatul 'Asya	29.	
30	Raditya Akbar Maulana		30.
31	Rasyiid Isnain Ghaffar	31.	
32	Saifur Habib Rafi Rabbani		32.
33	Salsabila Faiha Zahrani	33.	
34	Sinjaya Nur Rimawan		34.
35	Taufiq Naufal Alhakim	35.	
36	Wafa Fatmalia Putri		36.

Nadra Prova F

Presensi *Pre-Test*Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang  
*Pre-Test*

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XA	Tanda Tangan	
1	Ade Aldenico Winata	1. 	
2	Adinda tiara aura putri		2. 
3	Adinda zulfani putri	3. 	
4	Alfi Naila Najiha		4. 
5	Aqmal Faiq Faridho	5. 	
6	Arlisa zahra arifina		6. 
7	Aszahra Novita	7. 	
8	Chatisa Lutfiana W		8. 
9	Daffa zuan saharani	9. 	
10	Dian Novita Sari		10. 
11	Dyas Ananda putri	11. 	
12	Elsha Putriyana		12. 
13	Friska Agustina Azzahra	13. 	
14	Ivana nur khairu		14. 
15	Januar Leo Bramantya	15. 	
16	Khaila agni a		16. 
17	Muhammad Riqi Kusuma Dahani	17. 	
18	Muhammad Bagas Abriantono		18. 
19	Muhammad Fahri Yusuf	19. 	
20	Nuhammad Fakhri Abi		20. 
21	Muhammad Isa Maulana	21. 	
22	Naila Choirunnisa		22. 
23	Naila Destiani	23. 	
24	Naila Khubbina Rasya		24. 
25	Nurrohman	25. 	
26	Punki Cinta Aryani		26. 
27	Rendra Purbo Anggoro	27. 	
28	Reza riyki r		28. 
29	Rusalatus Sania	29. 	
30	Siti fathonah		30. 

Semarang,

2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti



Nadia Arova Febriana

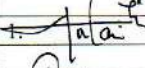


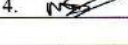









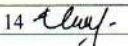

Npm. 20110023

## Presensi Treatment Pertemuan Pertama

## Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang

## Treatment 1

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XC	Tanda Tangan	
1	Khaila Agni A	1. 	
2	Muhammad Riqi Kusuma Dahani		2. 
3	Muhammad Bagas Abriantono	3. 	
4	Muhammad Fahri Yusuf		4. 
5	Muhammad Fakhri Abi	5. 	
6	Muhammad Isa Maulana		6. 
7	Naila Choirunnisa	7. 	
8	Naila Destiani		8. 
9	Naila Khubbina Rasya	9. 	
10	Nurrohman		10. 
11	Pungki Cinta Aryani	11. 	
12	Rendra Purbo Anggoro		12. 
13	Reza Riyki R	13. 	
14	Risalatus Saniaa		14. 
15	Siti Fathonah	15. 	

Semarang,

2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti



Nadia Arova Febriana

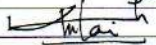

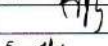






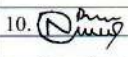




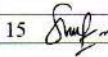
Npm. 20110023

## Presensi Treatment Pertemuan Kedua

## Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang

## Treatment 2

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XC	Tanda Tangan
1	Khaila Agni A	
2	Muhammad Riqi Kusuma Dahani	2. 
3	Muhammad Bagas Abriantono	3. 
4	Muhammad Fahri Yusuf	4. 
5	Muhammad Fakhri Abi	5. 
6	Muhammad Isa Maulana	6. 
7	Naila Choirunnisa	7. 
8	Naila Destiani	8. 
9	Naila Khubbina Rasya	9. 
10	Nurrohman	10. 
11	Pungki Cinta Aryani	11. 
12	Rendra Purbo Anggoro	12. 
13	Reza Riyki R	13. 
14	Risalatus Saniaa	14. 
15	Siti Fathonah	15. 

Semarang,

2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti



Nadia Arova Febriana

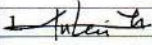


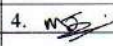



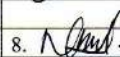

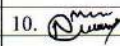




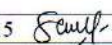
Npm. 20110023

## Presensi Treatment Pertemuan Ketiga

## Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang

## Treatment 3

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XC	Tanda Tangan	
1	Khaila Agni A	1	
2	Muhammad Riqi Kusuma Dahani	2.	
3	Muhammad Bagas Abriantono	3.	
4	Muhammad Fahri Yusuf	4.	
5	Muhammad Fakhri Abi	5.	
6	Muhammad Isa Maulana	6.	
7	Naila Choirunnisa	7.	
8	Naila Destiani	8.	
9	Naila Khubbina Rasya	9.	
10	Nurrohman	10.	
11	Pungki Cinta Aryani	11	
12	Rendra Purbo Anggoro	12	
13	Reza Riyki R	13	
14	Risalatus Saniaa	14	
15	Siti Fathonah	15	

Semarang,

2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti



Nadia Arova Febriana




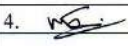





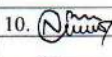




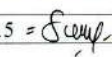
Npm. 20110023

## Presensi Treatment Pertemuan Keempat

## Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang

## Treatment 4

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XC	Tanda Tangan	
1	Khaila Agni A	1. 	
2	Muhammad Riqi Kusuma Dahani		2. 
3	Muhammad Bagas Abriantono	3. 	
4	Muhammad Fahri Yusuf		4. 
5	Muhammad Fakhri Abi	5. 	
6	Muhammad Isa Maulana		6. 
7	Naila Choirunnisa	7. 	
8	Naila Destiani		8. 
9	Naila Khubbina Rasya	9. 	
10	Nurrohman		10. 
11	Pungki Cinta Aryani	11. 	
12	Rendra Purbo Anggoro		12. 
13	Reza Riyki R	13. 	
14	Risalatus Saniaa		14. 
15	Siti Fathonah	15. 	

Semarang,

2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti



Nadia Arova Febriana

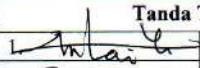












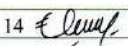

Npm. 20110023

## Presensi Treatment Pertemuan Kelima

## Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang

## Treatment 5

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XC	Tanda Tangan	
1	Khaila Agni A		
2	Muhammad Riqi Kusuma Dahani	2. 	
3	Muhammad Bagas Abriantono	3. 	4. 
4	Muhammad Fahri Yusuf		
5	Muhammad Fakhri Abi	5. 	6. 
6	Muhammad Isa Maulana		
7	Naila Choirunnisa	7. 	8. 
8	Naila Destiani		
9	Naila Khubbina Rasya	9. 	10. 
10	Nurrohman		
11	Pungki Cinta Aryani	11. 	12. 
12	Rendra Purbo Anggoro		
13	Reza Riyki R	13. 	14. 
14	Risalatus Saniaa		
15	Siti Fathonah	15. 	

Semarang,

2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti



Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023



Presensi *Post-Test*

**Daftar Hadir Siswa MAN 2 Kota Semarang**  
*Post-Test*

Hari/Tanggal :

No	Nama Siswa XA	Tanda Tangan	
1	Ade Aldenico Winata	1.	
2	Adinda tiara aura putri		2.
3	Adinda zulfani putri	3.	
4	Alfi Naila Najiha		4.
5	Aqmal Faiq Faridho	5.	
6	Arlisa zahra arifina		6.
7	Aszahra Novita	7.	
8	Chatisa Lutfiana W		8.
9	Daffa zuan saharani	9.	
10	Dian Novita Sari		10.
11	Dyas Ananda putri	11.	
12	Elsha Putriyana		12.
13	Friska Agustina Azzahra	13.	
14	Ivana nur khairu		14.
15	Januar Leo Bramantya	15.	
16	Khaila agni a		16.
17	Muhammad Riqi Kusuma Dahani	17.	
18	Muhammad Bagas Abriantono		18.
19	Muhammad Fahri Yusuf	19.	
20	Nuhammad Fakhri Abi		20.
21	Muhammad Isa Maulana	21.	
22	Naila Choirunnisa		22.
23	Naila Destiani	23.	
24	Naila Khubbina Rasya		24.
25	Nurrohman	25.	
26	Punki Cinta Aryani		26.
27	Rendra Purbo Anggoro	27.	
28	Reza riyki r		28.
29	Rusalatus Sania	29.	
30	Siti fathonah		30.

Semarang, 2024

Mengetahui,

Guru Bimbingan dan Konseling

M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti

Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023

*Lampiran. 10 RPL Bimbingan Kelompok dan Naskah Role-Playing*

**RPL Pertemuan Pertama**

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING  
(RPLBK)**

**TAHUN PELAJARAN 2023/2024**



Nama Satua Pendidikan	: MAN 2 Kota Semarang
Kelas / Fase / Semester	: Kelas X/E/Genap
Komponen	: Layanan Dasar
Topik Layanan	: Komunikasi Antar Probad
Profil Pelajar Pancasila	: Berkebinekaan Global
Jenis Layanan	: Bimbingan Kelompok
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

<b>A.</b>	<b>STANDAR KOMPETENSI KEMANDIRIAN (SKK) PESERTA DIDIK</b>	<b>Aspek Perkembangan :</b> Kesadaran Tanggung Jawab Sosial	<b>Internalisasi Tujuan :</b> Berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan keharmonisan hidup.
<b>B.</b>	<b>CAPAIAN LAYANAN</b>	Peserta didik dapat berinteraksi secara harmonis dengan orang lain sesuai hak dan kewajibannya	
<b>C.</b>	<b>TUJUAN UMUM</b>	Peserta Didik dapat memahami maksud dan fungsi komunikasi antar pribadi yang dilakukan di sekolah dan di lingkungannya	
<b>D.</b>	<b>TUJUAN KHUSUS</b>	Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengkolaborasi dan mengkomunikasikan hasil informasi, diharapkan	

		<p>peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta Didik mampu melakukan komunikasi dengan baik di lingkungan sekolah dan sekitarnya (C3)</li> <li>2. Peserta Didik mampu berkembang dan berkomunikasi secara efektif (C6)</li> <li>3. Peserta Didik mampu memahami fungsi dari komunikasi antar pribadi (C2)</li> </ol>
<b>E.</b>	<b>METODE, ALAT DAN MEDIA</b>	<p>Metode : <i>Role Playing</i></p> <p>Media : Script Drama, materi, Kertas HVS</p>
<b>F.</b>	<b>MATERI LAYANAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Komunikasi Antar Pribadi</li> <li>2. Fungsi Komunikasi Antar Pribadi</li> <li>3. Tujuan Komunikasi Antar Pribadi</li> <li>4. Hambatan dalam Komunikasi Antar Pribadi</li> </ol>
<b>G.</b>	<b>PROSES PELAYANAN BIMBINGAN</b>	<p><b>Tahap Awal / Pembentukan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru BK / Pemimpin Kelompok Menyampaikan salam dan menerima kehadiran AK secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran AK</li> <li>b. Guru BK / Pemimpin Kelompok memimpin doa</li> <li>c. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan pengertian dan tujuan Bimbingan Kelompok</li> <li>d. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan asas-asas di dalam Bimbingan Kelompok, tugas dan tanggung jawab AK.</li> <li>e. Guru BK / Pemimpin kelompok memimpin untuk perkenalan dari masing-masing anggota kelompok, dengan cara menyebutkan nama</li> </ol>

		<p>dan hobi dari teman sebelumnya lalu nama dan hobi masing-masing.</p> <p>f. Kesepakatan waktu</p> <p><b>Tahap Peralihan</b></p> <p>g. PK menjelaskan topik yang akan dibahas dan sistematika permainan peran sebagai teknik yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok</p> <p>h. PK dan AK melakukan kesepakatan mengenai aturan-aturan selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung</p> <p>i. PK menanyakan kembali kesiapan AK untuk memasuki tahap berikutnya</p> <p><b>Tahap Inti</b></p> <p>a. PK memimpin kegiatan dengan menyenangkan dan menetapkan permasalahan yang akan dibahas.</p> <p>b. AK menyimak penyampaian permasalahan yang akan dibahas PK</p> <p>c. AK membahas topik yang sudah ditetapkan secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh pemahaman baru dengan menggunakan teknik role playing dan mencatat hal-hal yang penting</p> <p>d. PK memberikan tugas ke beberapa AK untuk memainkan peran dan menunjuk Sebagian AK untuk pengamat jalannya permainan.</p> <p>e. PK menata set up panggung untuk <i>role playing</i> dengan lokasi yang paling sesuai dengan kondisi latar cerita yang akan dibawakan</p>
--	--	--

		<p>f. AK melaksanakan teknik <i>role playing</i> sesuai instruksi PK dan peran akan dimainkan secara spontan jadi akan muncul unsur- unsur naluri menghayati peran.</p> <p>g. PK dan AK yang tidak mendapatkan peran akan mengamati jalannya permainan ini sampai dengan selesai.</p> <p>h. PK dan AK yang menjadi pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya permainan.</p> <p>i. Membuat kesimpulan terhadap peran-peran dalam konteks kehidupan nyata atau realita. Dan memberikan pesan inti dari permainan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>j. Ice Breaking</p> <p><b>Tahap Akhir/ Penutup</b></p> <p>a. PK mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir dan meminta AK untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>b. PK Merencanakan kegiatan lanjutan</p> <p>c. AK Mengemukakan pesan dan harapan.</p> <p>d. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)</p>
<b>H</b>	<b>EVALUASI</b>	<p><b>Evaluasi Proses</b></p> <p>a. Guru BK/ Konselor memberikan refleksi kesimpulan materi yang tadi disampaikan.</p> <p>b. Guru BK/ Konselor mengevaluasi kegiatan pemberian layanan hari ini dengan membagikan <i>laissez</i> untuk umpan balik.</p>

		<p><b>Evaluasi Hasil</b></p> <p>a. Guru BK mengevaluasi kegiatan pemberian layanan terkait dengan suasana pertemuan.</p> <p>b. Guru BK mengevaluasi seberapa pentingnya materi tersebut.</p> <p>c. Guru BK mengevaluasi bagaimana cara penyampaian materinya.</p> <p>d. Guru BK mengevaluasi seberapa menariknya kegiatan pemberian layanan pada hari tersebut.</p> <p>e. Guru BK mengevaluasi proses kegiatan bimbingan dan konseling dengan mengacu pada tujuan layanan yang sudah dibuat yaitu aspek akomodasi dan perilaku.</p>
<b>I</b>	<b>CATATAN LAYANAN</b>	

Lampiran – Lampiran

1. Uraian Materi
2. Laiseg

Semarang, 15 Juli 2024

Mengetahui,

Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti,



Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023

## Lampiran 1. Materi

### **Komunikasi antar Pribadi**

Komunikasi antar pribadi menurut Junaidi.,*et al*, (2021) merupakan proses penyampaian informasi, fikiran dan sikap tertentu antara dua orang atau lebih yang terjadi pergantian pesan baik sebagai komunikan maupun komunikator dengan tujuan untuk mencapai saling pengertian mengenai masalah yang akan dibicarakan dan diharapkan terjadi perubahan perilaku. Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila individu berhasil menyampaikan apa yang dimaksudkan.

#### **Fungsi komunikasi antar pribadi**

Fungsi komunikasi antar pribadi menurut Junaidi.,*et al*, (2021) yaitu sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh umpan balik/respon. Respon atau umpan balik adalah salah satu tanda efektif atau tidaknya suatu proses komunikasi
2. Sebagai antisipasi setelah mengevaluasi respon/umpan balik
3. Sebagai kontrol terhadap lingkungan sosial, yaitu komunikator dapat melakukan modifikasi perilaku orang lain dengan cara persuasi.

#### **Tujuan komunikasi antar pribadi**

Tujuan Komunikasi antar pribadi menurut Riswadi (dalam Junaidi.,*et al*, 2021) yaitu sebagai berikut:

##### **1. Menemukan personal atau pribadi**

Dengan komunikasi antar pribadi individu berkesempatan untuk berbicara tentang suatu hal yang disukai, atau mengenai diri kita yang membuat komunikasi antar pribadi semakin menarik. Dengan hal tersebut kita dapat menemukan personal atau pribadi dari lawan bicara saat berkomunikasi.

##### **2. Menemukan dunia luar**

Dengan komunikasi antar pribadi, individu dapat memperoleh berbagai informasi dari dunia luar, walau hal ini dapat diperoleh dengan berbagai media, namun komunikasi antar pribadi dengan sesama manusia, hal ini dapat pula dilakukan.

### **3. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti**

Proses komunikasi antar satu individu dengan individu lain hal ini dapat menjaga hubungan antar satu dengan lainnya, maka penting bagi individu untuk memiliki komunikasi yang baik dengan individu lain.

### **4. Berubah sikap dan tingkah laku**

Dalam pertemuan antar pribadi seringkali individu menginginkan sebuah perubahan sikap dan tingkah laku orang lain. Dengan komunikasi antar pribadi yang terjalin dengan baik maka, hal ini dapat menjadi dijadikan saran untuk menuju perubahan sikap dan tingkah laku yang diinginkan

### **5. Bermain dan kesenangan**

Komunikasi antar pribadi tidak hanya dilakukan untuk suatu hal yang serius, hal ini dapat dilakukan seperti berbincang dengan teman mengenai masalah yang menyenangkan seperti berwisata atau jalan-jalan bersama, dengan tujuan dari komunikasi antar pribadi ini adalah memberikan keseimbangan untuk mengkomunikasikan suatu hal yang menyenangkan.

### **6. Untuk membantu**

Komunikasi antar pribadi sering digunakan ahli psikologis klinis dan terapi untuk berkomunikasi dengan kliennya dalam kegiatan professional mereka untuk mengarahkan klien.

### **Hambatan dalam komunikasi antar pribadi**

Dalam komunikasi antar pribadi menurut Cangara (dalam Junaidi.,et al, 2021) terdapat hambatan-hambatan yang dapat mengganggu berjalannya komunikasi antar pribadi yaitu dapat dibedakan sebagai berikut:

#### **1. Hambatan Teknik**

Hambatan ini terjadi apabila salah satu alat atau media komunikasi yang digunakan tidak berfungsi dengan semestinya. Sehingga dalam penyampaian informasi terjadi kerusakan.

#### **2. Hambatan Sematik**

Hambatan ini terjadi karena adanya kesalahan dalam bahasa yang digunakan sehingga penerimaan komunikasi tidak berjalan dengan sempurna dan dapat menimbulkan sebuah kesalahpahaman.



### **3. Hambatan Psikologis**

Hambatan psikologis terjadi karena adanya gangguan yang disebabkan oleh adanya persoalan-persoalan yang terjadi dalam individu, misalnya minim rasa percaya, curiga, berduka yang berakibat pada psikis sehingga dalam komunikasi menyebabkan penerimaan yang kurang sempurna.

### **4. Hambatan Fisik**

Dalam komunikasi antar pribadi, fisik menjadi salah satu hal yang menunjang berjalannya komunikasi antar pribadi yang baik, misalnya ketidak berfungsiaannya panca indera pada lawan komunikasi.

### **5. Hambatan Status**

Perbedaan status yang menyebabkan jarak dalam berkomunikasi, misalnya antara senior dan junior, yang mengharuskan adanya etika berkomunikasi yang ketat sehingga menyebabkan terjadi sebuah hambatan yang menjadikan komunikasi kurang efektif,

### **6. Hambatan Kerangka berfikir**

Latar belakang pengalaman dan pendidikan yang berbeda, menjadi hambatan dalam komunikasi antar pribadi, adanya persepsi yang berbeda saat menangkap maksud yang disampaikan saat berkomunikasi hal ini menyebabkan terjadinya sebuah kesalahpahaman.

### **7. Hambatan budaya**

Hambatan budaya adalah hambatan yang muncul karena adanya perbedaan, budaya yang dianut oleh masing-masing individu seperti norma, kebiasaan, nilai-nilai yang dianut oleh pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi.

### **Faktor yang mempengaruhi komunikasi antar pribadi**

Faktor yang mempengaruhi efektivitas dalam komunikasi antarpribadi menurut DeVito (dalam Meliana.,et al, 2022) yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), sikap positif (positiveness), dan kesetaraan (equality).

### 1. Keterbukaan (openness).

Keterbukaan digambarkan dengan sikap ketersediaan menerima pendapat atau kritik dari orang di sekitar dan bersedia menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Ketika seseorang memiliki informasi dan terdapat orang yang menginginkan informasi tersebut, sikap keterbukaan ini menuntutnya untuk membuka diri kepada orang lain. Keterbukaan ditandai dengan sikap diri yang terbuka, terus terang, dan tidak menutup-nutupi informasi yang sebenarnya. Keterbukaan adalah sikap yang positif dalam komunikasi antarpribadi karena hal tersebut membuat komunikasi yang berlangsung menjadi jelas dan tidak searah sehingga semua pihak dapat menerimanya.

### 2. Empati (empathy).

Empati adalah sikap ketika seseorang mampu merasakan dan memahami situasi yang sedang dialami oleh orang lain. Memandang apa yang dirasakan oleh orang lain dan melihatnya melalui sudut pandang orang tersebut termasuk salah satu bentuk dari sikap empati. Sikap empati memungkinkan manusia dapat memahami apa yang sedang dialami oleh orang lain. Empati seseorang dapat diasah dan dipelajari, misalnya ketika sedang berbicara dengan orang lain, seseorang harus mendengarkan apa yang sedang dikatakan lawan bicaranya dan memperhatikan setiap gerakan atau gestur nonverbalnya (contoh: gestur wajah dan mata yang biasanya menunjukkan perasaan secara nonverbal).

### 3. Sikap mendukung (supportiveness).

Sikap saling mendukung akan membangun hubungan antarpribadi menjadi efektif. Sikap mendukung memungkinkan terjadinya interaksi terbuka antara masing-masing pihak. Jadi, reaksi yang terjadi juga akan bersifat spontan, lugas, dan tidak berbelit. Pola pengambilan keputusan yang terjadi juga bersifat akomodatif.

### 4. Sikap positif (positiveness).

Sikap positif yaitu sikap yang ditandai dengan adanya perasaan dan pikiran positif saat terjadinya komunikasi antarpribadi. Perilaku yang terjadi akan sesuai dengan tujuan dari komunikasi antarpribadi tersebut. Sikap positif dapat dilihat dari beberapa perilaku, di antaranya sikap menghargai, terbuka dengan

pendapat orang lain, menerima perbedaan pendapat, tidak berpikir negatif terhadap lawan bicara, senantiasa memuji orang lain, dan berkomitmen untuk kerja sama.

#### 5. Kesetaraan (equality).

Kesetaraan adalah sikap yang menunjukkan pengakuan atau kesadaran bahwa orang lain sama-sama bernilai, berharga, dan saling membutuhkan. Kesetaraan dapat ditunjukkan dengan sikap mampu menempatkan diri setara dengan orang lain. Setara yang dimaksud ialah menganggap orang lain juga memiliki kepentingan, nilai, dan kehendak yang sama pentingnya. Dengan adanya kesetaraan, komunikasi dua arah akan terjadi karena kedua belah pihak menyadari akan kepentingan satu sama lain.

Meliana, S., Mayangsari, I. D., Mahadian, A. B., & Ramadhana, M. R. (2022). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ANTARPRIBADI DALAM ANGGOTA KOMUNITAS PENA DAN LENSEA PURWAKARTA. *Medium*, 10(1), 84-105

Junaidi, J., & Zaluoku, L. W. (2021). PERAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI PIMPINAN DAN BAWAHAN DALAM PENINGKATAN PRODUKTIVITAS KERJA SELAMA PANDEMI. *Network Media*, 4(2), 66-83.

## Lampiran 2. Ice Breaking

### Ice Breaking Komunikasi Antar Pribadi

#### “Tebak Emosi”

1. Bagi peserta menjadi pasangan-pasangan.
  2. Setiap pasangan diberi kartu yang bertuliskan emosi berbeda (misalnya senang, sedih, marah, takut, dll).
  3. Satu orang dalam pasangan harus mengekspresikan emosi tersebut tanpa menggunakan kata-kata, hanya melalui ekspresi wajah dan bahasa tubuh.
  4. Pasangannya harus menebak emosi yang diekspresikan.
  5. Setelah berhasil ditebak, mereka bertukar peran.
  6. Setelah selesai, diskusikan pentingnya komunikasi non-verbal dalam memahami emosi orang lain.
- persiapan:
    - Siapkan kartu-kartu dengan berbagai emosi tertulis di atasnya. Contoh emosi bisa mencakup: senang, sedih, marah, takut, bingung, terkejut, malu, bangga, cemas, dan bosan.
    - Pastikan jumlah kartu cukup untuk semua pasangan peserta.
  - Pembagian kelompok:
    - Bagi peserta menjadi pasangan-pasangan. Jika jumlah peserta ganjil, satu kelompok bisa terdiri dari tiga orang.
    - Minta setiap pasangan untuk duduk atau berdiri berhadapan.
  - Penjelasan aturan:
    - Jelaskan bahwa satu orang akan menjadi "aktor" yang mengekspresikan emosi, sementara yang lain menjadi "penebak".
    - Tekankan bahwa aktor tidak boleh berbicara atau mengeluarkan suara apapun, hanya menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh.
    - Beri waktu 30 detik untuk setiap putaran tebak.
  - Pelaksanaan:
    - Bagikan satu kartu emosi kepada setiap pasangan.
    - Aktor melihat kartu tanpa menunjukkannya kepada penebak.
    - Ketika diberi aba-aba, aktor mulai mengekspresikan emosi tersebut.

- Penebak berusaha menebak emosi yang diekspresikan dalam waktu yang ditentukan.
- Rotasi:
  - Setelah emosi berhasil ditebak atau waktu habis, pasangan bertukar peran.
  - Bagikan kartu emosi baru untuk putaran kedua.
- Diskusi dan refleksi:
  - Setelah beberapa putaran, kumpulkan semua peserta.
  - Tanyakan pengalaman mereka:
    - Emosi apa yang paling mudah dan paling sulit diekspresikan/ditebak?
    - Apa yang mereka pelajari tentang komunikasi non-verbal?
    - Bagaimana aktivitas ini berhubungan dengan komunikasi sehari-hari?

Lampiran 3. Naskah *Role-Playing*

**Naskah Komunikasi Antar Pribadi**

**Karakter :**

1. Bagas : Pemimpin kelompok, terorganisir, dan mampu merangkum diskusi dengan baik.
2. Rohman : Berpikiran terbuka dan suka memberikan ide-ide baru.
3. Yusuf : Jujur tentang kesulitannya dan aktif mencari solusi.
4. Riqi : Reflektif dan bijaksana.
5. Cinta : Empatik dan peka terhadap perasaan orang lain.
6. Isa : Kritis dan realistis.
7. Siti : Bijak dan berorientasi pada solusi.
8. Rasya : Ingin tahu dan aktif bertanya.
9. Fakhri : Praktis dan suka memberikan saran konkret.
10. Reza : Jujur tentang kelemahannya dan bersedia belajar.

**Setting :** Ruang kelas setelah jam pelajaran berakhir. Sepuluh siswa berkumpul untuk mendiskusikan tugas kelompok tentang komunikasi antar pribadi.

(Bagas memasuki ruangan, diikuti oleh teman-temannya)

Bagas : "Hei teman-teman, ayo kita mulai diskusinya. Kita perlu membahas tentang komunikasi antar pribadi di sekolah untuk tugas Pak Andi."

Rohman : "Oke, Bagas. Menurutku, komunikasi antar pribadi itu penting banget di sekolah. Gimana menurut kalian?"

Yusuf : "Setuju, Rohman. Tapi kadang aku merasa sulit berkomunikasi dengan beberapa teman di kelas. Ada yang punya tips?"

Riqi : "Mungkin kita bisa mulai dengan mendengarkan lebih baik? Aku sering merasa orang-orang terlalu sibuk memikirkan apa yang ingin mereka katakan daripada benar-benar mendengarkan."

Cinta : "Itu benar, Riqi. Aku juga merasa empati itu penting dalam komunikasi. Kita harus bisa menempatkan diri di posisi orang lain."

Isa : "Tapi kadang sulit lho, Cinta. Apalagi kalau kita punya perbedaan pendapat yang cukup besar."

Siti : "Nah, di situlah pentingnya kesabaran dan toleransi. Kita harus bisa menghargai perbedaan pendapat."

Rasya : "Aku setuju sama Siti. Tapi gimana cara kita meningkatkan kemampuan komunikasi kita di sekolah?"

Fakhri : "Mungkin kita bisa mulai dengan lebih sering berinteraksi dengan teman-teman yang berbeda dari kita? Biar kita belajar memahami berbagai sudut pandang."

Reza : "Ide bagus, Fakhri. Aku juga merasa, kita perlu lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri. Kadang aku malu untuk berbicara di depan kelas."

Bagas : "Itu poin yang bagus, Reza. Mungkin kita bisa mulai dengan latihan berbicara di depan cermin atau sama teman dekat dulu?"

Rohman : "Atau ikut kegiatan ekstrakurikuler yang melatih public speaking, seperti debat atau teater?"

Yusuf : "Wah, iya tuh. Tapi selain verbal, komunikasi non-verbal juga penting kan? Seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah..."

Riqi : "Betul, Yusuf . Kadang apa yang tidak kita katakan justru lebih kuat pesannya daripada yang kita ucapkan."

Cinta : "Aku jadi inget, Pak Andi pernah bilang kalau 93% komunikasi itu sebenarnya non-verbal."

Isa : "Wow, aku baru tahu. Berarti kita harus lebih aware sama gerak-gerik kita ya."

Siti : "Iya, dan jangan lupa tentang intonasi juga. Cara kita ngomong bisa mengubah makna lho."

Rasya : "Bener banget. Aku pernah salah paham gara-gara nggak ngeh sama intonasi temenku. Kukira dia marah, ternyata cuma bercanda."

Fakhri : "Nah, itu dia. Makanya penting banget untuk selalu konfirmasi kalau kita nggak yakin dengan maksud orang lain."

Reza : "Terus gimana dengan komunikasi di media sosial? Itu kan juga bagian dari komunikasi antar pribadi di sekolah sekarang."

Bagas : "Wah, itu topik yang menarik, Reza. Menurutku, kita harus ekstra hati-hati di media sosial karena lebih gampang terjadi kesalahpahaman."

Rohman : "Iya, apalagi kan nggak keliatan ekspresi dan intonasi di teks. Emoji aja kadang bisa diartiin beda-beda."

Yusuf : "Bener tuh. Aku pernah baca artikel tentang 'netiquette' atau etiket di internet. Mungkin kita perlu pelajari itu juga."

Riqi : "Setuju. Dan jangan lupa, apa yang kita post di media sosial bisa berdampak pada hubungan kita di dunia nyata."

Cinta : "Iya, makanya penting banget untuk mikir dulu sebelum ngepost atau ngirim pesan."

Isa: "Terus gimana dengan konflik? Kan nggak mungkin kita selalu akur dengan semua orang."

Siti : "Nah, di sinilah pentingnya kemampuan resolusi konflik. Kita harus bisa menyelesaikan masalah secara dewasa."

Rasya : "Caranya gimana tuh, Siti?"

Siti : "Menurutku, pertama kita harus tenang dulu. Terus coba lihat masalahnya dari berbagai sudut pandang. Habis itu, komunikasikan perasaan dan pikiran kita dengan jelas tapi tetap sopan."

Fakhri : "Dan yang penting, fokus ke penyelesaian masalah, bukan menyalahkan orang."

Reza : "Wah, itu tips yang bagus. Aku sering kesulitan kalau ada konflik."

Bagas : "Oke, teman-teman. Kita udah bahas banyak hal nih. Ada yang mau nambahin?"

Rohman : "Mungkin kita bisa bahas tentang pentingnya feedback? Baik memberi maupun menerima."

Yusuf : "Oh iya, itu penting banget. Tapi kadang susah ya buat ngasih kritik tanpa menyinggung perasaan orang."

Riqi : "Makanya penting untuk belajar cara memberi kritik yang konstruktif. Misalnya, fokus ke perilaku, bukan orangnya."

Cinta : "Dan kalau nerima kritik, jangan langsung defensif. Coba dipahami dulu maksudnya apa."

Isa : "Bener tuh. Kritik itu sebenarnya kesempatan buat kita berkembang."



Siti : "Jadi intinya, komunikasi antar pribadi yang baik itu butuh latihan dan kesadaran ya."

Rasya : "Iya, dan nggak cuma tentang ngomong, tapi juga mendengarkan dan memahami."

Fakhri : "Setuju. Menurutku, kalau kita bisa meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi, lingkungan sekolah kita bakal jadi lebih nyaman."

Reza : "Dan skill ini pasti berguna banget buat masa depan kita juga."

Bagas : "Oke, teman-teman. Kayaknya kita udah dapat banyak poin penting nih buat tugas kita. Aku akan coba rangkum ya."

(Bagas menulis poin-poin di papan tulis)

Bagas : "Jadi, komunikasi antar pribadi di sekolah meliputi:

1. Kemampuan mendengarkan aktif
2. Empati dan toleransi
3. Komunikasi verbal dan non-verbal
4. Kesadaran akan bahasa tubuh dan intonasi
5. Komunikasi di media sosial
6. Resolusi konflik
7. Memberi dan menerima feedback
8. Percaya diri dalam mengekspresikan diri
9. Pentingnya konfirmasi untuk menghindari kesalahpahaman
10. Latihan dan kesadaran terus-menerus

Ada yang mau nambahin?"

Rohman : "Menurutku udah cukup lengkap, Bagas."

Yusuf : "Iya, tinggal kita elaborasi masing-masing poin aja."

Riqi : "Setuju. Kita bisa bagi tugas buat nyiapin presentasinya."

Cinta : "Oke, aku bisa bantu bikin slidennya."

Isa : "Aku bisa cari contoh-contoh konkret untuk tiap poin."

Siti : "Aku akan coba cari referensi tambahan dari buku-buku komunikasi."

Rasya : "Aku bisa bantu nyiapin script presentasinya."

Fakhri : "Aku akan siapkan pertanyaan-pertanyaan yang mungkin akan ditanyakan sama teman-teman sekelas."

Reza : "Aku bisa bantu koordinir semuanya dan mastiin kita nggak ada yang ketinggalan."

Bagas : "Oke, keren! Makasih ya teman-teman atas diskusi dan ide-idenya. Aku yakin presentasi kita bakal bagus. Kita ketemu lagi besok ya buat ngelanjutin persiapannya."

(Semua mengangguk setuju dan mulai membereskan barang-barang mereka)

Rohman : "Sip, sampai ketemu besok!"

(Satu per satu meninggalkan ruangan dengan semangat untuk mengerjakan tugas mereka)

## Lampiran 4. Laiseg

RAHASIA

**PENILAIAN HASIL  
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari/Tanggal Layanan : .....

Jenis Layanan : .....

Pemberi layanan : .....

Isilah titik-titik dibawah ini dengan singkat

1. Topik-topik apakah yang telah dibahas dalam layanan tersebut ?  
*Topik ini membahas tentang komunikasi antar pribadi*
2. Hal-hal atau pemahaman baru apakah yang anda peroleh dari layanan tersebut ?  
*Pengalaman baru tentang komunikasi yang baik dan yang terbuka serta efektif*
3. Bagaimanakah perasaan anda setelah mengikuti layanan tersebut ?  
*Senang*
4. Hal-hal apakah yang akan anda lakukan setelah mengikuti layanan tersebut ?  
*akan melakukan komunikasi baik dan terbuka antar sesama teman*
5. Apakah layanan yang anda ikuti berkaitan langsung dengan masalah yang anda alami?
  - a. Apabila ya, keuntungan apa yang anda peroleh ?  
*Ya, saya bisa berkomunikasi dengan baik*
  - b. Apabila tidak, keuntungan apa yang anda peroleh ?
6. Tanggapan, saran, pesan atau harapan apa yang ingin anda sampaikan kepada pemberi layanan?  
*Semoga layanannya lebih baik*

## Lampiran 5. Evaluasi Proses

## EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

Identitas :

Nama : .....

Kelas : .....

Topik : Komunikasi Antar Pribadi

Petunjuk :

Beri tanda centang (√) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai

CS : jika Cukup Sesuai

S : jika Sesuai

KS : jika Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Komunikasi Antar Pribadi	✓			
2	Saya antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Komunikasi Antar Pribadi	✓			✓
3	Saya menghargai teman pada waktu kegiatan bimbingan kelompok tentang Komunikasi Antar Pribadi		✓		
4	Saya merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Komunikasi Antar Pribadi		✓		
5	Saya tidak sungguh-sungguh mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Komunikasi Antar Pribadi				✓
6	Saya tidak berani mengutarakan pendapat saya pada waktu mengikuti bimbingan kelompok dengan topik Komunikasi Antar Pribadi			✓	
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, 15 Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik



(Nadia Arova Febrina)

.....

## Lampiran 6. Evaluasi Hasil

## EVALUASI HASIL BIMBINGAN KELOMPOK

Nama Siswa : *Rendha Purbo A.*  
 Kelas : *X - C.*  
 Topik : Komunikasi Antar Pribadi

**Petunjuk :**

Beri tanda centang (√) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang komunikasi antar pribadi	√			
2	Saya tidak mampu memberi pendapat tentang komunikasi antar pribadi				√
3	Saya dapat menunjukkan sikap dalam berkomunikasi dengan baik		√		
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila saya dapat berkomunikasi dengan baik		√		
5	Saya tidak dapat berkomunikasi dengan baik sehingga saya memiliki kesulitan pergaulan dalam kehidupan sehari-hari				√
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, 15 Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik/ Konseli



(Nadea Arova Febrina)

.....

**RPL Pertemuan Kedua****RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING  
(RPLBK)****TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nama Satua Pendidikan	: MAN 2 Kota Semarang
Kelas / Fase / Semester	: Kelas X/E/Genap
Komponen	: Layanan Dasar
Topik Layanan	: Empati Dalam Berinteraksi Sosial
Profil Pelajar Pancasila	: Berkebinekaan Global
Jenis Layanan	: Bimbingan Kelompok
Alokasi Waktu	: 1 x 45 menit

<b>A.</b>	<b>STANDAR KOMPETENSI KEMANDIRIAN (SKK) PESERTA DIDIK</b>	<b>Aspek Perkembangan :</b> Kematangan Emosi	<b>Internalisasi Tujuan :</b> Berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan pentingnya rasa empati terhadap sesama.
<b>B.</b>	<b>CAPAIAN LAYANAN</b>	Peserta Didik dapat mengembangkan ragam ekspresi perasaan diri sendiri secara bebas dan terbuka tanpa menimbulkan konflik	
<b>C.</b>	<b>TUJUAN UMUM</b>	Peserta Didik dapat menciptakan hubungan yang lebih dalam, meningkatkan pemahaman bersama, dan membangun lingkungan sosial yang lebih suportif dan harmonis	

<b>D.</b>	<b>TUJUAN KHUSUS</b>	<p>Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengkolaborasi dan mengkomunikasikan hasil informasi, diharapkan peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta Didik dapat memahami pengertian empati dalam berinteraksi sosial (C2 )</li> <li>b. Peserta Didik mampu mengetahui faktor yang mempengaruhi empati dalam berinteraksi sosial (C1)</li> <li>c. Peserta Didik mampu membangun empati yang positif dalam berinteraksi sosial (C6)</li> </ol>
<b>E.</b>	<b>METODE, ALAT DAN MEDIA</b>	<p>Metode : <i>Role Playing</i>  Media : Script Drama, materi, Kertas HVS</p>
<b>F.</b>	<b>MATERI LAYANAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Empati dalam Berinteraksi Sosial</li> <li>2. Ciri-Ciri Kemampuan Empati Dalam Berinteraksi Sosial</li> <li>3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Empati Dalam Berinteraksi Sosial</li> <li>4. Manfaat positif Empati Dalam Berinteraksi sosial</li> </ol>
<b>G.</b>	<b>PROSES PELAYANAN BIMBINGAN</b>	<p><b>Tahap Awal / Pembentukan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru BK / Pemimpin Kelompok Menyampaikan salam dan menerima kehadiran AK secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran AK</li> <li>b. Guru BK / Pemimpin Kelompok memimpin doa</li> <li>c. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan pengertian dan tujuan Bimbingan Kelompok</li> <li>d. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan asas-asas di dalam Bimbingan Kelompok, tugas dan tanggung jawab AK.</li> </ol>

		<p>e. Guru BK / Pemimpin kelompok memimpin untuk perkenalan dari masing-masing anggota kelompok, dengan cara menyebutkan nama dan hobi dari teman sebelumnya lalu nama dan hobi masing-masing.</p> <p>f. Kesepakatan waktu</p> <p><b>Tahap Peralihan</b></p> <p>a. PK menjelaskan topik yang akan dibahas dan sistematika permainan peran sebagai teknik yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok</p> <p>b. PK dan AK melakukan kesepakatan mengenai aturan-aturan selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung</p> <p>c. PK menanyakan kembali kesiapan AK untuk memasuki tahap berikutnya</p> <p><b>Tahap Inti</b></p> <p>a. PK memimpin kegiatan dengan menyenangkan dan menetapkan permasalahan yang akan dibahas.</p> <p>b. AK menyimak penyampaian permasalahan yang akan dibahas PK</p> <p>b. AK membahas topik yang sudah ditetapkan secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh pemahaman baru dengan menggunakan teknik role playing dan mencatat hal-hal yang penting</p> <p>c. PK memberikan tugas ke beberapa AK untuk memainkan peran dan menunjuk Sebagian AK untuk pengamat jalannya permainan.</p> <p>d. PK menata set up panggung untuk <i>role playing</i> dengan lokasi yang paling sesuai dengan kondisi latar cerita yang akan dibawakan</p> <p>e. AK melaksanakan teknik <i>role playing</i> sesuai</p>
--	--	---



		<p>instruksi PK dan peran akan dimainkan secara spontan jadi akan muncul unsur- unsur naluri menghayati peran.</p> <p>f. PK dan AK yang tidak mendapatkan peran akan mengamati jalannya permainan ini sampai dengan selesai.</p> <p>g. PK dan AK yang menjadi pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya permainan.</p> <p>h. Membuat kesimpulan terhadap peran-peran dalam konteks kehidupan nyata atau realita. Dan memberikan pesan inti dari permainan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>i. Ice Breaking</p> <p><b>Tahap Akhir/ Penutup</b></p> <p>a. PK mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir dan meminta AK untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>b. PK Merencanakan kegiatan lanjutan</p> <p>c. AK Mengemukakan pesan dan harapan.</p> <p>d. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)</p>
<b>H</b>	<b>EVALUASI</b>	<p><b>Evaluasi Proses</b></p> <p>a. Guru BK/ Konselor memberikan refleksi kesimpulan materi yang tadi disampaikan.</p> <p>b. Guru BK/ Konselor mengevaluasi kegiatan pemberian layanan hari ini dengan membagikan laiseg untuk umpan balik.</p>

		<p><b>Evaluasi Hasil</b></p> <p>a. Guru BK mengevaluasi kegiatan pemberian layanan terkait dengan suasana pertemuan.</p> <p>b. Guru BK mengevaluasi seberapa pentingnya materi tersebut.</p> <p>c. Guru BK mengevaluasi bagaimana cara penyampaian materinya.</p> <p>d. Guru BK mengevaluasi seberapa menariknya kegiatan pemberian layanan pada hari tersebut.</p> <p>e. Guru BK mengevaluasi proses kegiatan bimbingan dan konseling dengan mengacu pada tujuan layanan yang sudah dibuat yaitu aspek akomodasi dan perilaku.</p>
<b>I</b>	<b>CATATAN LAYANAN</b>	

Lampiran – Lampiran

1. Uraian Materi
2. Laiseg

Semarang, 17 Juli 2024

Mengetahui,

Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti,



Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023

## Lampiran 1. Materi

### **Empati dalam berinteraksi sosial**

Empati dalam berinteraksi sosial dapat menjalin hubungan pertemanan dengan baik, karena dengan empati seseorang lebih bisa mengerti perasaan orang lain, dan menerima serta menoleransi keberadaan orang lain.

Daniel (dalam Muhtadi, 2008), "Kemampuan berempati adalah kemampuan untuk mengetahui perasaan orang lain". Empati merupakan akar kepedulian dan kasih sayang dalam setiap hubungan emosional seseorang dalam upayanya untuk menyesuaikan emosionalnya dengan emosional orang lain. Menurutnya kunci untuk memahami perasaan orang lain adalah mampu membaca pesan non-verbal seperti nada bicara, gerak-gerik, ekspresi wajah, dan sebagainya.

Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengubah pendapat mereka tentang seseorang berdasarkan apa yang dipikirkan orang lain tentang orang itu. Empati juga dapat dilihat sebagai bentuk toleransi dan, pada prinsipnya, digunakan untuk mendorong kerja sama di bawah berbagai dan kode moral yang berkembang yang menjadi ciri khas dunia tempat kita hidup. Secara keseluruhan, itu dapat menawarkan rute baru menuju budaya toleransi, keanekaragaman dan pro- sosialitas. Ketika seorang individu membuat penilaian tentang tindakan individu lain, memper- timbangkan sudut pandang yang terakhir akan meningkatkan kerja sama dalam masyarakat luas, Masuda & Santos, (dalam Ningsih, 2022).

### **Ciri-ciri Kemampuan Empati dalam berinterkasi sosial**

Terdapat 3 ciri-ciri kemampuan empati yang dapat disebut sebagai bagian dari kecerdasan emosional (Daniel Goleman, 1996), yaitu:

a. Empati kognitif,

mendengarkan orang lain dengan baik; seseorang harus dapat fokus mendengarkan dan memberi perhatian terhadap permasalahan orang lain

b. Empati afektif,

Menerima sudut pandang orang lain; seseorang dapat melihat permasalahan dari sudut pandang orang lain sehingga mampu menerima perbedaan

c. Empati belas kasih,

Peka terhadap perasaan orang lain; seseorang dapat membaca dan mengetahui perasaan orang lain melalui bahasa tubuh verbal dan non-verbal seperti ekspresi wajah, gerak-gerik, dan nada bicara.

**Faktor yang mempengaruhi empati dalam berinteraksi sosial**

Beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat empati seseorang (Hoffman, 2000) adalah:

a. Sosialisasi

Melalui sosialisasi dan pelatihan, seseorang akan mampu mengalami beberapa macam emosi untuk dapat berpikir dan memperhatikan orang lain sehingga menimbulkan respon pro-sosial dan mengembangkan rasa empati

b. Mood dan feeling

Seseorang lebih dapat berinteraksi dan menghadapi orang lain dengan baik jika memiliki perasaan yang baik

c. Proses belajar dan identifikasi

Dari isi, seseorang akan memiliki respon yang berbeda-beda dari berbagai situasi sehingga dapat memaksimalkan proses belajar

d. Situasi dan tempat

Ada beberapa situasi yang dapat membuat orang dapat lebih berempati dengan baik, hal ini karena situasi dan tempat memberikan suasana yang beragam

e. Komunikasi dan bahasa

Komunikasi dan bahasa yang baik akan lebih mudah ditangkap seseorang sehingga empati lebih dapat terasa dan tidak salah dimengerti

f. Pengasuhan

Faktor lingkungan keluarga sangat mempengaruhi pola pengasuhan empati di dalamnya. Pengasuhan dalam keadaan keluarga yang baik akan menumbuhkan empati yang baik.

**Manfaat positif empati dalam berinteraksi sosial**

a. Sadar bahwa setiap manusia memiliki sudut pandang yang berbeda, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan sekitarnya

- b. Mampu mendorong mengurangi penderitaan yang dialami orang lain, serta rasa tidak nyaman, melihat penderitaan orang lain, sehingga menghambat perilaku yang tidak baik pada orang tersebut.
- c. Mampu memahami sudut pandang orang lain, sehingga dapat menilai seseorang berdasarkan perilaku

Muhtadi, A. (2008). Pengembangan empati anak sebagai dasar pendidikan moral. Online),(<http://staff.uny.ac.id/>., diakses pada 1 februari 2017)

Ningsih, E. F. (2022). Membangun empati di era eksponensial melalui norma sosiomatematika. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 62-74.

## Lampiran 2. Ice Breaking

### **Ice breaking Empati Dalam Berinteraksi Sosial**

#### **"Cerita Berantai Empati"**

1. Peserta duduk atau berdiri membentuk lingkaran.
2. Fasilitator memulai dengan menceritakan situasi singkat, misalnya: "Teman saya baru saja kehilangan pekerjaan."
3. Peserta pertama melanjutkan cerita dengan menambahkan satu kalimat yang menunjukkan respon empatik, contohnya: "Saya bisa membayangkan betapa frustrasinya dia saat ini."
4. Peserta berikutnya melanjutkan dengan kalimat lain yang menunjukkan empati atau tindakan suportif, misalnya: "Mungkin kita bisa membantunya mencari lowongan pekerjaan baru."
5. Lanjutkan hingga semua peserta mendapat giliran.
6. Setelah selesai, diskusikan bersama tentang pentingnya empati dalam interaksi sosial dan berbagai cara menunjukkan empati.

#### ➤ **Persiapan:**

- Siapkan ruangan yang cukup luas untuk peserta membentuk lingkaran.
- Siapkan beberapa contoh situasi untuk memulai cerita (jika diperlukan).

#### ➤ **Pembentukan lingkaran:**

- Minta peserta untuk berdiri atau duduk membentuk lingkaran.
- Pastikan semua peserta dapat melihat satu sama lain dengan jelas.

#### ➤ **Penjelasan aturan:**

- Jelaskan bahwa aktivitas ini adalah cerita berantai yang berfokus pada empati.
- Setiap peserta akan menambahkan satu kalimat yang menunjukkan empati atau tindakan suportif.
- Tekankan bahwa tidak ada jawaban yang salah, yang penting adalah menunjukkan pemahaman dan kepedulian.

- Memulai cerita:
  - Fasilitator memulai dengan menceritakan situasi singkat.
  - Contoh situasi lain: "Teman sekelas kita baru saja pindah dari kota lain." "Rekan kerja kita sedang mengalami konflik keluarga." "Tetangga kita baru saja didiagnosis penyakit serius."
- Proses cerita berantai:
  - Peserta pertama melanjutkan cerita dengan menambahkan kalimat yang menunjukkan empati.
  - Dorong peserta untuk menggunakan frasa seperti: "Saya bisa membayangkan bahwa..." "Pasti sulit ketika..." "Yang bisa kita lakukan untuk membantu adalah..."
- Lanjutan cerita:
  - Setiap peserta berikutnya menambahkan kalimat, membangun cerita dan menunjukkan berbagai aspek empati.
  - Fasilitator dapat membantu jika ada peserta yang kesulitan.
- Variasi (opsional):
  - Untuk grup besar, bagi peserta menjadi beberapa kelompok kecil.
  - Tambahkan aturan bahwa peserta harus menggunakan bahasa tubuh yang menunjukkan empati saat berbicara.
- Refleksi dan diskusi:
  - Setelah semua mendapat giliran, ajak peserta mendiskusikan pengalaman mereka.
  - Tanyakan:
    - Bagaimana perasaan mereka saat mendengar respon empatik dari orang lain?
    - Apakah ada momen di mana mereka merasa tertantang untuk menunjukkan empati?
    - Bagaimana aktivitas ini bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?

Lampiran 3. Naskah *Role-Playing*

**Naskah Empati Dalam Berinteraksi Sosial**

**Karakter :**

1. Bagas : Pemimpin diskusi yang terorganisir.
2. Rohman : Analitis dan suka membaca.
3. Yusuf : Pragmatis dan berorientasi pada solusi.
4. Riqi : Reflektif dan terbuka.
5. Cinta : Empatik dan perhatian.
6. Isa : Kritis dan suka bertanya.
7. Siti : Berpengalaman dan suka berbagi.
8. Rasya : Realistis dan jujur.
9. Fakhri : Berpengetahuan luas dan suka menjelaskan.
10. Reza : Bijaksana dan seimbang.

**Setting :** Sebuah ruang diskusi di sekolah. 10 siswa berkumpul untuk membahas topik empati dalam interaksi sosial sebagai bagian dari tugas mata pelajaran

(Semua peserta memasuki ruangan dan mengambil tempat duduk dalam formasi melingkar)

Bagas : (Melihat sekeliling) Oke, sepertinya kita sudah lengkap. Bagaimana kalau kita mulai saja diskusinya?

Rohman : Setuju. Jadi topik kita hari ini adalah empati dalam interaksi sosial, kan?

Yusuf : Yap, betul. Menurut kalian, apa sih sebenarnya definisi empati itu?

Riqi : Kalau menurut aku, empati itu kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Cinta : Aku setuju dengan Riqi, tapi kurasa ada tambahan sedikit. Empati bukan hanya memahami, tapi juga bisa menempatkan diri kita di posisi orang lain.

Isa : Hmm, menarik. Jadi empati itu lebih dari sekedar simpati ya? Kita tidak hanya merasa kasihan, tapi benar-benar mencoba masuk ke dalam perspektif orang lain?



Siti : Betul, Isa. Empati itu melibatkan aspek kognitif dan emosional. Kita tidak hanya berpikir tentang perasaan orang lain, tapi juga ikut merasakannya.

Rasya : Tapi bukankah itu bisa jadi beban mental tersendiri? Maksudku, kalau kita selalu mencoba merasakan apa yang orang lain rasakan, apa tidak membuat kita jadi terlalu terbebani?

Fakhri : Aku mengerti kekhawatiranmu, Rasya. Memang ada risiko seperti itu, terutama bagi orang-orang yang sangat empati. Tapi menurutku, kuncinya ada di keseimbangan.

Reza : Aku setuju dengan Fakhri. Kita perlu belajar berempati tanpa tenggelam dalam emosi orang lain. Ini yang disebut "empati sehat" dalam psikologi.

Bagas : Oke, jadi kita sudah punya gambaran umum tentang apa itu empati. Sekarang, bagaimana penerapannya dalam interaksi sosial sehari-hari?

Rohman : Menurutku, salah satu penerapan paling sederhana adalah mendengarkan dengan aktif. Kita tidak hanya mendengar kata-kata, tapi juga memahami perasaan di baliknya.

Yusuf : Benar, Rohman. Dan ketika kita merespon, kita bisa mencoba memvalidasi perasaan mereka dulu sebelum memberi saran atau solusi.

Riqi : Ah, itu mengingatkanku pada pengalaman pribadiku. Dulu aku sering langsung memberi saran ketika teman curhat, tapi ternyata itu tidak selalu membantu.

Cinta : Bisa cerita lebih lanjut, Riqi? Aku penasaran dengan pengalamannya.

Riqi : Jadi waktu itu, sahabatku sedang stres karena nilai ujiannya jelek. Aku langsung memberi saran untuk belajar lebih giat. Tapi dia malah jadi kesal dan bilang aku tidak mengerti perasaannya.

Isa : Ah, aku bisa membayangkan situasinya. Mungkin temanmu saat itu butuh didengarkan, bukan diberi solusi.

Riqi : Tepat sekali, Isa. Sejak saat itu, aku belajar untuk lebih dulu menanyakan, "Apa yang kamu butuhkan dariku saat ini? Ingin didengarkan atau mencari solusi?"

Siti : Itu strategi yang bagus, Riqi. Dengan begitu, kita bisa memberikan respon yang sesuai dengan kebutuhan emosional mereka.

Rasya : Tapi kadang sulit juga ya untuk selalu berempati. Apalagi kalau kita sedang punya masalah sendiri.

Fakhri : Aku setuju, Rasya. Itu sebabnya penting untuk juga merawat kesehatan mental kita sendiri. Kita tidak bisa terus-menerus memberi tanpa mengisi ulang 'baterai' empati kita.

Reza : Betul sekali. Self-care juga penting agar kita bisa terus berempati dengan orang lain tanpa burnout.

Bagas : Diskusi yang menarik, teman-teman. Kita sudah membahas definisi empati, pentingnya dalam interaksi sosial, dan beberapa cara menerapkannya. Ada yang ingin menambahkan sebelum kita lanjut ke topik berikutnya?

(Hening sejenak, peserta saling berpandangan)

Bagas : Oke, kalau begitu, mari kita bahas lebih lanjut tentang tantangan dalam berempati...

Bagas : Seperti yang saya katakan tadi, mari kita bahas lebih lanjut tentang tantangan dalam berempati. Apa saja menurut kalian?

Rohman : Menurutku, salah satu tantangan terbesarnya adalah ketika kita harus berempati dengan orang yang memiliki pandangan atau nilai yang sangat berbeda dari kita.

Yusuf : Ah, iya. Aku setuju. Kadang sulit untuk memahami sudut pandang orang yang kita anggap 'salah' atau bahkan menyebalkan.

Riqi : Tapi bukankah justru di situlah pentingnya empati? Untuk menjembatani perbedaan?

Cinta : Betul, Riqi. Tapi memang tidak mudah. Kita perlu melawan bias dan prasangka kita sendiri.

Isa : Aku jadi ingat quote yang pernah kubaca, "Sebelum menghakimi seseorang, cobalah berjalan bermil-mil dengan sepatunya."

Siti : Ah, aku suka quote itu! Itu benar-benar esensi dari empati.

Rasya : Tapi bagaimana caranya kita bisa 'berjalan dengan sepatu orang lain' kalau pengalaman hidup kita sangat berbeda?

Fakhri : Pertanyaan bagus, Rasya. Menurutku, kita bisa mulai dengan mencoba memahami konteks dan latar belakang mereka. Misalnya, dari mana mereka berasal? Apa yang mungkin telah mereka alami?

Reza : Dan jangan lupa, bertanya juga penting. Kita bisa langsung tanya ke orangnya, "Bisa tolong jelaskan lebih lanjut mengapa kamu berpikir seperti itu?"

Bagas : Points yang sangat bagus, teman-teman. Jadi empati juga melibatkan rasa ingin tahu dan keterbukaan, ya?

Rohman : Betul sekali. Tapi kadang ada juga situasi di mana kita merasa sulit berempati karena kita sendiri sedang dalam kondisi emosional yang tidak stabil.

Yusuf : Ah, iya. Seperti ketika kita sedang stres atau marah, kadang jadi sulit untuk peduli dengan perasaan orang lain.

Riqi : Dalam situasi seperti itu, mungkin kita perlu mengenali batasan kita sendiri dan mengkomunikasikannya dengan baik.

Cinta : Setuju. Kita bisa bilang, "Maaf, saat ini aku sedang tidak dalam kondisi terbaik untuk mendengarkan. Bisakah kita bicara nanti?"

Isa : Tapi bukankah itu bisa membuat orang lain merasa ditolak?

Siti : Mungkin ada cara yang lebih baik untuk mengatakannya. Misalnya, "Aku mengerti ini penting untukmu. Aku ingin bisa mendengarkan dengan baik, tapi saat ini aku sedang ada masalah. Bisakah kita bicarakan lagi nanti saat aku sudah lebih tenang?"

Rasya : Ah, itu terdengar lebih baik. Kita tetap menunjukkan bahwa kita peduli, tapi juga jujur tentang kondisi kita.

Fakhri : Ya, dan ini juga bentuk empati pada diri sendiri. Kita mengakui dan menghormati kebutuhan emosional kita sendiri.

Reza : Bicara soal empati pada diri sendiri, menurutku ini juga hal yang sering terlupakan. Kita sering terlalu keras pada diri sendiri.

Bagas : Menarik sekali, Reza. Bisa jelaskan lebih lanjut?

Reza : Jadi, kadang kita bisa sangat pengertian dan sabar pada orang lain, tapi begitu keras dan kritis pada diri sendiri. Padahal, empati pada diri sendiri sama pentingnya dengan empati pada orang lain.

Rohman : Ah, aku bisa relate banget. Aku sering merasa bersalah kalau tidak bisa membantu teman, padahal kalau temanku yang bilang tidak bisa membantu, aku bisa maklum.

Yusuf : Iya, sepertinya kita perlu belajar untuk memperlakukan diri sendiri dengan kebaikan yang sama seperti kita memperlakukan teman baik kita.

Riqi : Tapi bagaimana caranya menyeimbangkan antara empati pada diri sendiri dan pada orang lain? Kadang rasanya seperti harus memilih.

Cinta : Menurutku, ini kembali ke konsep 'empati sehat' yang tadi kita bahas. Kita perlu belajar untuk peduli pada orang lain tanpa mengorbankan diri sendiri.

Isa : Benar. Mungkin analoginya seperti instruksi keselamatan di pesawat: pasang masker oksigen sendiri dulu sebelum membantu orang lain.

Siti : Suka analoginya, Isa! Memang benar, kita tidak bisa benar-benar membantu orang lain jika kita sendiri 'kehabisan oksigen'.

Rasya : Jadi intinya, empati itu kompleks ya. Bukan hanya tentang memahami orang lain, tapi juga memahami dan menghargai diri sendiri.

Fakhri : Tepat sekali, Rasya. Dan ini adalah skill yang perlu terus kita latih dan kembangkan.

Bagas : Diskusi yang sangat menarik, teman-teman. Kita telah membahas banyak aspek penting dari empati...

Bagas : Oke, kita sudah membahas banyak hal penting tentang empati. Sekarang, bagaimana kalau kita diskusikan cara-cara konkret untuk meningkatkan empati kita dalam kehidupan sehari-hari?

Rohman : Menurutku, salah satu cara yang efektif adalah dengan banyak membaca, terutama novel atau biografi. Itu membantu kita masuk ke dalam pikiran dan perasaan orang lain.

Yusuf : Setuju! Film dan serial TV juga bisa membantu. Apalagi yang mengangkat kisah-kisah dari budaya atau latar belakang yang berbeda dari kita.

Riqi : Itu ide bagus. Tapi selain itu, menurutku penting juga untuk berinteraksi langsung dengan orang-orang yang berbeda dari kita.

Cinta : Benar, Riqi. Mungkin kita bisa mulai dengan hal sederhana, seperti mencoba berbicara dengan orang yang biasanya tidak kita ajak bicara di kampus atau lingkungan kerja.

Isa : Atau ikut kegiatan volunteer? Itu bisa memberi kita kesempatan untuk bertemu dan berinteraksi dengan berbagai macam orang.

Siti : Aku setuju. Pengalaman volunteerku di panti asuhan benar-benar membuka mataku tentang realitas hidup yang berbeda.

Rasya : Tapi kadang, meski sudah mencoba, tetap saja sulit untuk benar-benar memahami perasaan orang lain. Apa ada teknik khusus untuk ini?

Fakhri : Ada teknik yang disebut 'active listening' atau mendengarkan aktif. Ini melibatkan fokus penuh pada pembicara, memberikan feedback, dan menahan diri untuk tidak langsung menghakimi atau memberi saran.

Reza : Ah iya, aku pernah belajar tentang itu. Termasuk juga mengamati bahasa tubuh dan nada suara, kan?

Fakhri : Tepat sekali, Reza. Semua itu membantu kita menangkap tidak hanya apa yang dikatakan, tapi juga apa yang tidak dikatakan.

Bagas : Ini semua tips yang sangat berguna. Ada lagi yang ingin menambahkan?

Rohman : Mungkin kita juga bisa mencoba teknik 'perspective-taking'. Misalnya, kalau ada konflik dengan seseorang, coba bayangkan situasinya dari sudut pandang mereka.

Yusuf : Itu bagus, Rohman. Dan mungkin kita juga bisa berlatih untuk lebih sering bertanya "Bagaimana perasaanmu tentang hal ini?" daripada langsung memberi pendapat kita.

Riqi : Ah, dan jangan lupa untuk memvalidasi perasaan orang lain, bahkan ketika kita tidak setuju dengan tindakan mereka.

Cinta : Betul, kita bisa bilang sesuatu seperti, "Aku mengerti kamu merasa frustrasi. Itu pasti sulit."

Isa : Semua ini terdengar bagus dalam teori, tapi aku yakin prakteknya tidak selalu mudah.

Siti : Memang benar, Isa. Mungkin kita perlu melihatnya sebagai skill yang harus terus dilatih, bukan sesuatu yang bisa langsung dikuasai.

Rasya : Setuju. Dan mungkin kita juga perlu saling mengingatkan untuk berempati, terutama dalam situasi yang emosional atau penuh tekanan.

Fakhri : Itu ide bagus, Rasya. Kita bisa saling support dalam perjalanan menjadi lebih empatik.

Reza : Dan yang terpenting, kita perlu sabar dengan diri sendiri. Kadang kita akan gagal berempati, dan itu oke. Yang penting adalah kita terus berusaha.

Bagas : Wow, diskusi kita hari ini benar-benar mendalam dan penuh wawasan. Sebagai penutup, mungkin kita bisa sharing satu komitmen yang akan kita lakukan untuk meningkatkan empati kita?

Rohman : Aku akan mencoba untuk lebih sering bertanya "Bagaimana perasaanmu?" kepada teman-temanku.

Yusuf : Kalau aku, aku akan mulai membaca lebih banyak novel dari penulis dengan latar belakang yang berbeda dariku.

Riqi : Aku berkomitmen untuk berlatih mendengarkan aktif, terutama saat ada yang curhat.

Cinta : Aku akan mencoba untuk tidak langsung memberi saran, tapi lebih dulu bertanya apa yang dibutuhkan oleh lawan bicaraku.

Isa : Aku akan mulai volunteering di komunitas lokal.

Siti : Aku akan berusaha untuk lebih sabar dan tidak cepat menghakimi orang lain.

Rasya : Aku akan mencoba teknik 'perspective-taking' saat menghadapi konflik.

Fakhri : Aku akan lebih memperhatikan bahasa tubuh dan nada suara dalam percakapan.

Reza : Dan aku akan mulai berlatih empati pada diri sendiri, mencoba untuk tidak terlalu keras pada diri sendiri.

Bagas : Luar biasa, teman-teman! Terima kasih atas partisipasi aktif kalian dalam diskusi ini. Mari kita sama-sama berusaha menerapkan apa yang sudah kita bahas hari ini dalam kehidupan sehari-hari kita.

## Lampiran 4. Laiseg

RAHASIA

**PENILAIAN HASIL  
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari/Tanggal Layanan : 17 - Juli 2024  
 Jenis Layanan :  
 Pemberi layanan :

Isilah titik-titik dibawah ini dengan singkat

1. Topik-topik apakah yang telah dibahas dalam layanan tersebut ?  
 Empati dalam berinteraksi sosial
2. Hal-hal atau pemahaman baru apakah yang anda peroleh dari layanan tersebut ?  
 dengan memahami pengertian sikap empati bisa membuat orang tersebut  
 terbelah dengan orang lain, membangun komunitas yang lebih kuat  
 dan bermakna
3. Bagaimanakah perasaan anda setelah mengikuti layanan tersebut ?  
 Layanan menyenangkan karena, kita dapat pelajaran  
 baru tentang komunikasi, cara memahami seseorang
4. Hal-hal apakah yang akan anda lakukan setelah mengikuti layanan tersebut ?  
 lebih berhati-hati dalam berfikir
5. Apakah layanan yang anda ikuti berkaitan langsung dengan masalah yang anda alami?
  - a. Apabila ya, keuntungan apa yang anda peroleh ?  
 ya, kita dapat belajar menjadi orang yg berfikir lebih  
 mungkin
  - b. Apabila tidak, keuntungan apa yang anda peroleh ?
6. Tanggapan, saran, pesan atau harapan apa yang ingin anda sampaikan kepada pemberi layanan?  
 semangat ya mbak !!

## Lampiran 5. Evaluasi Proses

## EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

**Identitas :**  
 Nama : M. Bai Kusuma D  
 Kelas : XC  
 Topik : Empati Dalam Berinteraksi Sosial

**Petunjuk :**

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Empati Dalam Berinteraksi Sosial	✓			
2	Saya antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Empati Dalam Berinteraksi Sosial	✓			
3	Saya menghargai teman pada waktu kegiatan bimbingan kelompok tentang Empati Dalam Berinteraksi Sosial	✓			
4	Saya merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Empati Dalam Berinteraksi Sosial	✓			
5	Saya tidak sungguh-sungguh mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Empati Dalam Berinteraksi Sosial				✓
6	Saya tidak berani mengutarakan pendapat saya pada waktu mengikuti bimbingan kelompok dengan topik Empati Dalam Berinteraksi Sosial				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik

  
 (Nadra Arova Febriana)



## Lampiran 6. Evaluasi Hasil

## EVALUASI HASIL BIMBINGAN KELOMPOK

Nama Siswa : M. P. Iq. Kusuma D  
 Kelas : X C  
 Topik : Empati Dalam Berinteraksi Sosial

## Petunjuk :

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang empati dalam berinteraksi sosial	✓			
2	Saya tidak mampu memberi pendapat tentang empati dalam berinteraksi sosial				✓
3	Saya dapat menunjukkan sikap empati dalam berinteraksi sosial		✓		
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila saya dapat berempati saat berkomunikasi dengan orang lain	✓			
5	Saya tidak dapat menunjukkan sikap empati saat berinteraksi sehingga saya memiliki kesulitan pergaulan dalam kehidupan sehari-hari				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik/ Konseli

  
 (Nadia Arova Febrian)

### RPL Pertemuan Ketiga

#### RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING (RPLBK)

TAHUN PELAJARAN 2023/2024



Nama Satuan Pendidikan : MAN 2 Kota Semarang  
 Kelas / Fase / Semester : Kelas X/E/Genap  
 Komponen : Layanan Dasar  
 Topik Layanan : Kerja Sama  
 Profil Pelajar Pancasila : Gotong Royong  
 Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok  
 Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

<b>A.</b>	<b>STANDAR KOMPETENSI KEMANDIRIAN (SKK) PESERTA DIDIK</b>	<b>Aspek Perkembangan :</b> Kesadaran Tanggung Jawab	<b>Internalisasi Tujuan :</b> Berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan pentingnya bekerja sama dengan teman.
<b>B.</b>	<b>CAPAIAN LAYANAN</b>	Peserta Didik dapat berinteraksi secara harmonis dengan orang lain sesuai hak dan kewajibannya untuk mencapai tujuan bersama	
<b>C.</b>	<b>TUJUAN UMUM</b>	Peserta Didik dapat menciptakan hubungan yang lebih dalam, mencapai tujuan bersama, menghasilkan ide-ide baru dan menemukan solusi kreatif untuk masalah kompleks	
<b>D.</b>	<b>TUJUAN KHUSUS</b>	Melalui proses mengamati, menanya,	

		<p>mengumpulkan informasi, mengkolaborasi dan mengkomunikasikan hasil informasi, diharapkan peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta Didik dapat memahami pengertian kerja sama (C2)</li> <li>Peserta Didik mampu mengetahui faktor yang mempengaruhi dan faktor penghambat kerja sama tim (C1)</li> <li>Peserta Didik mampu membangun kerja sama yang baik dengan teman dan lingkungan sekitarnya (C6)</li> </ol>
<b>E.</b>	<b>METODE, ALAT DAN MEDIA</b>	<p>Metode : <i>Role Playing</i></p> <p>Media : Script Drama, materi, Kertas HVS</p>
<b>F.</b>	<b>MATERI LAYANAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Kerja Sama</li> <li>Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kerja Sama</li> <li>Faktor Penghambat Kerja Sama</li> <li>Manfaat Kerja Sama Dalam Tim</li> </ol>
<b>G.</b>	<b>PROSES PELAYANAN BIMBINGAN</b>	<p><b>Tahap Awal / Pembentukan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru BK / Pemimpin Kelompok Menyampaikan salam dan menerima kehadiran AK secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran AK</li> <li>Guru BK / Pemimpin Kelompok memimpin doa</li> <li>Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan pengertian dan tujuan Bimbingan Kelompok</li> <li>Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan asas-asas di dalam Bimbingan Kelompok, tugas dan tanggung jawab AK.</li> <li>Guru BK / Pemimpin kelompok memimpin</li> </ol>

		<p>untuk perkenalan dari masing-masing anggota kelompok, dengan cara menyebutkan nama dan hobi dari teman sebelumnya lalu nama dan hobi masing-masing.</p> <p>f. Kesepakatan waktu</p> <p><b>Tahap Peralihan</b></p> <p>a. PK menjelaskan topik yang akan dibahas dan sistematika permainan peran sebagai teknik yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok</p> <p>b. PK dan AK melakukan kesepakatan mengenai aturan-aturan selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung</p> <p>c. PK menanyakan kembali kesiapan AK untuk memasuki tahap berikutnya</p> <p><b>Tahap Inti</b></p> <p>a. PK memimpin kegiatan dengan menyenangkan dan menetapkan permasalahan yang akan dibahas.</p> <p>b. AK menyimak penyampaian permasalahan yang akan dibahas PK</p> <p>c. AK membahas topik yang sudah ditetapkan secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh pemahaman baru dengan menggunakan teknik <i>role playing</i> dan mencatat hal-hal yang penting</p> <p>d. PK memberikan tugas ke beberapa AK untuk memainkan peran dan menunjuk Sebagian AK untuk pengamat jalannya permainan.</p> <p>e. PK menata set up panggung untuk <i>role playing</i> dengan lokasi yang paling sesuai dengan</p>
--	--	---

		<p>kondisi latar cerita yang akan dibawakan</p> <p>f. AK melaksanakan teknik <i>role playing</i> sesuai instruksi PK dan peran akan dimainkan secara spontan jadi akan muncul unsur- unsur naluri menghayati peran.</p> <p>g. PK dan AK yang tidak mendapatkan peran akan mengamati jalannya permainan ini sampai dengan selesai.</p> <p>h. PK dan AK yang menjadi pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya permainan.</p> <p>i. Membuat kesimpulan terhadap peran-peran dalam konteks kehidupan nyata atau realita. Dan memberikan pesan inti dari permainan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>j. Ice Breaking</p> <p><b>Tahap Akhir/ Penutup</b></p> <p>b. PK mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir dan meminta AK untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>c. PK Merencanakan kegiatan lanjutan</p> <p>d. AK Mengemukakan pesan dan harapan.</p> <p>e. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)</p>
<b>H</b>	<b>EVALUASI</b>	<p><b>Evaluasi Proses</b></p> <p>a. Guru BK/ Konselor memberikan refleksi kesimpulan materi yang tadi disampaikan.</p> <p>b. Guru BK/ Konselor mengevaluasi kegiatan pemberian layanan hari ini dengan membagikan laiseg untuk umpan balik.</p>

		<p><b>Evaluasi Hasil</b></p> <p>a. Guru BK mengevaluasi kegiatan pemberian layanan terkait dengan suasana pertemuan.</p> <p>b. Guru BK mengevaluasi seberapa pentingnya materi tersebut.</p> <p>c. Guru BK mengevaluasi bagaimana cara penyampaian materinya.</p> <p>d. Guru BK mengevaluasi seberapa menariknya kegiatan pemberian layanan pada hari tersebut.</p> <p>e. Guru BK mengevaluasi proses kegiatan bimbingan dan konseling dengan mengacu pada tujuan layanan yang sudah dibuat yaitu aspek akomodasi dan perilaku.</p>
<b>I</b>	<b>CATATAN LAYANAN</b>	

Lampiran – Lampiran

1. Uraian Materi
2. Laiseg

Mengetahui,

Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Semarang, 19 Juli 2024

Peneliti,



Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023

## Lampiran 1. Materi

### **Kerja Sama**

Menurut pendapat Wati., *et al* (2020). bahwa kerja sama merupakan suatu hubungan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang memiliki maksud untuk melaksanakan suatu aktivitas dan menyelesaikan suatu permasalahan secara bersama-sama demi kepentingan kelompok.

Menurut Rojaki, (2021) kerja sama adalah sebuah system pekerjaan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disusun dan direncanakan secara bersama-sama

#### **Faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sama tim**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sama dalam suatu kelompok adalah sebagai berikut:

##### **1. Rasa saling percaya**

Rasa percaya menjadi salah satu hal yang mempengaruhi kerja sama, rasa percaya individu satu dengan individu lain dalam satu kelompok penting untuk ditumbuhkan agar terhindar dari keberadaan individu yang memiliki kepentingan pribadi lebih di atas kepentingan kelompok yang dapat menimbulkan sebuah konflik. Dengan adanya individu yang saling percaya maka hal ini akan menimbulkan kesadaran antar individu bahwa mereka adalah satu kesatuan, maka kerja sama antara individu akan terbangun dengan baik dan berkembang.

##### **2. Keterbukaan**

Keterbukaan mengarah pada sikap yang ditunjukkan dalam diri seseorang, dimana keterbukaan ini difokuskan pada sejauh mana individu paham akan dirinya sendiri juga orang lain. Pada keterbukaan ini, diperlukan sikap yang positif dan baik dalam pola pikir ataupun tindakan yang ditunjukkan untuk menyikapi keterbukaan yang ditunjukkan orang lain maupun diri sendiri.

##### **3. Realisasi Diri**

Realiasi diri artinya, bahwa setiap orang diharapkan keberadaan dirinya dapat dirasakan dan diakui dalam sebuah lingkungan, sehingga individu akan lebih memaksimalkan peran yang melekat pada dirinya, baik dari segi kecerdasan, melakukan pekerjaan dan keterampilan saat bekerja sama dalam suatu kelompok.

#### **4. Saling ketergantungan**

Perasaan saling ketergantungan ini dipengaruhi oleh adanya ikatan antar individu, dibutuhkan jalinan hubungan yang baik, harmonis serta kondusif untuk saling mengerti dan menerima, karena untuk membentuk sebuah ikatan saling ketergantungan maka dibutuhkan penerimaan perbedaan antar anggota kelompok untuk dapat membentuk sebuah kerja sama yang baik.

#### **Faktor penghambat kerja sama tim**

Faktor-faktor yang dapat mengganggu kerja sama dalam sebuah kelompok yaitu sebagai berikut

1. Penyerahan tanggung jawab pada orang lain yang seharusnya menjadi tanggung jawab seorang individu untuk menyelesaikan tugas hingga selesai sebagai bentuk kerja sama membagi tugas dalam kerja sama tim.
2. Tidak mampu mengukur kemampuan diri, sehingga merasa mampu mengambil semua tanggung jawab, yang berakhir tidak mampu terselesaikannya sebuah tugas yang diberikan.
3. Tidak bersedia memberikan bantuan terhadap kesulitan yang dialami oleh orang lain dalam satu kelompok, hanya berfokus pada tugas dirinya sendiri.
4. Cepat puas dengan hasil pekerjaan yang telah dihasilkan, sehingga tidak mampu berkembang dengan melihat hasil pekerjaan orang lain.
5. Menutup diri dan merasa mengetahui segala hal sehingga tidak mampu untuk terbuka dengan pandangan dan pendapat orang lain.

#### **Manfaat kerja sama dalam tim**

1. Mendorong pemecahan masalah yang lebih mudah, dengan kerja sama, dapat memunculkan berbagai perspektif lain dalam pemecahan masalah, dengan perspektif dari berbagai pandangan yang berbeda tersebut yang mempermudah penyelesaian masalah.
2. Pekerjaan yang dilakukan akan terasa lebih ringan dan lebih cepat selesai.
3. Dengan kerja sama tim dapat meningkatkan produktivitas, dengan berkolaborasi dengan banyak orang dalam suatu tim, hal tersebut dapat meningkatkan produktivitas.



4. Dengan kerja sama tim yang baik hal ini dapat mendukung tercipta suasana yang positif dalam suatu tim.

Wati., *et al* (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 97-114.

Rojaki, M., Fitria, H., & Martha, A. (2021). Manajemen kerja sama sekolah menengah kejuruan dengan dunia usaha dan dunia industri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6337-6349.

## Lampiran 2. Ice Breaking

### Ice breaking Kerja Sama

#### **“Simpul Manusia”**

##### **Cara Bermain:**

1. Minta 15 peserta membuat 2 kelompok 7 dan 8 siswa lalu berdiri membentuk lingkaran.
  2. Setiap orang mengulurkan tangan kanan ke tengah lingkaran dan menggenggam tangan acak dari peserta lain (bukan orang di sebelahnya).
  3. Ulangi dengan tangan kiri, sehingga setiap orang memegang dua tangan berbeda.
  4. Tugas kelompok adalah untuk "membuka simpul" tanpa melepaskan genggaman tangan.
  5. Mereka harus berkomunikasi dan bekerja sama untuk memecahkan "simpul" hingga kembali membentuk lingkaran.
1. Persiapan:
    - Area terbuka yang cukup luas untuk 7 orang bergerak bebas
    - Tidak memerlukan peralatan khusus
  2. Instruksi awal:
    - Minta 7 peserta berdiri membentuk lingkaran kecil, berdekatan satu sama lain
    - Jelaskan bahwa mereka akan membuat "simpul manusia" dan harus memecahkannya bersama
  3. Membuat simpul:
    - Minta setiap peserta mengulurkan tangan kanan ke tengah lingkaran
    - Instruksikan mereka untuk menggenggam tangan acak dari peserta lain, bukan orang di sebelahnya
    - Setelah semua tangan kanan terhubung, ulangi proses dengan tangan kiri
    - Pastikan setiap orang memegang dua tangan yang berbeda
  4. Memecahkan simpul:
    - Jelaskan bahwa tugas mereka adalah "membuka simpul" tanpa melepaskan genggaman tangan

- Mereka harus kembali ke formasi lingkaran awal atau sedekat mungkin dengannya
  - Peserta boleh melangkah di atas atau di bawah tangan yang terhubung
  - Dorong mereka untuk berkomunikasi dan memberikan saran satu sama lain
5. Aturan penting:
- Genggaman tangan tidak boleh dilepas sama sekali
  - Jika genggaman terlepas tidak sengaja, permainan dapat dilanjutkan setelah menghubungkan kembali dengan cepat

### Lampiran 3. Naskah *Role-Playing*

#### **Naskah Kerja Sama**

##### **Karakter :**

1. Bagas : Pemimpin alami dalam kelompok.
2. Rohman : Analitis dan suka dengan data.
3. Yusuf : Kolaborator yang baik.
4. Riqi : Kreatif dan berbakat dalam desain.
5. Cinta : Memiliki bakat artistik dan ide-ide kreatif.
6. Isa : Fokus pada aspek digital dari kampanye.
7. Siti : Kreatif dan paham tren.
8. Rasya : Ahli dalam komunikasi dan strategi konten.
9. Fakhri : Berpikiran luas dan memiliki koneksi.
10. Reza : Organisator dan koordinator yang baik.

**Setting :** Ruang kelas setelah jam sekolah. 10 siswa berkumpul untuk membahas proyek kelompok mereka.

(Bagas memasuki ruangan, diikuti oleh yang lain)

Bagas : "Hai teman-teman! Ayo kita mulai rapat proyek kita."

Rohman : "Oke, Bagas. Jadi apa tema utama proyek kita?"

Yusuf : "Bukankah kita sudah sepakat untuk membuat kampanye kebersihan lingkungan?"

Riqi : "Benar, tapi kita perlu merinci lagi idenya."

Cinta : "Bagaimana kalau kita fokus pada pengurangan sampah plastik di sekolah?"

Isa : "Ide bagus! Kita bisa mulai dengan survey penggunaan plastik di kantin."

Siti : "Aku setuju. Kita juga bisa membuat poster-poster edukasi."

Rasya : "Jangan lupa tentang sosial media. Kita bisa membuat konten menarik untuk Instagram dan TikTok."

Fakhri : "Benar, Rasya. Sosial media bisa jadi alat yang powerful untuk menyebarkan pesan kita."

Reza : "Oke, jadi kita punya beberapa elemen: survey, poster, dan kampanye sosial media. Bagaimana pembagian tugasnya?"

Bagas : "Bagus sekali ide-ide kalian. Mari kita bagi tugas berdasarkan minat dan kemampuan masing-masing."

Rohman : "Aku bisa mengurus bagian survey. Aku suka mengumpulkan dan menganalisis data."

Yusuf : "Kalau begitu, aku akan membantumu, Rohman. Dua orang lebih baik dari satu, kan?"

Riqi : "Aku dan Cinta bisa menangani pembuatan poster. Bagaimana, Cinta?"

Cinta : "Setuju, Riqi. Kita bisa menggabungkan kemampuan desain kita."

Isa : "Aku ingin fokus pada konten sosial media. Siapa yang mau bergabung?"

Siti : "Aku! Aku punya beberapa ide untuk video TikTok yang edukatif tapi tetap fun."

Rasya : "Aku juga mau bergabung di tim sosial media. Aku bisa membantu dengan copywriting dan strategi konten."

Fakhri : "Kalau begitu, aku akan membantu tim poster. Aku punya beberapa ide untuk slogan yang catchy."

Reza : "Aku bisa menjadi koordinator proyek, memastikan semua tim bekerja sesuai jadwal dan saling terkoneksi. Bagaimana menurut kalian?"

Bagas : "Ide bagus, Reza. Kita memang butuh seseorang untuk mengkoordinir semuanya."

Rohman : "Jadi, kapan kita mulai survey-nya, Yusuf ?"

Yusuf : "Bagaimana kalau besok saat istirahat? Kita bisa mulai dari kantin."

Riqi : "Cinta, bagaimana kalau kita mulai brainstorming desain poster nanti malam? Aku akan kirim beberapa referensi di grup chat kita."

Cinta : "Oke, Riqi. Aku juga akan sketsa beberapa ide."

Isa : "Tim sosmed, ayo kita buat rencana konten untuk seminggu ke depan."

Siti : "Siap, Isa! Aku punya ide untuk challenge 'Say No to Plastic' yang bisa viral."

Rasya : "Aku suka ide itu, Siti. Aku akan mulai menyusun caption dan hashtag yang relevan."

Fakhri : "Eh, ngomong-ngomong soal plastik, apa kalian tahu kalau ada alternatif sedotan ramah lingkungan?"

Reza : "Oh iya, aku pernah lihat sedotan dari bambu dan stainless steel. Mungkin kita bisa promosikan itu juga dalam kampanye kita."

Bagas : "Ide bagus! Kita bisa menambahkan informasi tentang alternatif plastik dalam konten kita."

Rohman : "Teman-teman, kira-kira berapa lama kita akan menjalankan kampanye ini?"

Yusuf : "Menurutku, minimal sebulan agar kita bisa melihat dampaknya."

Riqi : "Setuju. Kita juga bisa evaluasi di tengah bulan untuk melihat progress kita."

Cinta : "Bagaimana kalau kita buat target pengurangan penggunaan plastik? Misalnya 50% dalam sebulan?"

Isa : "Itu target yang ambisius, tapi aku suka! Itu bisa menjadi motivasi buat kita."

Siti : "Kita juga bisa ajak kelas lain untuk berpartisipasi. Semakin banyak yang terlibat, semakin besar dampaknya."

Rasya : "Benar, Siti. Kita bisa buat semacam kompetisi antar kelas."

Fakhri : "Ide bagus! Kelas dengan pengurangan plastik terbanyak bisa dapat hadiah."

Reza : "Oke, aku akan catat semua ide ini. Kita perlu diskusikan dengan pihak sekolah juga."

Bagas : "Betul, Reza. Aku dan kamu bisa menemui Pak Kepala Sekolah besok untuk membahas ini."

Rohman : "Teman-teman, aku baru ingat. Minggu depan ada acara pemutaran film dokumenter tentang dampak plastik terhadap laut. Mungkin kita bisa nonton bareng?"

- Yusuf : "Wah, bagus tuh! Bisa jadi inspirasi untuk konten kita juga."
- Riqi : "Setuju! Sekalian bonding tim juga kan?"
- Cinta : "Aku setuju. Kita bisa diskusi setelah nonton filmnya."
- Isa : "Oke, aku akan cari tahu detail acaranya dan share di grup."
- Siti : "Eh, ngomong-ngomong soal grup, apa kita perlu buat grup WhatsApp khusus untuk proyek ini?"
- Rasya : "Menurutku perlu, Siti. Biar komunikasi kita lebih terorganisir."
- Fakhri : "Aku setuju. Lebih mudah track progress juga kalau ada grup khusus."
- Reza : "Oke, aku akan buat grupnya malam ini dan invite kalian semua."
- Bagas : "Bagus, Reza. Oh iya, apa ada yang punya koneksi dengan toko-toko yang jual produk ramah lingkungan? Mungkin kita bisa ajak mereka sebagai sponsor."
- Rohman : "Sepupuku punya toko online yang jual tumbler dan lunchbox ramah lingkungan. Aku bisa tanya dia."
- Yusuf : "Aku kenal pemilik kafe dekat sekolah yang selalu pakai sedotan bambu. Mungkin dia mau support kita."
- Riqi : "Ide bagus! Semakin banyak dukungan, semakin besar dampak yang bisa kita buat."
- Cinta : "Teman-teman, bagaimana kalau kita juga buat workshop kecil tentang cara membuat kerajinan dari sampah plastik?"
- Isa : "Aku suka ide itu, Cinta! Kita bisa ajak komunitas bank sampah untuk kolaborasi."
- Siti : "Iya, biar ada sisi kreatifnya juga. Kita bisa bikin video tutorialnya untuk konten sosmed."
- Rasya : "Betul, bisa jadi konten yang menarik dan edukatif."
- Fakhri : "Aku bisa bantu koordinir dengan komunitas bank sampah. Kebetulan tetanggaku aktif di sana."
- Reza : "Oke, aku catat ide workshop ini. Kita bisa bahas lebih detail di pertemuan selanjutnya."

Bagas : "Teman-teman, aku sangat senang dengan semangat dan ide-ide kalian. Aku yakin proyek ini akan sukses."

Rohman : "Sama-sama, Bagas. Kerjasama tim kita memang top!"

Yusuf : "Iya, rasanya jadi tidak sabar untuk mulai aksi nyatanya."

Riqi : "Betul, dengan kekompakan seperti ini, aku yakin kita bisa membuat perubahan."

Cinta : "Aku juga merasa bersemangat. Rasanya kita bisa membuat dampak yang berarti."

Isa : "Setuju. Ini bukan hanya tentang proyek sekolah, tapi tentang masa depan lingkungan kita."

Siti : "Iya, dan yang terpenting, kita melakukannya bersama-sama."

Rasya : "Betul sekali. Kerja sama tim adalah kunci kesuksesan proyek ini."

Fakhri : "Aku bangga bisa menjadi bagian dari tim ini. Kita pasti bisa!"

Reza : "Oke, teman-teman. Sepertinya kita sudah membahas banyak hal hari ini. Ada yang mau menambahkan sebelum kita tutup rapat?"

Bagas : "Kurasa sudah cukup untuk hari ini. Mari kita mulai action plan kita besok. Terima kasih atas partisipasi kalian semua!"

(Mereka semua bersiap-siap untuk pulang, dengan semangat dan tekad yang baru untuk proyek mereka)



## Lampiran 4. Laiseg

RAHASIA

**PENILAIAN HASIL  
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari/Tanggal Layanan : .....

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Pemberi layanan : Nadia Arova

Isilah titik-titik dibawah ini dengan singkat

1. Topik-topik apakah yang telah dibahas dalam layanan tersebut ?  
Bekerja sama dalam pertemuan
2. Hal-hal atau pemahaman baru apakah yang anda peroleh dari layanan tersebut ?  
Dari materi yang saya dapatkan, saya dapat mengetahui pentingnya bekerja sama selain menyalurkan tugas juga bisa mempererat hubungan pertemuan.
3. Bagaimanakah perasaan anda setelah mengikuti layanan tersebut ?  
Senang karena saya mendapat pelajaran hidup yang baru.
4. Hal-hal apakah yang akan anda lakukan setelah mengikuti layanan tersebut ?  
Membantu teman ketika mendapat kesulitan
5. Apakah layanan yang anda ikuti berkaitan langsung dengan masalah yang anda alami?
  - a. Apabila ya, keuntungan apa yang anda peroleh ?  
Ya, saya memperoleh pelajaran hidup yang baru dan peka terhadap kesulitan sekitar
  - b. Apabila tidak, keuntungan apa yang anda peroleh ?
6. Tanggapan, saran, pesan atau harapan apa yang ingin anda sampaikan kepada pemberi layanan?  
Semoga pembelajaran ini juga bermanfaat untuk orang lain.

## Lampiran 5. Evaluasi Proses

## EVALUASI HASIL BIMBINGAN KELOMPOK

Nama Siswa : NOLA CHOIRUNNISA  
 Kelas : 7C  
 Topik : Kerja Sama

**Petunjuk :**

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang kerja sama		✓		
2	Saya tidak mampu memberi pendapat tentang kerja sama			✓	
3	Saya dapat berinteraksi dengan baik saat sedang bekerja sama	✓			
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila saya dapat berinteraksi saat bekerja sama dengan orang lain	✓			
5	Saya tidak dapat berinteraksi dengan baik saat sedang bekerja sama sehingga saya memiliki kesulitan pergaulan dalam kehidupan sehari-hari				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik/ Konseli

  
 Nadia Aroua Febrina

.....

## Lampiran 6. Evaluasi Hasil

## EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

Identitas :  
 Nama : Naila Chairunnisa  
 Kelas : XC  
 Topik : Kerja Sama

## Petunjuk :

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Kerja Sama	✓			
2	Saya antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Kerja Sama		✓		
3	Saya menghargai teman pada waktu kegiatan bimbingan kelompok tentang Kerja Sama		✓		
4	Saya merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Kerja Sama		✓		
5	Saya tidak sungguh – sungguh mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Kerja Sama				✓
6	Saya tidak berani mengutarakan pendapat saya pada waktu mengikuti bimbingan kelompok dengan topik Kerja Sama				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti



(Nadra Arwa Febriana)

Peserta didik

.....

**RPL Pertemuan Keempat****RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING  
(RPLBK)****TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nama Satuan Pendidikan : MAN 2 Kota Semarang  
 Kelas / Fase / Semester : Kelas X/E/Genap  
 Komponen : Layanan Dasar  
 Topik Layanan : Etika Berinteraksi Dalam  
 Pertemanan  
 Profil Pelajar Pancasila : Berkebinekaan Global  
 Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok  
 Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

<b>A.</b>	<b>STANDAR KOMPETENSI KEMANDIRIAN (SKK) PESERTA DIDIK</b>	<b>Aspek Perkembangan :</b> Landasan Perilaku Etis	<b>Internalisasi Tujuan :</b> Berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan keharmonisan hidup.
<b>B.</b>	<b>CAPAIAN LAYANAN</b>	Peserta Didik dapat berperilaku berdasarkan keragaman sumber norma dan aspek etis dalam kehidupan sehari-hari.	
<b>C.</b>	<b>TUJUAN UMUM</b>	Peserta Didik mampu memahami etika dalam berinteraksi dengan orang lain dan berperilaku sesuai dengan norma dalam kehidupan sehari - hari	
<b>D.</b>	<b>TUJUAN KHUSUS</b>	Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengkolaborasi dan mengkomunikasikan hasil informasi, diharapkan	

		<p>peserta didik dapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta Didik dapat memahami pengertian Etika Berinteraksi dalam Pertemanan (C2)</li> <li>2. Peserta Didik mampu mengetahui faktor yang mempengaruhi etika berinteraksi dalam pertemanan (C1)</li> <li>3. Peserta Didik mampu menerapkan perilaku yang sesuai dengan etika yang baik dalam berinteraksi (P2)</li> </ol>
<b>E.</b>	<b>METODE, ALAT DAN MEDIA</b>	<p>Metode : <i>Role Playing</i></p> <p>Media : Script Drama, materi, Kertas HVS</p>
<b>F.</b>	<b>MATERI LAYANAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan</li> <li>2. Dampak Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan</li> <li>3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan</li> <li>4. Aspek-Aspek Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan</li> <li>5. Cara membangun Etika yang baik Dalam Berinteraksi</li> </ol>
<b>G.</b>	<b>PROSES PELAYANAN BIMBINGAN</b>	<p><b>Tahap Awal / Pembentukan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru BK / Pemimpin Kelompok Menyampaikan salam dan menerima kehadiran AK secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran AK</li> <li>b. Guru BK / Pemimpin Kelompok memimpin doa</li> <li>c. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan pengertian dan tujuan Bimbingan Kelompok</li> <li>d. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan asas-asas di dalam Bimbingan Kelompok, tugas dan tanggung jawab AK.</li> <li>e. Guru BK / Pemimpin kelompok memimpin untuk</li> </ol>

		<p>perkenalan dari masing-masing anggota kelompok, dengan cara menyebutkan nama dan hobi dari teman sebelumnya lalu nama dan hobi masing-masing.</p> <p>f. Kesepakatan waktu</p> <p><b>Tahap Peralihan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. PK menjelaskan topik yang akan dibahas dan sistematika permainan peran sebagai teknik yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok</li> <li>2. PK dan AK melakukan kesepakatan mengenai aturan-aturan selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung</li> <li>3. PK menanyakan kembali kesiapan AK untuk memasuki tahap berikutnya</li> </ol> <p><b>Tahap Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. PK memimpin kegiatan dengan menyenangkan dan menetapkan permasalahan yang akan dibahas.</li> <li>b. AK menyimak penyampaian permasalahan yang akan dibahas PK</li> <li>c. AK membahas topik yang sudah ditetapkan secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh pemahaman baru dengan menggunakan teknik <i>role playing</i> dan mencatat hal-hal yang penting</li> <li>d. PK memberikan tugas ke beberapa AK untuk memainkan peran dan menunjuk Sebagian AK untuk pengamat jalannya permainan.</li> <li>e. PK menata set up panggung untuk <i>role playing</i> dengan lokasi yang paling sesuai dengan kondisi latar cerita yang akan dibawakan</li> <li>f. AK melaksanakan teknik <i>role playing</i> sesuai instruksi PK dan peran akan dimainkan secara</li> </ol>
--	--	---

		<p>spontan jadi akan muncul unsur- unsur naluri menghayati peran.</p> <p>g. PK dan AK yang tidak mendapatkan peran akan mengamati jalannya permainan ini sampai dengan selesai.</p> <p>h. PK dan AK yang menjadi pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya permainan.</p> <p>i. Membuat kesimpulan terhadap peran-peran dalam konteks kehidupan nyata atau realita. Dan memberikan pesan inti dari permainan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>j. Ice Breaking</p> <p><b>Tahap Akhir/ Penutup</b></p> <p>a. PK mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir dan meminta AK untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>b. PK Merencanakan kegiatan lanjutan</p> <p>c. AK Mengemukakan pesan dan harapan.</p> <p>d. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)</p>
<b>H</b>	<b>EVALUASI</b>	<p><b>Evaluasi Proses</b></p> <p>a. Guru BK/ Konselor memberikan refleksi kesimpulan materi yang tadi disampaikan.</p> <p>b. Guru BK/ Konselor mengevaluasi kegiatan pemberian layanan hari ini dengan membagikan laiseg untuk umpan balik.</p>

		<p><b>Evaluasi Hasil</b></p> <p>a. Guru BK mengevaluasi kegiatan pemberian layanan terkait dengan suasana pertemuan.</p> <p>b. Guru BK mengevaluasi seberapa pentingnya materi tersebut.</p> <p>c. Guru BK mengevaluasi bagaimana cara penyampaian materinya.</p> <p>d. Guru BK mengevaluasi seberapa menariknya kegiatan pemberian layanan pada hari tersebut.</p> <p>e. Guru BK mengevaluasi proses kegiatan bimbingan dan konseling dengan mengacu pada tujuan layanan yang sudah dibuat yaitu aspek akomodasi dan perilaku.</p>
<b>I</b>	<b>CATATAN LAYANAN</b>	

Lampiran – Lampiran

1. Uraian Materi
2. Laiseg

Semarang, 22 Juli 2024

Mengetahui,

Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti,



Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023



## Lampiran 1. Materi

### **Etika Beinteraksi dalam pertemanan**

Etika berinteraksi dalam pertemanan atau pergaulan menurut Dunggio, (2019) adalah suatu hubungan tingkah laku individu yang di dalamnya terdapat suatu norma dan nilai-nilai yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta merupakan tolak ukur tingkah laku individu yang di gunakan masyarakat untuk menentukan baik buruknya suatu tindakan manusia dalam kehidupannya sehari-hari.

Menurut Etika berinteraksi dalam pertemanan adalah perilaku yang diuntukan kepada orang lain yang sesuai dengan situasi dan keadaan serta tidak melanggar norma-norma yang berlaku baik norma agama, kesopanan, adat, hukum, dan lain-lain.

Menurut Mery., et al. (2019) Etika berinteraksi dalam pertemanan atau pergaulan adalah suatu ajaran ilmu yang membahas tentang ajaran moral yang ada dalam masyarakat dan mengatur mereka untuk menaati norma-norma yang ada didalamnya.

Dampak dari etika dalam pergaulan atau berinterkasi yaitu meliputi menjadi lebih **mengenal kepribadian orang lain, mampu menyesuaikan diri** dalam berinterkasi, **meningkatkan kepercayaan diri, memiliki banyak teman.**

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi etika berinteraksi dalam pertemanan atau pergaulan**

faktor-faktor yang mempengaruhi etika berinteraksi dalam pertemanan atau pergaulan menurut Burhanuddin (dalam Dunggio, 2019) sebagai berikut:

#### **a. Pengaruh kebiasaan.**

Suatu kebiasaan yang sudah mempola, dibentuk oleh lingkungan hidup, oleh kebutuhan/ needs ataupun oleh kehendak meniru, kepatuhan mengikut, biasanya sukar diubah karena kebiasaan inipun sudah menghilangkan pengaruh dari kewibawaan diri sendiri.

### **b. Pengaruh Pendidikan.**

Pendidikan itu membawa dan membina mental seseorang itu semakin baik, dalam arti menjadikan seseorang itu semakin baik, dalam arti menjadikan seseorang itu lebih cerdas, lebih bermoral, tegasnya lebih maju dari pada sebelumnya menerima pendidikan.

### **c. Pengaruh Agama.**

Bagi orang yang sama sekali tidak pernah mendapatkan didikan dan ajaran agama (ataupun tidak pernah mempelajari agama itu sendiri), maka langkah-langkah dan kebiasaan hidupnya dengan sendirinya tidak dilandasi oleh ajaran-ajaran agama itu. dan

### **d. Pengaruh Kesadaran Jiwa.**

Kesadaran jiwa itu timbulnya adalah sebagai akibat atau hasil dari pengalaman, pertimbangan akal atau pikir, dan dikuatkan oleh kemauan.

## **Aspek-aspek etika berinteraksi dalam pertemanan atau pergaulan yang sehat**

Aspek-aspek etika berinteraksi dalam pertemanan atau pergaulan yang sehat menurut Dunggio, (2019) yaitu sebagai berikut:

- a. Pemahaman tentang etika pergaulan, peserta didik belum sepenuhnya paham tentang etika dalam pergaulan. Peserta didik belum sepenuhnya bisa mengembangkan kemampuan bertingkah laku sesuai tata krama, sopan santun, dan kebiasaan bertingkah laku. Serta belum bisa menguasai cara berkomunikasi yang baik dalam bergaul, tetapi masih ada beberapa peserta didik dalam mengemangkan hubungan harmonis sangat baik.
- b. Macam- macam etika, peserta didik belum sepenuhnya memahami etika deskriptif dan etika normatif dalam pergaulan. Etika pergaulan peserta didik masih belum bersikap atau berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat, dimana anggapa-anggapan atau tindakan- tindakan di dalam masyarakat kurang baik.
- c. Prinsip-prinsip etika pergaulan, disamping mengetahui etika pergaulan peserta didik juga menggunakan perasaan sehingga orang disekeliling merasa senang

dalam suasana dan keadaan. Peserta didik merupakan sebagai bagian dari komunitas sosial, dimana peserta didik perlu memahami beberapa prinsip etika pergaulan.

- d. Faktor- faktor yang mempengaruhi etika pergaulan, peserta didik sudah memiliki keterampilan sosial dengan sudah menyesuaikan diri di kehidupan sehari- hari.

### **Cara membangun etika yang baik dalam berinteraksi**

Cara membangun etika yang baik dalam berinteraksi menurut Azizah, & Muridan, (2020). adalah sebagai berikut:

#### **a. Belajar Menghargai**

Perbedaan dalam interaksi sosial dengan berbagai individu dari berbagai latar belakang, semuanya ingin dihargai secara proporsional. Etika dalam berinteraksi dalam pertemanan, dapat dilakukan dengan menghargai orang lain, menghargai bukan berarti memberikan sesuatu yang benar nilainya, menghargai dapat berupa, menghargai pendapat orang lain. Hal ini menjadi sangat penting sebagai bentuk etika dalam berinteraksi dengan orang lain atau pertemanan.

#### **b. Belajar Menghormati**

Setiap orang dengan berbagai latar belakang dan usia ingin dihormati, maka dalam membangun etika yang baik dalam pertemanan, perlu menghormati orang lain walaupun dengan usia atau kedudukan tidak sama dengan diri sendiri.

#### **c. Mempunyai sikap mau mengerti**

Sikap mau mengerti keadaan orang lain, hal ini membutuhkan kesadaran yang harus ditumbuhkan dalam diri individu, oleh karena itu hal ini menjadi salah satu etika yang harus ditumbuhkan dalam berinteraksi dengan orang lain.

#### **d. Mau memberikan pujian**

Bila melihat teman, memperoleh sebuah prestasi dalam suatu bidang karena hasil kerja keras yang diperoleh dengan memberikan pujian, adalah salah satu etika dalam membangun hubungan pertemanan yang baik dengan orang lain, begitupun sebaliknya apabila mendapati teman yang kehilangan semangat untuk memperoleh hasil yang terbaik, maka individu perlu memberikan dorongan berupa motivasi kepada orang lain.

**e. Tidak bercanda secara berlebihan**

Mempunyai batasan dalam bergurau dengan orang lain, menjadi salah satu etika dalam berinteraksi dengan orang lain, bercanda yang menyinggung perasaan orang lain sering kali hal ini membuat hubungan antar individu menjadi tidak baik, maka perlu etika dalam berhubungan dengan orang lain.

Mery, E. A., Asrori, M., & Astuti, I. (2019). PROGRAM BIMBINGAN KELOMPOK TENTANG ETIKA PERGAULAN YANG SEHAT DIKELAS VIII SMP KEMALA BHAYANGKARI 1 SUNGAI RAYA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(1).

Dunggio, A. A. L. (2019). Pengaruh Bimbingan Sosial Terhadap Etika Pergaulan Siswa. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 42-51

Azizah, H. F. N., & Muridan, H. (2020). Realisasi Etika Pergaulan Dengan Teman Sebaya. Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan Konseling. *Praktik Pengalaman Lapangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidik*

## Lampiran 2. Ice Breaking

### "Kartu Etika Pertemanan"

#### Persiapan:

- 7 kartu, masing-masing bertuliskan satu prinsip etika pertemanan:

1. Menghargai privasi
2. Jujur dan terpercaya
3. Mendukung dalam kesulitan
4. Mendengarkan dengan empati
5. Menghormati perbedaan
6. Berkomunikasi dengan baik
7. Memaafkan kesalahan

#### Langkah-langkah:

1. Setiap peserta mengambil satu kartu secara acak.
2. Peserta diberi waktu 1-2 menit untuk memikirkan contoh singkat penerapan prinsip tersebut dalam pertemanan.
3. Secara bergiliran, setiap peserta membacakan prinsip di kartunya dan berbagi contoh yang telah dipikirkan.
4. Setelah berbagi, peserta dapat menambahkan pendapat atau pengalaman terkait prinsip tersebut.
5. Lanjutkan hingga semua peserta mendapat giliran.
6. Untuk menutup, fasilitator dapat memimpin diskusi singkat tentang pentingnya prinsip-prinsip tersebut dalam membangun pertemanan yang sehat.

### Lampiran 3. Naskah *Role Playing*

#### **Naskah Etika Dalam Pertemanan**

##### **Karakter :**

1. Bagas : Pemimpin diskusi yang bertanggung jawab
2. Rohman : Observant, menyadari adanya masalah dalam pertemanan
3. Yusuf : Kritis dan berani mengangkat isu-isu sensitif
4. Riqi : Berhati-hati dan sensitif terhadap perasaan orang lain
5. Cinta : Penengah yang baik, suka mencari solusi
6. Isa : Praktis dan suka mencari solusi konkret
7. Siti : Pragmatis, fokus pada cara praktis menerapkan ide-ide
8. Rasya : Memiliki pemahaman mendalam tentang nilai-nilai pertemanan
9. Fakhri : Realistis, memahami kompleksitas hubungan antar manusia
10. Reza : Menekankan pentingnya loyalitas dan dukungan dalam pertemanan

Suasana kafe kampus yang ramai. 10 mahasiswa berkumpul di sebuah meja besar, memesan minuman dan makanan ringan.

Bagas : Hei teman-teman, terima kasih sudah datang ke pertemuan kita hari ini. Aku rasa topik tentang etika pertemanan ini penting untuk kita bahas.

Rohman : Setuju, Bagas. Akhir-akhir ini aku merasa ada beberapa masalah di antara teman-teman kita.

Yusuf : Iya, aku juga merasakannya. Ada yang sering terlambat, ada yang suka membicarakan orang lain di belakang. Menurutku itu perlu dibahas.

Riqi : Tapi bagaimana kita mulai mem bahas nya? Ini topik yang sensitif.

Cinta : Mungkin kita bisa mulai dengan mendefinisikan apa itu etika dalam pertemanan menurut kita masing-masing?

Isa : Ide bagus, Cinta. Aku setuju kita mulai dari situ.

Siti : Oke, siapa yang mau mulai duluan?

Rasya : Aku bisa mulai. Menurutku, etika dalam pertemanan itu tentang saling menghormati dan menjaga perasaan satu sama lain.

Fakhri : Aku setuju dengan Rasya, dan menambahkan bahwa kejujuran juga penting dalam pertemanan.

Reza : Kalau menurutku, etika pertemanan juga termasuk loyalitas dan saling mendukung.

Bagas : Baik, dari definisi-definisi tadi, ada beberapa poin penting. Salah satunya adalah saling menghormati. Menurut kalian, apakah selalu datang terlambat itu termasuk tidak menghormati teman?

Yusuf : Menurutku iya. Kalau kita janji jam 2, tapi ada yang selalu datang jam 3, itu namanya tidak menghargai waktu orang lain.

Rohman : Tapi kadang-kadang ada hal-hal yang tidak terduga, seperti macet atau urusan mendadak.

Riqi : Iya, tapi kalau selalu seperti itu? Ada teman kita yang selalu terlambat minimal 30 menit setiap kali kumpul.

Cinta : Mungkin kita perlu bicara langsung dengan orangnya? Siapa tahu ada alasan tertentu.

Isa : Setuju dengan Cinta. Komunikasi itu penting. Jangan langsung menghakimi.

Siti : Tapi bagaimana cara menyampaikannya tanpa menyinggung perasaan?

Rasya : Mungkin kita bisa mulai dengan bertanya apakah ada masalah, bukan langsung menegur.

Fakhri : Atau kita bisa membuat aturan bersama tentang ketepatan waktu?

Reza : Iya, dan kita semua harus berkomitmen untuk mematuhi.

Bagas : Oke, point berikutnya adalah tentang membicarakan orang lain di belakang. Bagaimana pendapat kalian?

Rohman : Itu jelas melanggar etika pertemanan. Kita tidak boleh menjelek-jelekkan teman sendiri.

Yusuf : Tapi kadang-kadang kita perlu membahas masalah seseorang untuk mencari solusi, bukan?

Riqi : Iya, tapi ada batasannya. Membicarakan masalah untuk mencari solusi itu berbeda dengan bergosip.

Cinta : Menurutku, kuncinya adalah niat. Kalau niatnya membantu, itu masih bisa dimaklumi.

Isa : Tapi bagaimana kita bisa tahu niat seseorang?

Siti : Mungkin lebih baik kita bicarakan langsung dengan orangnya, daripada membicarakannya di belakang.

Rasya : Setuju. Keterbukaan itu penting dalam pertemanan.

Fakhri : Tapi kadang-kadang ada orang yang sulit menerima kritik langsung.

Reza : Dalam kasus seperti itu, mungkin kita bisa minta bantuan teman yang lebih dekat dengannya untuk menyampaikan.

Bagas : Point terakhir yang ingin kubahas adalah tentang loyalitas dan saling mendukung. Apa artinya ini menurut kalian?

Rohman : Menurutku, loyalitas itu berarti kita selalu ada untuk teman kita, dalam keadaan senang maupun susah.

Yusuf : Tapi apakah itu berarti kita harus selalu setuju dengan teman kita?

Riqi : Tidak, justru teman yang baik akan mengingatkan kita kalau kita salah.

Cinta : Iya, loyalitas bukan berarti membela teman yang salah, tapi mendukung mereka untuk menjadi lebih baik.

Isa : Lalu bagaimana dengan mendukung? Apa bentuknya?

Siti : Bisa bermacam-macam, misalnya memberi semangat saat teman kita sedang down.

Rasya : Atau membantu mereka mencapai cita-citanya.

Fakhri : Kadang-kadang dukungan bisa sesederhana mendengarkan mereka tanpa menghakimi.

Reza : Yang penting, kita tulus dalam memberikan dukungan itu.

Bagas : Baik, teman-teman. Kita sudah membahas banyak hal. Ada yang mau menyimpulkan?

Rohman : Menurutku, intinya adalah kita harus saling menghormati, jujur, dan mendukung satu sama lain.

Yusuf : Jangan lupa tentang pentingnya komunikasi yang terbuka.



Riqi : Dan kita harus konsisten dalam menerapkan etika ini, tidak hanya saat bersama tapi juga saat berjauhan.

Cinta : Setuju. Etika pertemanan ini harus menjadi kebiasaan kita sehari-hari.

Isa : Mungkin kita bisa membuat semacam 'perjanjian' tidak tertulis di antara kita?

Siti : Ide bagus. Kita bisa saling mengingatkan kalau ada yang melanggar.

Rasya : Tapi ingat, tujuannya bukan untuk menghakimi, tapi untuk saling memperbaiki diri.

Fakhri : Iya, karena pada akhirnya, pertemanan yang baik itu yang bisa membuat kita menjadi pribadi yang lebih baik.

Reza : Setuju. Mari kita mulai dari diri sendiri untuk menerapkan etika pertemanan ini.

Bagas : Terima kasih atas diskusinya teman-teman. Semoga ini bisa membuat pertemanan kita semakin erat dan berkualitas.

Mereka saling mengangguk dan tersenyum, lalu melanjutkan obrolan ringan sambil menghabiskan makanan dan minuman mereka.

## Lampiran 4. Laiseg

RAHASIA

**PENILAIAN HASIL  
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari/Tanggal Layanan : .....

Jenis Layanan : *Bimbingan kelompok* .....

Pemberi layanan : .....

Isilah titik-titik dibawah ini dengan singkat

1. Topik-topik apakah yang telah dibahas dalam layanan tersebut ?  
*Etika dalam pertemanan*  
.....  
.....
2. Hal-hal atau pemahaman baru apakah yang anda peroleh dari layanan tersebut ?  
*dari materi yg kami observasi tadi, kami dapat menyimpulkan bahwa komunikasi dengan mengedepankan sikap dan etika itu penting*  
.....
3. Bagaimanakah perasaan anda setelah mengikuti layanan tersebut ?  
*menyenangkan, karena kami mendapat pelajaran untuk bertikap tegas dan lebih baik*  
.....
4. Hal-hal apakah yang akan anda lakukan setelah mengikuti layanan tersebut ?  
*mempelakukan/memperaktikan materi etika dalam pertemanan yg baik*  
.....
5. Apakah layanan yang anda ikuti berkaitan langsung dengan masalah yang anda alami?
  - a. Apabila ya, keuntungan apa yang anda peroleh ?  
*mendapatkan pelajaran baru yaitu etika yg baik dgn teman.*  
.....
  - b. Apabila tidak, keuntungan apa yang anda peroleh ?  
.....  
.....
6. Tanggapan, saran, pesan atau harapan apa yang ingin anda sampaikan kepada pemberi layanan?  
*Semangat ya buat, semoga tugas" nya dimudahkan*  
.....  
.....

## Lampiran 5. Evaluasi Proses

## EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

Identitas :  
 Nama : *Nadia Arova Febriana R*  
 Kelas : *K*  
 Topik : Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan

## Petunjuk :

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan	✓			
2	Saya antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan			✓	
3	Saya menghargai teman pada waktu kegiatan bimbingan kelompok tentang Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan	✓			
4	Saya merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan	✓			
5	Saya tidak sungguh – sungguh mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan				✓
6	Saya tidak berani mengutarakan pendapat saya pada waktu mengikuti bimbingan kelompok dengan topik Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti



(Nadia Arova Febriana)

Peserta didik

.....

## Lampiran 6. Evaluasi Hasil

## EVALUASI HASIL BIMBINGAN KELOMPOK

Nama Siswa : *Nadta Arova Febriana*  
 Kelas : *K*  
 Topik : Etika Berinteraksi Dalam Pertemanan

## Petunjuk :

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai                KS : jika Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang etika berinteraksi dalam pertemanan	✓			
2	Saya tidak mampu memberi pendapat tentang etika berinteraksi dalam pertemanan				✓
3	Saya dapat menunjukkan etika yang baik saat sedang berinteraksi dengan teman	✓			
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila saya dapat menunjukkan etika yang baik saat sedang berinteraksi dengan teman	✓			
5	Saya tidak dapat menunjukkan etika yang baik dalam pertemanan sehingga saya memiliki kesulitan pergaulan dalam kehidupan sehari-hari				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik/ Konseli

*Nadta Arova Febriana*  
 .....  
 (Nadta Arova Febriana)

.....

**RPL Pertemuan Kelima****RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KONSELING  
(RPLBK)****TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nama Satua Pendidikan : MAN 2 Kota Semarang

Kelas / Fase / Semester : Kelas X/E/Genap

Komponen : Layanan Dasar

Topik Layanan : Teman Sebaya

Profil Pelajar Pancasila : Gotong Royong

Jenis Layanan : Bimbingan Kelompok

Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

<b>A.</b>	<b>STANDAR KOMPETENSI KEMANDIRIAN (SKK) PESERTA DIDIK</b>	<b>Aspek Perkembangan :</b> Kematangan Hubungan Dengan Teman Sebaya	<b>Internalisasi Tujuan :</b> Berinteraksi dengan orang lain atas dasar nilai-nilai persahabatan dan pentingnya rasa empati terhadap sesama.
<b>B.</b>	<b>CAPAIAN LAYANAN</b>	Peserta Didik dapat menunjukkan jalinan persahabatan dengan teman sebaya antar budaya dan memperhatikan norma-norma dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi bersama	
<b>C.</b>	<b>TUJUAN UMUM</b>	Peserta Didik dapat menciptakan jaringan sosial yang baik, saling memberikan pengertian dan empati, mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi, dan membantu dalam proses menemukan/mengembangkan diri.	
<b>D.</b>	<b>TUJUAN KHUSUS</b>	Melalui proses mengamati, menanya, mengumpulkan	

		<p>informasi, mengkolaborasi dan mengkomunikasikan hasil informasi, diharapkan peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta Didik dapat memahami pengertian Teman Sebaya (C2)</li> <li>2. Peserta Didik mampu mengetahui faktor yang mempengaruhi Teman Sebaya (C1)</li> <li>3. Peserta Didik mampu memahami Fungsi Teman Sebaya (C2)</li> <li>4. Peserta Didik dapat membangun keterampilan sosial dan memperkuat penyesuaian moral/sifat-sifat (C6)</li> </ol>
<b>E.</b>	<b>METODE, ALAT DAN MEDIA</b>	<p>Metode : <i>Role Playing</i></p> <p>Media : Script Drama, materi, Kertas HVS</p>
<b>F.</b>	<b>MATERI LAYANAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Teman Sebaya</li> <li>2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Teman Sebaya</li> <li>3. Fungsi Teman Sebaya</li> </ol>
<b>G.</b>	<b>PROSES PELAYANAN BIMBINGAN</b>	<p><b>Tahap Awal / Pembentukan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru BK / Pemimpin Kelompok Menyampaikan salam dan menerima kehadiran AK secara terbuka dan mengucapkan terima kasih atas kehadiran AK</li> <li>b. Guru BK / Pemimpin Kelompok memimpin doa</li> <li>c. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan pengertian dan tujuan Bimbingan Kelompok</li> <li>d. Guru BK / Pemimpin Kelompok menjelaskan asas-asas di dalam Bimbingan Kelompok, tugas dan tanggung jawab AK.</li> <li>e. Guru BK / Pemimpin kelompok memimpin untuk perkenalan dari masing-masing anggota kelompok, dengan cara menyebutkan nama dan hobi dari</li> </ol>

		<p>teman sebelumnya lalu nama dan hobi masing-masing.</p> <p>f. Kesepakatan waktu</p> <p><b>Tahap Peralihan</b></p> <p>a. PK menjelaskan topik yang akan dibahas dan sistematika permainan peran sebagai teknik yang akan digunakan dalam bimbingan kelompok</p> <p>b. PK dan AK melakukan kesepakatan mengenai aturan-aturan selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung</p> <p>c. PK menanyakan kembali kesiapan AK untuk memasuki tahap berikutnya</p> <p><b>Tahap Inti</b></p> <p>a. PK memimpin kegiatan dengan menyenangkan dan menetapkan permasalahan yang akan dibahas.</p> <p>b. AK menyimak penyampaian permasalahan yang akan dibahas PK</p> <p>c. AK membahas topik yang sudah ditetapkan secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh pemahaman baru dengan menggunakan teknik role playing dan mencatat hal-hal yang penting</p> <p>d. PK memberikan tugas ke beberapa AK untuk memainkan peran dan menunjuk Sebagian AK untuk pengamat jalannya permainan.</p> <p>e. PK menata set up panggung untuk <i>role playing</i> dengan lokasi yang paling sesuai dengan kondisi latar cerita yang akan dibawakan</p> <p>f. AK melaksanakan teknik <i>role playing</i> sesuai instruksi PK dan peran akan dimainkan secara spontan jadi akan muncul unsur- unsur naluri menghayati peran.</p>
--	--	--

		<p>g. PK dan AK yang tidak mendapatkan peran akan mengamati jalannya permainan ini sampai dengan selesai.</p> <p>h. PK dan AK yang menjadi pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi jalannya permainan.</p> <p>i. Membuat kesimpulan terhadap peran-peran dalam konteks kehidupan nyata atau realita. Dan memberikan pesan inti dari permainan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>j. Ice Breaking</p> <p><b>Tahap Akhir/ Penutup</b></p> <p>a. PK mengemukakan bahwa kegiatan akan segera berakhir dan meminta AK untuk mengungkapkan perasaan dan pendapatnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>b. PK Merencanakan kegiatan lanjutan</p> <p>c. AK Mengemukakan pesan dan harapan.</p> <p>d. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)</p>
<b>H</b>	<b>EVALUASI</b>	<p><b>Evaluasi Proses</b></p> <p>a. Guru BK/ Konselor memberikan refleksi kesimpulan materi yang tadi disampaikan.</p> <p>b. Guru BK/ Konselor mengevaluasi kegiatan pemberian layanan hari ini dengan membagikan laiseg untuk umpan balik.</p> <p><b>Evaluasi Hasil</b></p> <p>a. Guru BK mengevaluasi kegiatan pemberian layanan terkait dengan suasana pertemuan.</p> <p>b. Guru BK mengevaluasi seberapa pentingnya materi tersebut.</p>



		<p>c. Guru BK mengevaluasi bagaimana cara penyampaian materinya.</p> <p>d. Guru BK mengevaluasi seberapa menariknya kegiatan pemberian layanan pada hari tersebut.</p> <p>e. Guru BK mengevaluasi proses kegiatan bimbingan dan konseling dengan mengacu pada tujuan layanan yang sudah dibuat yaitu aspek akomodasi dan perilaku.</p>
<b>I</b>	<b>CATATAN LAYANAN</b>	

Lampiran – Lampiran

3. Uraian Materi

4. Laiseg

Semarang, 24 Juli 2024

Mengetahui,

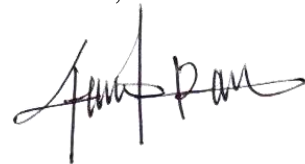
Guru BK



M. Shodaqoh, S.Pd.

Npp.

Peneliti,



Nadia Arova Febriana

Npm. 20110023

## Lampiran 1. Materi

### **Teman Sebaya**

Menurut Suhaida, (2019:28) teman sebaya adalah sekelompok yang memiliki usia yang sama, berlatar belakang, berpendidikan, dan status sosial yang sama, dimana dalam kelompok tersebut biasanya terjadi pertukaran informasi yang mungkin saja dapat mempengaruhi perilaku dan keyakinan anggotanya.

Menurut Nasution, (2018:161) teman sebaya atau *peer group* merupakan suatu kelompok yang menjalin hubungan sosial atau ikatan yang sama, yaitu baik, kesamaan dari bentuk usia, hobi, status sosial atau posisi serta kebutuhan dan minat cenderung memiliki kesamaan, beranjak dari konformitas inilah muncul suatu persahabatan atau pertemuan.

Menurut Karo, (2018). teman sebaya adalah tempat memperoleh informasi yang tidak didapat di dalam keluarga, tempat menambah kemampuan dan tempat kedua setelah keluarga yang mengarahkan dirinya menjadi menuju perilaku yang baik serta memberikan masukan terhadap kekurangan yang dimilikinya, tentu saja akan membawa dampak positif bagi remaja yang bersangkutan.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pergaulan Teman Sebaya**

Menurut Conny (dalam Suhaida, 2019) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan teman sebaya, yaitu:

#### 1) Kesamaan usia

Kesamaan usia lebih memungkinkan anak untuk memiliki minat-minat dan tema-tema pembicaraan atau kegiatan. yang sama sehingga mendorong terjalinnya hubungan pertemanan dengan teman sebaya ini.

#### 2) Situasi

Faktor situasi berpengaruh disaat ber- jumlah banyak anak-anak akan cenderung memilih permainan yang kompetitif daripada permainan yang kooperatif.

#### 3) Keakraban

Kolaborasi ketika pemecahan masalah lebih baik dan efisien bila dilakukan oleh anak diantara teman sebaya yang akrab. Keakraban ini juga mendorong munculnya perilaku yang kondusif bagi terbentuknya persahabatan.

#### 4) Ukuran kelompok

Apabila jumlah anak dalam kelompok hanya sedikit, maka interaksi yang terjadi cenderung lebih baik, lebih kohesif, lebih berfokus, dan lebih berpengaruh.

#### 5) Perkembangan kognisi

Anak yang kemampuan kognisinya meningkat, pergaulan dengan teman sebayanya juga meningkat. Anak-anak yang keterampilan kognisinya lebih unggul cenderung tampil sebagai pemimpin atau anggota kelompok yang memiliki pengaruh dalam kelompoknya, khususnya ketika kelompok menghadapi persoalan yang perlu dipecahkan.

### **Fungsi Teman Sebaya**

Menurut Kelly., et al, (dalam Suhaida, 2019) menyebutkan 6 fungsi dari teman sebaya, yaitu:

#### **1) Mengontrol impuls-impuls agresif.**

Melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja belajar bagaimana memecahkan pertentangan-pertentangan dengan cara-cara yang lain dengan tindakan agresi langsung

#### **2) Memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen.**

Teman-teman dan kelompok teman sebaya memberikan dorongan bagi remaja untuk mengambil peran dan tanggung jawab yang baru. Dorongan yang diperoleh remaja dari teman-teman sebaya mereka ini akan menyebabkan berkurangnya ketergantungan remaja terhadap dorongan dari keluarga mereka.

#### **3) Meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial.**

Mengembangkan kemampuan penalaran, dan belajar untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara-cara yang lebih matang. Melalui percakapan dan perdebatan dengan teman sebaya, remaja belajar mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan serta mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

**4) Mengembangkan sikap terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin.**

Sikap-sikap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin terutama dibentuk melalui interaksi dengan teman-teman sebaya. Remaja belajar mengenai tingkah laku dan sikap-sikap yang mereka asosiasikan dengan menjadi laki-laki dan perempuan muda.

**5) Memperkuat penyesuaian moral dan sifat-sifat.**

Orang dewasa mengajarkan kepada anak-anaknya tentang apa yang benar dan apa yang salah. Dalam kelompok teman sebaya, remaja mencoba mengambil keputusan atas diri mereka sendiri. Remaja mengevaluasi nilai-nilai yang dimilikinya dan yang dimiliki oleh teman-teman sebayanya, serta memutuskan mana yang benar. Proses mengevaluasi ini dapat membantu remaja mengembangkan kemampuan penalaran moral mereka.

**6) Meningkatkan harga diri (*self esteem*).**

Menjadi orang yang disukai sejumlah besar teman-teman sebayamembuat remaja merasa enak dan senang tentang dirinya.

Karo, S. W. S. F. I. (2018). Pengaruh teman sebaya terhadap perilaku menyimpang siswa kelas X SMK Swasta Satria Binjai tahun pelajaran 2017/2018. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 63-72.

Suhaida, P., & Mardison, S. (2019). Pengaruh teman sebaya terhadap konsep diri siswa kelas VIII di MTsN Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 5(1), 25-36.

Nasution, N. C. (2018). Dukungan teman sebaya dalam meningkatkan motivasi belajar. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah*, 12(2), 159-174.

## Lampiran 2. Ice Breaking

### “Tebak Fakta Unik”

#### Persiapan:

- Kertas kecil atau kartu
- Alat tulis untuk setiap peserta
- Wadah untuk mengumpulkan kertas

#### Langkah-langkah:

1. Distribusi: Bagikan kertas kecil dan alat tulis kepada setiap peserta.
2. Penulisan fakta: Minta setiap peserta untuk menulis satu fakta unik tentang diri mereka yang mungkin tidak diketahui oleh orang lain. Fakta ini harus benar dan spesifik.
3. Pengumpulan: Kumpulkan semua kertas dalam wadah dan acak.
4. Pembacaan: Fasilitator atau sukarelawan membacakan setiap fakta satu per satu.
5. Tebakan: Setelah setiap fakta dibacakan, peserta lain mencoba menebak siapa pemilik fakta tersebut.
6. Pengungkapan: Setelah beberapa tebakan, pemilik fakta mengungkapkan diri dan bisa memberikan penjelasan singkat jika diperlukan.
7. Lanjutkan: Ulangi proses untuk semua fakta yang ada.

Lampiran 3. Naskah *Role Playing*

**Naskah Teman Sebaya**

**Karakter :**

1. Bagas : Pemimpin alami dan penengah.
2. Rohman : Supportif dan suka berkolaborasi.
3. Yusuf : Reflektif dan jujur.
4. Riqi : Bijaksana dan suka mengorganisir.
5. Cinta : Empatik dan mau belajar.
6. Isa : Berani dan terbuka.
7. Siti : Perasa dan introspektif.
8. Rasya : Proaktif dan solutif.
9. Fakhri : Diplomatis dan visioner.
10. Reza : Supportif dan praktis.

Adegan : Ruang kelas setelah jam pelajaran. 10 siswa berkumpul membentuk lingkaran dengan kursi mereka.

Bagas : Hei teman-teman, terima kasih sudah mau berkumpul hari ini. Aku pikir kita perlu membahas tentang dinamika pertemanan kita di kelas ini.

Rohman : Setuju, Bagas. Akhir-akhir ini aku merasa ada beberapa masalah yang perlu kita bicarakan bersama.

Yusuf : (Mengangguk) Ya, aku juga merasakan hal yang sama. Ada beberapa hal yang mengganggu pikiranku tentang kelompok kita.

Riqi : Baiklah, mungkin kita bisa mulai dengan menyampaikan apa yang kita rasakan satu per satu?

Cinta : Ide bagus, Riqi. Siapa yang mau mulai duluan?

Isa : (Mengangkat tangan) Aku bisa mulai. Jujur, aku merasa kadang-kadang kita terlalu membentuk kelompok-kelompok kecil dan tidak berbaur satu sama lain.

Siti : Aku setuju dengan Isa. Kadang aku merasa seperti orang luar di kelas ini karena aku tidak masuk ke kelompok manapun.

Rasya : (Terlihat terkejut) Benarkah, Siti? Aku tidak pernah sadar kamu merasa seperti itu. Maafkan aku jika aku pernah membuatmu merasa terkucilkan.

Fakhri : Ini mungkin masalah komunikasi di antara kita. Kita kurang terbuka satu sama lain tentang perasaan kita.

Reza : Aku setuju dengan Fakhri. Mungkin kita terlalu fokus pada kelompok kita sendiri sampai lupa melihat keadaan teman-teman lain.

Bagas : Baik, ini semua masukan yang bagus. Jadi, masalah utama yang kita hadapi adalah pembentukan kelompok-kelompok kecil dan kurangnya komunikasi, benar?

[Semua mengangguk setuju]

Rohman : Lalu, apa yang bisa kita lakukan untuk memperbaiki situasi ini?

Yusuf : Mungkin kita bisa mulai dengan mencoba lebih sering bergaul dengan teman-teman di luar kelompok kita yang biasa?

Riqi : Itu ide yang bagus, Yusuf . Kita juga bisa membuat kegiatan bersama yang melibatkan seluruh kelas.

Cinta : Bagaimana kalau kita membuat jadwal tempat duduk yang berubah setiap minggu? Jadi kita bisa duduk dengan orang yang berbeda-beda.

Isa : Aku suka ide itu, Cinta! Itu bisa membantu kita lebih mengenal satu sama lain.

Siti : (Tersenyum) Terima kasih teman-teman. Aku senang kita bisa membicarakan hal ini secara terbuka.

Rasya : Iya, Siti. Mulai sekarang, ayo kita lebih peka terhadap perasaan teman-teman kita.

Fakhri : Dan jangan ragu untuk berbicara jika ada sesuatu yang mengganggu pikiran kalian, ya.

Reza : Betul. Kita semua di sini untuk saling mendukung.

Bagas : Baiklah, sepertinya kita sudah punya beberapa ide bagus untuk memulai. Ada yang ingin menambahkan sesuatu?

Rohman : Aku ingin menambahkan sesuatu. Selain masalah kelompok, aku merasa kadang-kadang ada persaingan yang tidak sehat di antara kita, terutama dalam hal akademik.

Yusuf : (Mengangguk setuju) Iya, aku juga merasakannya. Kadang-kadang terasa seperti kita terlalu fokus pada nilai dan peringkat, sampai lupa bahwa kita semua teman.

Riqi : Itu benar. Aku pernah melihat beberapa dari kita yang tidak mau berbagi catatan atau informasi karena takut tersaingi.

Cinta : (Terlihat malu) Aku... aku mungkin pernah melakukan itu. Maafkan aku, teman-teman. Aku terlalu fokus pada nilaiku sendiri.

Isa : Tidak apa-apa, Cinta. Yang penting kita sadar dan mau berubah. Bagaimana kalau kita mulai membuat kelompok belajar bersama?

Siti : Itu ide bagus, Isa! Kita bisa saling membantu dan belajar dari kekuatan masing-masing.

Rasya : Setuju! Dan mungkin kita bisa membuat sistem 'buddy' di mana kita dipasangkan dengan teman yang memiliki kekuatan di mata pelajaran yang berbeda.

Fakhri : Aku suka ide itu, Rasya. Itu bisa membantu kita tidak hanya dalam akademik, tapi juga mempererat persahabatan kita.

Reza : Dan mungkin kita bisa membuat kesepakatan untuk saling mendukung, bukan bersaing. Misalnya, jika ada yang mendapat nilai bagus, kita semua merayakannya bersama.

Bagas : Itu semua ide-ide yang luar biasa! Aku senang kita bisa membicarakan ini secara terbuka.

Rohman : Iya, aku merasa lega kita akhirnya membahas hal ini. Ada lagi yang ingin kalian sampaikan?

Yusuf : Sebenarnya, ada satu hal lagi yang ingin aku bicarakan. Kadang-kadang aku merasa ada tekanan untuk selalu 'keren' atau 'gaul' di antara kita. Apa kalian juga merasakannya?

Riqi : (Mengahela nafas) Ya, aku juga merasakannya, Yusuf . Kadang aku merasa harus mengikuti tren tertentu agar bisa diterima.

Cinta : Aku juga! Kadang-kadang aku merasa tidak bisa menjadi diriku sendiri karena takut dianggap aneh atau dikucilkan.



Isa : Wow, aku tidak menyangka kalian juga merasakan hal yang sama. Aku pikir hanya aku yang merasa seperti itu.

Siti : Ini mungkin efek dari media sosial dan budaya pop. Kita selalu merasa harus mengikuti standar tertentu.

Rasya : Benar sekali, Siti. Tapi seharusnya kita tidak perlu merasa seperti itu di antara teman-teman kita sendiri.

Fakhri : Bagaimana kalau kita membuat kesepakatan untuk saling menerima satu sama lain apa adanya? Tidak ada judgment atau kritik tentang selera atau gaya hidup masing-masing.

Reza : Aku setuju dengan Fakhri. Kita harus menciptakan lingkungan di mana semua orang merasa aman untuk menjadi diri sendiri.

Bagas : Ini diskusi yang sangat penting, teman-teman. Aku senang kita bisa jujur tentang perasaan kita.

Rohman : Ya, aku merasa kita sudah selangkah lebih dekat sebagai teman setelah pembicaraan ini.

Yusuf : Teman-teman, ada satu hal lagi yang ingin aku bahas. Bagaimana dengan masalah gosip dan rumor di antara kita?

Riqi : (Mengangguk serius) Ah, itu topik yang sensitif tapi penting untuk dibicarakan.

Cinta : Iya, aku setuju. Kadang-kadang informasi yang tidak benar tersebar dengan cepat dan bisa merusak hubungan kita.

Isa : Aku pernah menjadi korban gosip, dan itu sangat menyakitkan. Aku merasa tidak dipercaya dan dikucilkan.

Siti : Maaf mendengar itu, Isa. Aku juga pernah tanpa sadar menyebarkan gosip. Aku menyesal dan sadar betapa berbahayanya itu.

Rasya : Mungkin kita perlu membuat aturan tidak tertulis untuk tidak menyebarkan informasi yang belum kita pastikan kebenarannya?

Fakhri : Setuju. Dan jika kita mendengar gosip, alangkah baiknya jika kita langsung mengklarifikasi dengan orang yang bersangkutan.

Reza : Itu ide bagus. Kita juga bisa saling mengingatkan jika ada di antara kita yang mulai bergosip.

Bagas : Benar sekali. Komunikasi langsung adalah kunci untuk menghindari kesalahpahaman.

Rohman : Ngomong-ngomong soal komunikasi, apa kalian merasa media sosial mempengaruhi cara kita berinteraksi?

Yusuf : Oh, definitely! Kadang aku merasa kita lebih banyak berkomunikasi lewat chat daripada bicara langsung.

Riqi : Iya, dan itu bisa menimbulkan masalah karena kita tidak bisa melihat ekspresi atau mendengar intonasi suara.

Cinta : Belum lagi masalah 'left on read' atau merasa terabaikan karena teman tidak segera membalas pesan.

Isa : Atau merasa iri melihat postingan teman-teman yang sepertinya selalu bahagia dan sukses.

Siti : Padahal kita tahu itu hanya bagian kecil dari kehidupan mereka yang diperlihatkan, ya?

Rasya : Benar. Mungkin kita perlu lebih banyak quality time offline? Bertemu langsung dan melakukan aktivitas bersama?

Fakhri : Aku setuju! Bagaimana kalau kita buat jadwal hangout rutin setiap minggu?

Reza : Itu ide bagus! Kita bisa bergantian memilih aktivitas yang ingin dilakukan.

Bagas : Aku suka ide itu. Selain mempererat persahabatan, itu juga bisa membantu kita lepas sejenak dari dunia digital.

Rohman : Setuju! Dan saat kita berkumpul, mungkin kita bisa punya aturan untuk tidak terlalu sering mengecek HP?

Yusuf : (Tertawa) Wah, itu tantangan berat, tapi aku setuju untuk mencobanya!

Riqi : Oke, jadi kita sudah membahas banyak hal penting hari ini. Gosip, media sosial, tekanan untuk jadi 'keren'...

Cinta : Jangan lupa soal kelompok-kelompok kecil dan persaingan akademik.

- Isa : Benar. Aku merasa lega kita bisa membicarakan semua ini secara terbuka.
- Siti : Sama! Aku merasa kita jadi lebih dekat setelah diskusi ini.
- Rasya : Yang penting sekarang adalah bagaimana kita menindaklanjuti semua ini.
- Fakhri : Betul. Mungkin kita bisa membuat semacam 'kontrak pertemanan' yang berisi poin-poin yang sudah kita bahas?
- Reza : Ide bagus! Kita bisa menuliskannya dan masing-masing menyimpan salinannya sebagai pengingat.
- Bagas : Aku setuju. Dan mungkin kita bisa melakukan evaluasi setiap bulan untuk melihat perkembangannya?
- Rohman : Itu ide yang sangat bagus, Bagas. Evaluasi rutin bisa membantu kita tetap pada jalur yang benar.
- Yusuf : Teman-teman, aku benar-benar senang kita bisa melakukan diskusi ini. Rasanya seperti beban berat terangkat dari pundakku.
- Riqi : Aku juga merasakan hal yang sama, Yusuf . Aku merasa kita semua jadi lebih dekat dan saling memahami.
- Cinta : Benar sekali. Aku berjanji akan lebih memperhatikan perasaan teman-teman mulai sekarang.
- Isa : Sama, Cinta. Aku juga akan berusaha lebih terbuka dan tidak ragu untuk berbicara jika ada masalah.
- Siti : Diskusi ini membuka mataku. Aku sadar betapa pentingnya komunikasi yang jujur dan terbuka di antara teman.
- Rasya : Setuju, Siti. Dan aku berharap kita bisa mempertahankan keterbukaan ini seterusnya.
- Fakhri : Aku merasa optimis tentang pertemanan kita ke depannya. Kita sudah mengambil langkah besar hari ini.
- Reza : Benar sekali, Fakhri. Yang penting sekarang adalah konsistensi dalam menerapkan apa yang sudah kita bahas.
- Bagas : Teman-teman, terima kasih atas partisipasi dan kejujuran kalian semua hari ini. Aku bangga menjadi bagian dari kelompok ini.

Rohman : Aku juga, Bagas. Bagaimana kalau kita tutup pertemuan ini dengan saling berpelukan?

[Semua berdiri dan membentuk lingkaran]

Yusuf : Sebelum kita berpelukan, aku ingin mengatakan bahwa aku sangat menghargai kalian semua. Mari kita jadikan hari ini sebagai awal dari pertemanan yang lebih kuat.

Riqi : Setuju! Ayo kita berpelukan!

[Mereka semua berpelukan dalam satu lingkaran besar]

Cinta : (Setelah pelukan) Wah, rasanya jadi lebih lega ya.

Isa : Iya, aku merasa lebih dekat dengan kalian semua sekarang.

Siti : Sama! Ayo kita jadikan ini rutinitas, bukan hanya pelukannya, tapi juga diskusi terbuka seperti ini.

Rasya : Setuju! Mungkin sebulan sekali?

Fakhri : Ide bagus! Kita bisa bergantian menjadi fasilitator diskusinya.

Reza : Oke, jadi kapan kita mulai membuat 'kontrak pertemanan' yang tadi kita bahas?

Bagas : Bagaimana kalau besok sepulang sekolah? Kita bisa kumpul lagi di sini.

Rohman : Setuju! Aku akan membawa kertas dan spidol untuk menuliskannya.

Yusuf : Oke, sudah diputuskan kalau begitu. Sampai besok, teman-teman!

[Mereka mulai membereskan kursi dan bersiap pulang]

Riqi : Sampai besok, semuanya! Jangan lupa bawa ide-ide untuk kontrak pertemanan kita ya!

Cinta : Siap, Riqi! Sampai ketemu besok!

Mereka semua berpamitan dan meninggalkan ruangan dengan wajah cerah dan penuh semangat.

## Lampiran 4. Laiseg

RAHASIA

**PENILAIAN HASIL  
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari/Tanggal Layanan : 29 Juli 2024  
 Jenis Layanan :  
 Pemberi layanan :

Isilah titik-titik dibawah ini dengan singkat

1. Topik-topik apakah yang telah dibahas dalam layanan tersebut ?

teman sebaya.

2. Hal-hal atau pemahaman baru apakah yang anda peroleh dari layanan tersebut ?

Untuk tidak membela-bedakan teman.

3. Bagaimanakah perasaan anda setelah mengikuti layanan tersebut ?

lebih menghargai.

4. Hal-hal apakah yang akan anda lakukan setelah mengikuti layanan tersebut ?

tidak memilih-milih teman.

5. Apakah layanan yang anda ikuti berkaitan langsung dengan masalah yang anda alami?

- a. Apabila ya, keuntungan apa yang anda peroleh ?

ya, Menadapat Pemahaman

- b. Apabila tidak, keuntungan apa yang anda peroleh ?

-

6. Tanggapan, saran, pesan atau harapan apa yang ingin anda sampaikan kepada pemberi layanan?

y/rib rafia lebih baik kedepannya.

## Lampiran 5. Evaluasi Proses

## EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

**Identitas :**  
 Nama : Pingka cinta A  
 Kelas : X C  
 Topik : Teman Sebaya

**Petunjuk :**

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai      CS : jika Cukup Sesuai  
 S : jika Sesuai              KS : jika Kurang Sesuai


No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Teman Sebaya		✓		
2	Saya antusias mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan materi Teman Sebaya			✓	
3	Saya menghargai teman pada waktu kegiatan bimbingan kelompok tentang Teman Sebaya	✓			
4	Saya merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Teman Sebaya	✓			
5	Saya tidak sungguh – sungguh mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan topik Teman Sebaya				✓
6	Saya tidak berani mengutarakan pendapat saya pada waktu mengikuti bimbingan kelompok dengan topik Teman Sebaya				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik

  
 (Nadia Arova Febriana)

## Lampiran 6. Evaluasi Hasil

## EVALUASI HASIL BIMBINGAN KELOMPOK

Nama Siswa : Rungki Cinta A

Kelas : X C

Topik : Teman Sebaya

## Petunjuk :

Beri tanda centang (✓) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan hasil penilaian Anda dengan ketentuan:

SS : jika Sangat Sesuai

CS : jika Cukup Sesuai

S : jika Sesuai

KS : jika Kurang Sesuai

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	CS	KS
1	Saya merasa senang menerima materi layanan BK tentang teman sebaya	✓			
2	Saya tidak mampu memberi pendapat tentang teman sebaya				✓
3	Saya dapat menunjukkan sikap yang baik saat berinteraksi dengan teman sebaya	✓			
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila saya dapat saling menghargai saat sedang berinteraksi dengan teman sebaya	✓			
5	Saya tidak dapat menunjukkan sikap yang baik dan menghargai dalam pertemanan sehingga saya memiliki kesulitan pergaulan dalam kehidupan sehari-hari				✓
Jumlah skor					
Rata-rata skor					
Kategori berdasarkan rata-rata skor					

Semarang, Juli 2024

Mengetahui,

Peneliti

Peserta didik/ Konseli



(Nardia Arova Febriana)

.....

**Lampiran. 11 Tabulasi Hasil Pre-Test Kelompok Eksperimen**

PRE-TEST																										
KELOMPOK EKSPERIMEN																										
Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	Total
S.16	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	2	2	1	4	4	3	2	3	2	2	77
S.17	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	61
S.18	1	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	58
S.19	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	63
S.20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
S.21	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	3	3	2	2	2	2	62
S.22	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	94
S.23	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	1	4	4	3	3	90
S.24	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	3	1	2	64
S.25	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	55
S.26	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	70
S.27	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	2	1	66
S.28	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	63
S.29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	74
S.30	1	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	60

**Lampiran. 12 Tabulasi Hasil Pre-Test Kelompok Kontrol**

PRE-TEST																										
KELOMPOK Kontrol																										
Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	Total
S.1	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	80
S.2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	70
S.3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	88
S.4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	86
S.5	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2	1	3	2	3	2	2	2	3	58
S.6	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	80
S.7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	77
S.8	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	86
S.9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	74
S.10	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	84
S.11	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	76
S.12	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	81
S.13	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	90
S.14	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	56
S.15	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	67





**Lampiran. 15 Hasil Uji Prasyarat Data****Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.860	40

**Hasil Uji Normalitas****Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest (Kontrol)	.152	15	.200*	.920	15	.194
	Posttest (Kontrol)	.148	15	.200*	.921	15	.196
	Pretest (Eksperimen)	.204	15	.095	.897	15	.086
	Posttest (Eksperimen)	.156	15	.200*	.953	15	.577

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Hasil Uji Homogenitas****Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.222	1	28	.641
	Based on Median	.129	1	28	.722
	Based on Median and with adjusted df	.129	1	27.761	.722
	Based on trimmed mean	.233	1	28	.633

## Hasil Uji Hopitesis

### 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	Pretest- Posttest	-5.400	2.772	.716	-6.935	-3.865	-7.544	14	.000

### *Lampiran. 16 Dokumentasi Penelitian*

Gambar 1. Observasi Awal



Gambar 2. Wawancara Dengan Guru BK



Gambar 3. Wawancara Dengan Siswa Kelas X MAN 2 Kota Semarang



Gambar 4. Pelaksanaan *Try Out*



Gambar 5. Pelaksanaan *Pre-Test*



Gambar 6. Treatment Pertemuan Pertama



Gambar 7. Treatment Pertemuan Kedua



Gambar 8. Treatment Pertemuan Ketiga



Gambar 9. Treatment Pertemuan Keempat



Gambar 10. Treatment Pertemuan Kelima





Gambar 11. Pelaksanaan *Post-Test*



**Lampiran. 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian MAN 2 Kota Semarang**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA SEMARANG  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 KOTA SEMARANG**

Jalan Bangetayu Raya Genuk Semarang  
Telepon (024) 6595440 Faximili (024) 6595440  
e-mail : [man2smrg@gmail.com](mailto:man2smrg@gmail.com) Website : [www.man2smg.sch.id](http://www.man2smg.sch.id)



**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 1107/ Ma.11.33.02/TL.00/07/2024

Berdasarkan surat izin Penelitian dari Universitas Negeri Semarang, Nomor : 271A/IP-AM/FIP/UPGRIS/V/2024, Tanggal : 16 Mei 2024, Kepala MAN 2 Kota Semarang :

Nama : Drs. H. Junaedi, M.Pd  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Pangkat / Golongan : Pembina Tingkat I / IV b  
Unit Kerja : MAN 2 Kota Semarang

Menerangkan bahwa mahasiswa atas :

Nama : Nadia Arova Febriana  
NIM : 20110023  
Universitas : Universitas PGRI Semarang  
Prodi : S1 Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Telah melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur untuk keperluan penulisan Skripsi di MAN 2 Kota Semarang pada tanggal 22 Mei-25 Juli 2024, dengan judul :

**“EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS X MAN 2 KOTA SEMARANG”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Juli 2024



Drs. H. Junaedi, M.Pd

NIP. 196508021996031001













### Lampiran. 18 Buku Bimbingan Skripsi



#### Pembimbing I

##### PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama: Dra. Wulik Kusdaryani M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
	20/7 2023	Konsultasi Awal.	
	10/8 2023	konsultasi judul & ACC	
	24/8 2023	Konsultasi Angket.	
	2/5 2024	konsultasi proposal	
	13/5 2024	Konsultasi Instrumen	
	11/5 2024	ACC proposal.	
	4/6 2024	Konsultasi PPL	
	10/6 2024	TRY OUT	
	20/6 2024	ACC TRY OUT	
	27/6 2024	Konsultasi perlakuan	
	3/7 2024	Konsultasi Ujg.	
	25/7 2024	Bab IV	

	Ceterangan	Paraf
29/7 2024	Revisi keseluruhan	
30/7 2024	ACC	

## Pembimbing II

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Ismah . S . Ag . , M . Pd .

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
		Kolokatif	—
	1/8 <sup>23</sup>	Pengajuan judul	—
	11/8 <sup>23</sup>	Pengajuan judul	—
	22/8 <sup>23</sup>	AEE judul	—
	14/8 <sup>23</sup>	CBM	—
	7/12	Ganti judul karena peraturan	—
	26/1	AEE CBM	—
	13/2	Revisi Kajian teori	—
	03/2	Revisi Kajian teori	—
	16/5 <sup>a</sup>	AEE Kajian Teori	—
	3/5	Try out	—
		AEE Try out	—
	20/6	Revisi RPL	—
	23/6	AEE RPL	—
	29/7	AEE Keseluruhan Siap ujian	—