



LAMPIRAN

Lampiran 2. Surat Menyelesaikan Penelitian



SURAT KETERANGAN
Nomor : B.31.420/1446/SMAN 1 SGR/DISDIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Made Sri Astiti, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 196808241997022003
 Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Singaraja

Menerangkan bahwa telah menerima mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling untuk dapat melaksanakan uji coba Buku Panduan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA di SMA Negeri 1 Singaraja pada tahun ajaran 2022/2023 a.n :

Nama : Alfia Putri Ligeana Vat
 NIM : 1911011048
 Prodi : Bimbingan Konseling
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 April 2023
 Kepala Sekolah,

 Made Sri Astiti, S.Pd., M.Pd.
 Pembina Tk.I
 NIP. 19680824 199702 2 003

Lampiran 3. Hasil Uji Validasi Isi Buku Pandua

INSTRUMEN VALIDASI PAKAR

BUKU PANDUAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMA

Pengantar

Bapak/Ibu pakar yang saya hormati, perkenankan saya menyita waktu Bapak/Ibu beberapa saat untuk menilai keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA sebagaimana yang saya sertakan dalam lampiran instrumen ini. Kesediaan Bapak/Ibu dalam menilai buku panduan ini sangat penting yang berarti bagi keberterimaan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA". Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya menilai panduan ini.

Petunjuk

Berikut ini telah tersedia beberapa item pernyataan yang berkaitan terkait keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA, Keberterimaan yang dimaksud meliputi beberapa indikator yakni kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Dalam setiap pernyataan memiliki 3 alternatif skor yaitu 1, 2, dan 3 yang menunjukkan rentangan atau tingkat keberterimaan panduan ini. Keterangan masing-masing skor keberterimaan sebagai berikut,

1 = Tidak Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan tingkat validitas panduan ini menurut item pernyataan bersangkutan. Pada bagian akhir tersedia kolom secara khusus dimana Bapak/Ibu dapat memberikan saran perbaikan, bilamana sekiranya panduan ini memerlukan perbaikan.

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Kegunaan buku panduan dalam penyelenggaraan layanan BK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			√
2.	Kegunaan buku panduan dalam mendorong penyelenggara layanan BK untuk menerapkan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			√
3.	Kebermanfaatan buku panduan penyelenggaraan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			√
4.	Isi buku mudah dipahami dan diterapkan oleh guru BK			√
5.	Kelayakan isi buku panduan dalam mencapai tujuan konseling			√
6.	Kepraktisan prosedur atau langkah-langkah konseling yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			√
7.	Kelayakan (kemudahan memahami) petunjuk kegunaan			√
8.	Kelayakan buku panduan biaya yang dibutuhkan			√
9.	Kelayakan buku panduan dilihat dari waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			√
10.	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			√
11.	Kelayakan buku panduan dari desain kemasan			√
12.	Kemudahan dalam mengakses buku panduan secara <i>online</i>			√
13.	Kelayakan dukungan landasan teori terkait kecerdasan interpersonal siswa dan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			√
14.	Keluasan materi yang disajikan dalam buku panduan			√
15.	Kelengkapan sub pada buku panduan			√
16.	Ketepatan substansi isi buku panduan dengan aspek dan indicator kecerdasan interpersonal siswa.			√
17.	Kesesuaian tujuan, materi, metode, dan teknik <i>role playing</i> dipilih untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			√
18.	Kejelasan uraian isi dan substansi buku panduan			√
19.	Kejelasan prosedur dan teknik pada buku panduan			√

20.	Kejelasan sistematika penyajian materi dalam buku panduan			√
21.	Kejelasan langkah-langkah pelaksanaan konseling			√
22.	Kesesuaian tujuan konseling dan materi yang disajikan dalam buku panduan dengan tingkat perkembangan siswa			√
23.	Kejelasan bahasa (komunikasi) yang digunakan dalam buku panduan			√
24.	Ketetapan (keefektifan) kalimat dalam buku panduan			√
25.	Kesesuaian alokasi waktu pada waktu prosedur pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			√

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar Penilai

Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Luh Putu Sri Lestari,S.Pd.,M.Pd

Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Prodi BK FIP Undiksha

Tanda Tangan :



INSTRUMEN VALIDASI PAKAR

BUKU PANDUAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMA

Pengantar

Bapak/Ibu pakar yang saya hormati, perkenankan saya menyita waktu Bapak/Ibu beberapa saat untuk menilai keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA sebagaimana yang saya sertakan dalam lampiran instrumen ini. Kesediaan Bapak/Ibu dalam menilai buku panduan ini sangat penting yang berarti bagi keberterimaan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA". Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya menilai panduan ini.

Petunjuk

Berikut ini telah tersedia beberapa item pernyataan yang berkaitan terkait keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA, Keberterimaan yang dimaksud meliputi beberapa indikator yakni kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Dalam setiap pernyataan memiliki 3 alternatif skor yaitu 1, 2, dan 3 yang menunjukkan rentangan atau tingkat keberterimaan panduan ini. Keterangan masing-masing skor keberterimaan sebagai berikut,

- 1 = Tidak Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 3 = Relevan

Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan tingkat validitas panduan ini menurut item pernyataan bersangkutan. Pada bagian akhir tersedia kolom secara khusus dimana Bapak/Ibu dapat memberikan saran perbaikan, bilamana sekiranya panduan ini memerlukan perbaikan.

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Kegunaan buku panduan dalam penyelenggaraan layanan BK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
2.	Kegunaan buku panduan dalam mendorong penyelenggara layanan BK untuk menerapkan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
3.	Kebermanfaatan buku panduan penyelenggaraan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
4.	Isi buku mudah dipahami dan diterapkan oleh guru BK			✓
5.	Kelayakan isi buku panduan dalam mencapai tujuan konseling			✓
6.	Kepraktisan prosedur atau langkah-langkah konseling yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
7.	Kelayakan (kemudahan memahami) petunjuk kegunaan			✓
8.	Kelayakan buku panduan biaya yang dibutuhkan			✓
9.	Kelayakan buku panduan dilihat dari waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
10.	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
11.	Kelayakan buku panduan dari desain kemasan			✓
12.	Kemudahan dalam mengakses buku panduan secara <i>online</i>			✓
13.	Kelayakan dukungan landasan teori terkait kecerdasan interpersonal siswa dan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			✓
14.	Keluasan materi yang disajikan dalam buku panduan			✓
15.	Kelengkapan sub pada buku panduan			✓
16.	Ketepatan substansi isi buku panduan dengan aspek dan indicator kecerdasan interpersonal siswa.			✓
17.	Kesesuaian tujuan, materi, metode, dan teknik <i>role playing</i> dipilih untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
18.	Kejelasan uraian isi dan substansi buku panduan			✓
19.	Kejelasan prosedur dan teknik pada buku panduan			✓

20.	Kejelasan sistematika penyajian materi dalam buku panduan			✓
21.	Kejelasan langkah-langkah pelaksanaan konseling			✓
22.	Kesesuaian tujuan konseling dan materi yang disajikan dalam buku panduan dengan tingkat perkembangan siswa			✓
23.	Kejelasan bahasa (komunikasi) yang digunakan dalam buku panduan			✓
24.	Ketetapan (keefektifan) kalimat dalam buku panduan			✓
25.	Kesesuaian alokasi waktu pada waktu prosedur pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			✓

Saran Perbaikan :

Sudah diperbaiki see 1

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....


.....

Identitas Pakar Penilai

Nama Lengkap dan Gelar : Wayan Eka Paramartha, M.Pd.

Bidang Keahlian : Bimbingan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanda Tangan : 

INSTRUMEN VALIDASI PAKAR

BUKU PANDUAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMA

Pengantar

Bapak/Ibu pakar yang saya hormati, perkenankan saya menyita waktu Bapak/Ibu beberapa saat untuk menilai keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA sebagaimana yang saya sertakan dalam lampiran instrumen ini. Kesediaan Bapak/Ibu dalam menilai buku panduan ini sangat penting yang berarti bagi keberterimaan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA". Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya menilai panduan ini.

Petunjuk

Berikut ini telah tersedia beberapa item pernyataan yang berkaitan terkait keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA, Keberterimaan yang dimaksud meliputi beberapa indikator yakni kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Dalam setiap pernyataan memiliki 3 alternatif skor yaitu 1, 2, dan 3 yang menunjukkan rentangan atau tingkat keberterimaan panduan ini. Keterangan masing-masing skor keberterimaan sebagai berikut,

- 1 = Tidak Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 3 = Relevan

Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan tingkat validitas panduan ini menurut item pernyataan bersangkutan. Pada bagian akhir tersedia kolom secara khusus dimana Bapak/Ibu dapat memberikan saran perbaikan, bilamana sekiranya panduan ini memerlukan perbaikan.

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Kegunaan buku panduan dalam penyelenggaraan layanan BK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
2.	Kegunaan buku panduan dalam mendorong penyelenggara layanan BK untuk menerapkan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
3.	Kebermanfaatan buku panduan penyelenggaraan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
4.	Isi buku mudah dipahami dan diterapkan oleh guru BK			✓
5.	Kelayakan isi buku panduan dalam mencapai tujuan konseling			✓
6.	Kepraktisan prosedur atau langkah-langkah konseling yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa		✓	
7.	Kelayakan (kemudahan memahami) petunjuk kegunaan		✓	
8.	Kelayakan buku panduan biaya yang dibutuhkan			✓
9.	Kelayakan buku panduan dilihat dari waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
10.	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
11.	Kelayakan buku panduan dari desain kemasan			✓
12.	Kemudahan dalam mengakses buku panduan secara <i>online</i>			✓
13.	Kelayakan dukungan landasan teori terkait kecerdasan interpersonal siswa dan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			✓
14.	Keluasan materi yang disajikan dalam buku panduan		✓	
15.	Kelengkapan sub pada buku panduan		✓	
16.	Ketepatan substansi isi buku panduan dengan aspek dan indicator kecerdasan interpersonal siswa.			✓
17.	Kesesuaian tujuan, materi, metode, dan teknik <i>role playing</i> dipilih untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
18.	Kejelasan uraian isi dan substansi buku panduan			✓
19.	Kejelasan prosedur dan teknik pada buku panduan			✓

20.	Kejelasan sistematika penyajian materi dalam buku panduan			✓
21.	Kejelasan langkah-langkah pelaksanaan konseling			✓
22.	Kesesuaian tujuan konseling dan materi yang disajikan dalam buku panduan dengan tingkat perkembangan siswa			✓
23.	Kejelasan bahasa (komunikasi) yang digunakan dalam buku panduan			✓
24.	Ketetapan (keefektifan) kalimat dalam buku panduan			✓
25.	Kesesuaian alokasi waktu pada waktu prosedur pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			✓

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar Penilai

Nama Lengkap dan Gelar : Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd.

Bidang Keahlian : Bimbingan dan Konseling

Instansi Tempat Bertugas : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanda Tangan :



INSTRUMEN VALIDASI PAKAR**BUKU PANDUAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMA****Pengantar**

Bapak/Ibu pakar yang saya hormati, perkenankan saya menyita waktu Bapak/Ibu beberapa saat untuk menilai keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA sebagaimana yang saya sertakan dalam lampiran instrumen ini. Kesediaan Bapak/Ibu dalam menilai buku panduan ini sangat penting yang berarti bagi keberterimaan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA". Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya menilai panduan ini.

Petunjuk

Berikut ini telah tersedia beberapa item pernyataan yang berkaitan terkait keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA, Keberterimaan yang dimaksud meliputi beberapa indikator yakni kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Dalam setiap pernyataan memiliki 3 alternatif skor yaitu 1, 2, dan 3 yang menunjukkan rentangan atau tingkat keberterimaan panduan ini. Keterangan masing-masing skor keberterimaan sebagai berikut,

1 = Tidak Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan tingkat validitas panduan ini menurut item pernyataan bersangkutan. Pada bagian akhir tersedia kolom secara khusus dimana Bapak/Ibu dapat memberikan saran perbaikan, bilamana sekiranya panduan ini memerlukan perbaikan.

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Kegunaan buku panduan dalam penyelenggaraan layanan BK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
2.	Kegunaan buku panduan dalam mendorong penyelenggara layanan BK untuk menerapkan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
3.	Kebermanfaatan buku panduan penyelenggaraan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
4.	Isi buku mudah dipahami dan diterapkan oleh guru BK			✓
5.	Kelayakan isi buku panduan dalam mencapai tujuan konseling			✓
6.	Kepraktisan prosedur atau langkah-langkah konseling yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
7.	Kelayakan (kemudahan memahami) petunjuk kegunaan			✓
8.	Kelayakan buku panduan biaya yang dibutuhkan			✓
9.	Kelayakan buku panduan dilihat dari waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
10.	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
11.	Kelayakan buku panduan dari desain kemasan			✓
12.	Kemudahan dalam mengakses buku panduan secara <i>online</i>			✓
13.	Kelayakan dukungan landasan teori terkait kecerdasan interpersonal siswa dan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			✓
14.	Keluasan materi yang disajikan dalam buku panduan			✓
15.	Kelengkapan sub pada buku panduan			✓
16.	Ketepatan substransi isi buku panduan dengan aspek dan indicator kecerdasan interpersonal siswa.			✓
17.	Kesesuaian tujuan, materi, metode, dan teknik <i>role playing</i> dipilih untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
18.	Kejelasan uraian isi dan substansi buku panduan			✓
19.	Kejelasan prosedur dan teknik pada buku panduan			✓

20.	Kejelasan sistematika penyajian materi dalam buku panduan			✓
21.	Kejelasan langkah-langkah pelaksanaan konseling			✓
22.	Kesesuaian tujuan konseling dan materi yang disajikan dalam buku panduan dengan tingkat perkembangan siswa			✓
23.	Kejelasan bahasa (komunikasi) yang digunakan dalam buku panduan			✓
24.	Ketetapan (keefektifan) kalimat dalam buku panduan			✓
25.	Kesesuaian alokasi waktu pada waktu prosedur pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>			✓

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar Penilai

Nama Lengkap dan Gelar : *Kadek Kramila Jayanthi, S.Pd*

Bidang Keahlian : *Bimbingan Konseling*

Instansi Tempat Bertugas : *SMA N 1 Singaraya*

Tanda Tangan : 

INSTRUMEN VALIDASI PAKAR

BUKU PANDUAN KONSELING KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMA

Pengantar

Bapak/Ibu pakar yang saya hormati, perkenankan saya menyita waktu Bapak/Ibu beberapa saat untuk menilai keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA sebagaimana yang saya sertakan dalam lampiran instrumen ini. Kesediaan Bapak/Ibu dalam menilai buku panduan ini sangat penting yang berarti bagi keberterimaan penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA". Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya menilai panduan ini.

Petunjuk

Berikut ini telah tersedia beberapa item pernyataan yang berkaitan terkait keberterimaan Buku Panduan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA, Keberterimaan yang dimaksud meliputi beberapa indikator yakni kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Dalam setiap pernyataan memiliki 3 alternatif skor yaitu 1, 2, dan 3 yang menunjukkan rentangan atau tingkat keberterimaan panduan ini. Keterangan masing-masing skor keberterimaan sebagai berikut,

- 1 = Tidak Relevan
- 2 = Kurang Relevan
- 3 = Relevan

Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan tingkat validitas panduan ini menurut item pernyataan bersangkutan. Pada bagian akhir tersedia kolom secara khusus dimana Bapak/Ibu dapat memberikan saran perbaikan, bilamana sekiranya panduan ini memerlukan perbaikan.

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1.	Kegunaan buku panduan dalam penyelenggaraan layanan BK untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
2.	Kegunaan buku panduan dalam mendorong penyelenggara layanan BK untuk menerapkan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
3.	Kebermanfaatan buku panduan penyelenggaraan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
4.	Isi buku mudah dipahami dan diterapkan oleh guru BK			✓
5.	Kelayakan isi buku panduan dalam mencapai tujuan konseling			✓
6.	Kepraktisan prosedur atau langkah-langkah konseling yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
7.	Kelayakan (kemudahan memahami) petunjuk kegunaan			✓
8.	Kelayakan buku panduan biaya yang dibutuhkan		✓	
9.	Kelayakan buku panduan dilihat dari waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
10.	Kelayakan buku panduan dilihat dari tenaga yang dibutuhkan untuk pelaksanaan			✓
11.	Kelayakan buku panduan dari desain kemasan			✓
12.	Kemudahan dalam mengakses buku panduan secara <i>online</i>			✓
13.	Kelayakan dukungan landasan teori terkait kecerdasan interpersonal siswa dan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>		✓	
14.	Keluasan materi yang disajikan dalam buku panduan		✓	
15.	Kelengkapan sub pada buku panduan			✓
16.	Ketepatan substansi isi buku panduan dengan aspek dan indikator kecerdasan interpersonal siswa.			✓
17.	Kesesuaian tujuan, materi, metode, dan teknik <i>role playing</i> dipilih untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa			✓
18.	Kejelasan uraian isi dan substansi buku panduan			✓
19.	Kejelasan prosedur dan teknik pada buku panduan			✓

20.	Kejelasan sistematika penyajian materi dalam buku panduan			✓
21.	Kejelasan langkah-langkah pelaksanaan konseling			✓
22.	Kesesuaian tujuan konseling dan materi yang disajikan dalam buku panduan dengan tingkat perkembangan siswa			✓
23.	Kejelasan bahasa (komunikasi) yang digunakan dalam buku panduan			✓
24.	Ketetapan (keefektifan) kalimat dalam buku panduan			✓
25.	Kesesuaian alokasi waktu pada waktu prosedur pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i>		✓	

Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Identitas Pakar Penilai

Nama Lengkap dan Gelar : Nli Ketut Hepi Teaningsih, S.Pd

Bidang Keahlian : Guru BK

Instansi Tempat Bertugas : SMAN 1 Singaraja

Tanda Tangan : 

Lampiran 4. Rekap Hasil Uji Validasi Isi Buku Panduan

No Butir	Penilai I	Penilai II	Penilai III	Penilai IV	Penilai V
1	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
6	Relevan	Kurang Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
7	Relevan	Kurang Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Kurang Relevan
9	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Kurang Relevan
14	Relevan	Kurang Relevan	Relevan	Relevan	Kurang Relevan
15	Relevan	Kurang Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
16	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
17	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
18	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
19	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
20	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
21	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
22	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
23	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
24	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan
25	Relevan	Relevan	Relevan	Relevan	Kurang Relevan

No Butir	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	CVR	CVI	Status Soal
1	5	0	0	1		Diterima
2	5	0	0	1		Diterima
3	5	0	0	1		Diterima
4	5	0	0	1		Diterima
5	5	0	0	1		Diterima
6	3	2	0	0.2		Diterima
7	3	2	0	0.2		Diterima
8	4	1	0	0.6		Diterima
9	4	1	0	0.6		Diterima
10	4	1	0	0.6		Diterima
11	4	1	0	0.6		Diterima
12	4	1	0	0.6		Diterima
13	4	1	0	0.6		Diterima
14	3	2	0	0.2		Diterima
15	4	1	0	0.6		Diterima
16	5	0	0	1		Diterima
17	5	0	0	1		Diterima
18	5	0	0	1		Diterima
19	5	0	0	1		Diterima
20	5	0	0	1		Diterima
21	5	0	0	1		Diterima
22	5	0	0	1		Diterima
23	5	0	0	1		Diterima
24	5	0	0	1		Diterima
25	4	1	0	0.6		Diterima
				$\Sigma = 19.4$	0.77	

Lampiran 5. Angket Skala Kecerdasan Interpersonal

KUESIONER

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap :

Usia : Tahun

Sekolah :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah sejumlah pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Anda dimohon untuk memberikan jawaban sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu kriteria untuk setiap pernyataan yang menurut anda paling tepat.
3. Skor yang diberikan tidak mengandung nilai jawaban benar-salah melainkan menunjukkan kesesuaian penilaian anda terhadap isi setiap pernyataan.
4. Pilihan jawaban yang tersedia adalah :
 - SS : apabila anda merasa Sangat Sesuai dengan pernyataan
 - S : apabila anda merasa Sesuai dengan pernyataan
 - TS : apabila anda merasa Tidak Sesuai dengan pernyataan
 - STS : apabila anda merasa Sangat Tidak Sesuai dengan pernyataan
5. Dimohon dalam memberikan penilaian tidak ada pernyataan yang terlewatkan.

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mampu memahami keadaan hati teman(seseorang) ketika ia sedang merasakan sesuatu				
2	Ketika teman saya merasa sedih, saya juga ikut merasakan hal yang sama				

3	Ketika teman saya bercerita, saya selalu memperhatikan bahasa tubuh dan ekspresi wajahnya.				
4	Saya cenderung diam ketika teman (seseorang) mencurahkan isi hatinya.				
5	Saya akan mengalihkan pembicaraan yang terkait dengan topic perasaan (curahan hati).				
6	Saya merasa senang jika seseorang meminta pertolongan saya.				
7	Membantu seseorang yang sedang kesulitan merupakan akhlak yang terpuji.				
8	Membantu seseorang dalam kesulitan merupakan kewajiban setiap manusia.				
9	Saya menolak ketika ada pengemis yang meminta minta pada saya.				
10	Saya berpura-pura tidak tahu ketika terdapat orang sekitar saya membutuhkan pertolongan saya				
11	Saya berpura-pura sibuk ketika teman saya membutuhkan bantuan dalam kesulitan belajar				
12	Saya selalu ingat terhadap sesuatu yang dapat menyakiti perasaan orang lain				
13	Selalu berhati-hati dalam memilih kata-kata dalam berbicara				
14	Saya selalu merasa benar dengan diri sendiri tanpa menjunjung sikap toleransi				
15	Saya merasa puas ketika saya dapat menyudutkan pendapat/sikap orang lain.				
16	Saya tak peduli terhadap perilaku atau kata-kata yang dapat menyakiti orang lain				
17	Saya tidak sungkan untuk berkata "maaf" apabila saya melakukan kesalahan				

18	Saya mengetuk pintu dan mengucap salam ketika berkunjung ke rumah teman				
19	Saya menegur teman yang bergurau saat guru sedang menjelaskan pelajaran				
20	Saya merasa tidak percaya diri untuk mengucapkan kata "tolong" pada seseorang ketika saya sangat membutuhkan bantuan.				
21	Ketika bertamu ke rumah seseorang, saya langsung masuk ke dalam rumahnya.				
22	Saya ikut bergurau dengan teman sebangku ketika pelajaran berlangsung.				
23	Saya mencari alternatif solusi dengan cara berdiskusi bersama orang tua/teman untuk mengambil sebuah keputusan dalam permasalahan.				
24	Saya menyukai permainan yang mengasah otak seperti teka-teki silang.				
25	Jika ada permasalahan, saya mencari solusi bersama agar segera mendapatkan jalan keluar.				
26	Ketika teman (seseorang) meminta saran/solusi, saya cenderung diam karena bingung menentukan solusi.				
27	Ketika guru menunjuk saya untuk menjawab pertanyaan, saya menanyakan jawabannya pada teman saya.				
28	Saya merasa malas ketika diberikan tugas oleh guru				
29	Saya dapat menyampaikan argument saya dengan baik ketika guru bertanya.				
30	Saya dipilih menjadi perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok saya dengan teman-teman.				

31	Saya merasa tidak nyaman jika saya tidak memiliki kesempatan berbicara dalam sebuah percakapan (misal, memilih topik, mengendalikan alur pembicaraan)				
32	Saya terbata-bata (tidak lancar) ketika menyampaikan pendapat saya				
33	Orang lain cenderung salah menafsirkan apa yang saya sampaikan				
34	saya merasa malu apabila berbicara di hadapan teman-teman saya				
35	Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, saya menyimaknya dengan baik				
36	Saya memberi kesempatan pada teman ketika ingin menyampaikan pendapatnya.				
37	Saya selalu mendengarkan apa yang disampaikan teman saya hingga tuntas.				
38	Ketika teman (seseorang) bercerita dengan saya, saya mendengarkan sambil bermain HP				
39	Saya merasa tidak sabar ketika seseorang berbicara panjang lebar.				
40	Ketika seseorang bercerita, saya mendengarkannya sambil melihat-lihat sekitar saya				

Lampiran 6. Tabulasi Data Pre-test

NO	NAMA	PERNYATAAN																																								TOTAL	
		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		
1	DMLP	3	2	4	1	3	3	3	4	1	2	4	4	2	2	1	3	3	2	2	1	3	2	3	2	4	2	1	1	1	1	4	1	2	2	4	4	4	3	1	1	96	
2	KYM	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	129	
3	KAGP	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	1	132
4	LTN	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	112	
5	MNNF	4	3	3	1	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	3	3	3	1	116	
6	NKJSM	3	3	4	4	1	4	4	3	2	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	1	1	117	
7	MTTD	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	2	2	120	
8	PKR	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	2	4	1	1	1	2	2	3	1	2	2	3	4	3	3	3	2	105	
9	PVH	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	111	

Lampiran 7. Tabulasi Data Post-test

NO	NAMA	PERNYATAAN																																								TOTAL		
		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			
1	DMLP	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	139	
2	KYM	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	142	
3	KAGP	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	139
4	LTN	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	146
5	MNNF	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	134	
6	NKJSM	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	128	
7	MTTD	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	133	
8	PKR	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	135
9	PVH	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	140	

Lampiran 8. Hasil Perhitungan Program SPSS

Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.127	9	.200*	.976	9	.938
Post-test	.177	9	.200*	.981	9	.968
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil test	Based on Mean	2.581	1	16	.128
	Based on Median	2.432	1	16	.138
	Based on Median and with adjusted df	2.432	1	11.964	.145
	Based on trimmed mean	2.548	1	16	.130

Uji Hipotesis SPSS


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	Pre-test - Post-test	22.000	12.359	4.120	31.500	12.500	5.340	8	.001

Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan





Lampiran 10. Produk Buku Panduan

 <p style="text-align: center;">PANDUAN KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING</p> <p style="text-align: center;">MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SMA</p> <p style="text-align: center;">Disusun Oleh: ALFIA PUTRI LIGEANA VAT PUTU ARI DHARMAYANTI DEWI ARUM WIDHIYANTI METRA PUTRI</p>	<p style="text-align: center;">KATA PENGANTAR</p> <p>Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat Nya, buku yang berjudul "Panduan Konseling Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA" dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan. Buku ini dirancang dan disusun guna membantu guru Bimbingan dan Konseling di sekolah dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal serta menerapkan teknik <i>Role Playing</i>.</p> <p>Buku ini telah mendapatkan pesan dan masukan dari ahli bimbingan dan konseling. Penulisan buku ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan buku ini, penulis mengharapkan kritik maupun saran yang membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap buku panduan ini dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.</p> <p style="text-align: right;">Penulis</p> <p style="text-align: center;">i</p>
<p>DAFTAR ISI</p> <p>KATA PENGANTARi</p> <p>DAFTAR ISI ii</p> <p>BAGIAN 1 PENDAHULUAN 1</p> <p> A. Pengantar 1</p> <p> B. Tujuan Buku Panduan 2</p> <p> C. Manfaat Buku Panduan 3</p> <p>BAGIAN 2 PETUNJUK UMUM 4</p> <p> A. Sasaran Pengguna 4</p> <p> B. Sasaran Peserta 4</p> <p> C. Kompetensi yang diharapkan 4</p> <p> D. Waktu Pelaksanaan 6</p> <p> E. Konseling Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> 7</p> <p>BAGIAN 3 PROSEDUR KHUSUS 12</p> <p> A. Prosedur Pelaksanaan kegiatan 12</p> <p> B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan 13</p> <p>BAGIAN 4 PENUTUP 41</p> <p> Kesimpulan 41</p> <p>DAFTAR PUSTAKA 42</p> <p>LAMPIRAN 43</p> <p style="text-align: center;">ii</p>	<p style="text-align: center;">BAGIAN 1 PENDAHULUAN</p> <p>A. Pengantar</p> <p>Panduan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa SMA ini memuat serangkaian kegiatan yang disusun sedemikian rupa, sehingga Guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor Sekolah ataupun pemerhati konseli dapat menyelenggarakan layanan konseling kelompok dan membantu siswa untuk mengatasi masalah-masalah yang di hadapi dengan menguasai unit materi secara sistematis dan bertahap guna mencapai tujuan yang ingin dicapai.</p> <p>Kecerdasan interpersonal sendiri merupakan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi di lingkungan sosial, baik dalam bekerja sama dengan orang lain, mampu dalam menilai dan menyesuaikan diri dalam situasi kondisi, mampu menjadi penengah bahkan menyelesaikan suatu persolan dalam kelompok atau lingkup sosial. Terdapat tiga dimensi kecerdasan interpersonal (Anderson, 1999) yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya 1) <i>Social sensitivity</i> atau kepekaan sosial yaitu kemampuan siswa untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkan baik secara verbal maupun non verbal. Sikap yang menunjukkan sensitivitas sosial adalah sikap empati, dan sikap</p> <p style="text-align: center;">1</p>

<p>prososial. 2) <i>Social insight</i> yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun. Pemahaman situasi sosial meliputi kesadaran diri, pemahaman situasi sosial dan etika sosial, serta pemecahan masalah efektif. 3) <i>Social communication</i> atau penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun suatu hubungan interpersonal yang sehat. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain. Adapun kecerdasan interpersonal siswa dapat diukur menggunakan instrumen dengan skala <i>likert</i> yang sudah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Instrumen yang akan digunakan untuk mengukur skala kecerdasan interpersonal siswa ialah berbentuk lembar angket (lembar kuesioner). Instrumen yang akan digunakan dikutip dari hasil penelitian (Nirmala, 2021) mengenai pengembangan skala kecerdasan interpersonal remaja sekolah menengah atas, yang telah disusun berdasarkan teori kecerdasan interpersonal Anderson (1999) yang mencakup tiga dimensi kecerdasan interpersonal yaitu <i>social sensitivity</i>, <i>social insight</i>, dan <i>social communication</i>.</p> <p>B. Tujuan Buku Panduan</p> <p>Panduan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> ini bertujuan untuk memandu guru pembimbing konseling dalam</p> <p style="text-align: center;">2</p>	<p>memberikan layanan konseling untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa di SMA.</p> <p>C. Manfaat Buku Panduan</p> <p>Panduan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa SMA ini bermanfaat sebagai alat untuk memandu siswa dalam mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial, hal ini didasari dengan asumsi bahwa kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan ke dalam skenario permainan peran.</p> <p style="text-align: center;">3</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">BAGIAN 2</p> <p style="text-align: center;">PETUNJUK UMUM</p> </div> <p>A. Sasaran Pengguna</p> <p>Panduan konseling dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa ini diperuntukkan bagi guru BK/Konselor sekolah dengan kriteria: 1. Berpendidikan S1 Bimbingan Konseling, 2. Merupakan guru BK/Konselor sekolah tetap di SMA, 3. Memiliki pengalaman sebagai guru BK/Konselor sekolah 5 tahun. Guru BK/Konselor melaksanakan konseling kelompok bersama siswa secara langsung atau bertatap muka.</p> <p>B. Sasaran Peserta</p> <p>Peserta dalam layanan konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa ini ialah siswa kelas X SMA yang teridentifikasi memiliki kecerdasan interpersonal rendah dan sedang berdasarkan pengukuran dengan skala kecerdasan interpersonal yang diberikan guru BK/Konselor sekolah sebelum pelaksanaan <i>treatment</i>.</p> <p>C. Kompetensi yang diharapkan</p> <p>Adapun kompetensi yang diharapkan tercapai dari peserta sasaran ialah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu meningkatkan aspek <i>social insight</i> yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari <p style="text-align: center;">4</p>	<p>pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun. Di dalamnya terdapat juga kemampuan seseorang dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga seseorang mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Sikap yang termasuk di dalam <i>social insight</i> yaitu 1) kesadaran diri atau kemampuan untuk menyadari dan menghayati keberadaannya di dunia seperti menyadari keinginannya, cita-citanya, harapan dan tujuannya dimasa depan, 2) pemahaman situasi sosial dan etika sosial yaitu kemampuan seseorang dalam memahami norma-norma sosial serta peraturan-peraturan yang berlaku. Di dalamnya terdapat ajaran yang membimbing seseorang untuk bertingkah laku yang benar dalam situasi sosial. Oleh karena itu setiap orang perlu mengetahui norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, supaya tahu membedakan perilaku yang boleh dilakukan atau perilaku yang tidak boleh dilakukan, dan 3) pemecahan masalah efektif atau kemampuan mengidentifikasi masalah secara tepat dan menemukan strategi pemecahan masalah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa mampu meningkatkan aspek <i>social sensitivity</i> atau kepekaan sosial yaitu kemampuan individu dalam merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkan baik secara verbal maupun non verbal. Sikap yang menunjukkan <i>social sensitivity</i> di antaranya adalah: 1) sikap empati atau suatu identifikasi pribadi dengan seseorang <p style="text-align: center;">5</p>

dimana orang tersebut mampu mengambil bagian dari dunia subjektif orang lain dengan memasuki perasaan-perasaannya sendiri yang bisa jadi mirip dengan perasaan-perasaan orang lain tersebut, dan 2) sikap pro-sosial atau sebuah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerjasama dengan orang lain, peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, dan berbuat sesuatu yang memberikan manfaat bagi orang lain

3. Siswa mampu meningkatkan aspek *social communication* atau penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi yang meliputi komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi penampilan fisik untuk menjalin dan membangun suatu hubungan interpersonal yang sehat. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain.

D. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa Sekolah Menengah Atas ini terdiri dari 6 sesi pertemuan dengan uraian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Uraian Kegiatan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing*

6

No	Alokasi Waktu	Kegiatan	Setting	Waktu Pelaksanaan
1	Pertemuan I	Seleksi subjek dan mempersiapkan/mengidentifikasi subjek	Klasikal	60-90 Menit
2	Pertemuan II-IV	Mengadakan kontrak kasus dengan konseli Pelaksanaan pemberian <i>treatment</i> dengan menggunakan konseling kelompok Analisis data proses konseling Evaluasi kegiatan	Kelompok	60-90 Menit (dalam setiap pertemuan)
3	Pertemuan V	Melakukan pengukuran setelah pemberian <i>treatment</i> /perlakuan melalui kuisioner khusus	Kelompok	60-90 Menit (dalam 1 hari yang sama)
4	Pertemuan VI	Pelaksanaan evaluasi akhir dan pemberian tindak lanjut terkait layanan yang telah diberikan	Kelompok	60-90 Menit (dalam 1 hari yang sama)

E. Konseling Kelompok Teknik *Role Playing*

- a. Konseling kelompok

Konseling kelompok menurut Prayitno (1995) di definisikan sebagai konseling yang diselenggarakan dalam kelompok

7

dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi di dalam kelompok itu. Kegiatan konseling kelompok ini biasanya dilakukan oleh lebih dari 2-10 orang yang terdiri dari ketua kelompok dan anggota kelompok. George M. Gazda dalam bukunya berjudul *Group Counseling A development approach* mengemukakan bahwa konseling kelompok adalah suatu sistem layanan bantuan yang cukup mumpuni untuk membantu dalam mengembangkan kemampuan individu, pencegahan, dan menangani permasalahan antar pribadi atau memecahkan masalah (Gazda, 1971). Atau dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok adalah salah satu upaya pengentasan permasalahan dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terdiri dari 2 sampai 10 orang untuk saling belajar dari pengalaman para anggota, sehingga meningkatkan kemampuan individu dalam pencegahan, dan menangani permasalahan atau memecahkan masalah antar pribadi. Adapun tahapan konseling kelompok menurut Prayitno (1995) terdapat 4 tahapan, yakni tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, dan tahap pengakhiran.

- b. Teknik *Role Playing*

Menurut Berne (dalam Corey, 2013) *role playing* merupakan serangkaian situasi bermain peran yang melibatkan beberapa anggota dalam kelompok yang menonjolkan gaya-gaya khas dari ego individu yang konstan untuk memungkinkan konseli memperoleh tentang tingkah laku sekarang dalam kelompok.

8

Adapun menurut Khalila (2019) *role playing* adalah suatu teknik kegiatan pembelajaran yang yang dilakukan peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dalam hubungan sosial dan membantu individu dengan proses kelompok sosial untuk memberikan informasi dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan sebuah teknik yang ditawarkan untuk membantu peserta didik dalam menerima pengetahuan melalui imajinasi dan penghayatan suatu peran untuk menjabarkan perasaan, sikap, tingkah laku, cara pandang dan berfikir orang lain, serta memecahkan masalah yang terkait dalam hubungan sosial.

Adapun tahap-tahap *role playing* menurut Solihah (2018) yaitu 1)Pembukaan, 2) motivasi anggota kelompok, 3) pelaksanaan *role playing*, 4) evaluasi dan analisis. Sedangkan menurut tahap-tahap teknik *role playing* menurut Elatner (dalam Hasmi, 2019), yaitu 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap diskusi, 4) tahap melakukan pembalikan peran, 5) tahap berbagi pengalaman.

- c. Tahapan-tahapan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Konseling kelompok dengan teknik *role playing* yang akan diaplikasikan memuat 6 tahapan yaitu, (1) tahap persiapan, (2) tahap pembukaan, (3) tahap pelaksanaan *role playing*, (4) tahap pembalikan peran, (5) tahap diskusi, (6) evaluasi dan analisis.

9

Tabel 2. Tahapan-tahapan konseling kelompok teknik *role playing*

No	Tahapan	Keterangan
1	Tahap Persiapan	Tahap persiapan dilakukan untuk memotivasi anggota kelompok agar mereka siap berpartisipasi secara aktif dalam permainan, mengidentifikasi dan mengemalkan masalah, memperjelas masalah, menafsirkan masalah, dan menjelaskan <i>role playing</i> , menentukan tujuan permainan, serta menciptakan perasaan aman dan saling percaya pada kelompok
2	Tahap Pembinaan	Guru pembimbing sebagai moderator yang menggambarkan topik, situasi yang disajikan. Di tahap ini diperkenalkan pengaturan, lokasi, waktu, kondisi, tujuan, skenario, status dan peran, hubungan antara karakter yang terlibat
3	Tahap Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	Setelah aktor dan pengamat telah ditentukan, maka permainan akan dimulai. Aktor mendalami perannya dengan melihat deskripsi situasi. Sementara pengamat menyiapkan beberapa aspek yang akan dinilai. Selain itu pelaksanaan <i>role playing</i> dapat ditumbuhkan dalam kegiatan ini bervariasi dan dapat di sesuaikan
4	Tahap Diskusi	Pada tahap ini para anggota kelompok diminta untuk memberikan tanggapan dan sumbangs pikiran terhadap permainan yang dilakukan pemeran utama
5	Tahap Pembalikan Peran	Pada tahap ini pemeran kembali memainkan peran yang telah diubah kemudian melakukan pada tahap selanjutnya yaitu diskusi berbagai pendapat dan perasaan

10

6.	Evaluasi Dan Analisis	Mengevaluasi serta menganalisis peran yang telah dimainkan. Adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengamat kepada para pemain. Adanya evaluasi selama kegiatan <i>role playing</i> berlangsung kemudian ditutup dengan diskusi serta kesimpulan dari kegiatan <i>role playing</i> tersebut
----	-----------------------	--

11

BAGIAN 3 PROSEDUR KHUSUS

A. Prosedur Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, konselor hendaknya memperhatikan petunjuk khusus berikut ini

- Panduan ini dapat diimplementasikan dalam memberikan layanan kepada siswa dalam *setting* kelompok dengan jumlah anggota 7-9 peserta.
- Peserta kegiatan diutamakan siswa dengan skala interpersonal rendah hingga sedang serta berjenis kelamin berbeda guna memberikan suasana interaksi yang berbeda.
- Layanan yang diberikan membutuhkan 6 kali sesi pertemuan tatap muka dengan durasi 60-90 menit setiap pertemuan
- Konselor berperan sebagai fasilitator sehingga diharapkan mampu memfasilitasi secara penuh seluruh kegiatan proses konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa
- Selama mengikuti kegiatan layanan ini, siswa perlu mengisi beberapa lembar refleksi, lembar observasi, lembar *pre-test* (sebelum layanan) dan *post-test* (sesudah

12

layanan) untuk mengukur tingkat kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa.

B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Pertemuan 1

Sebelum konseling dilaksanakan, guru bimbingan konseling melakukan kegiatan pengukuran terhadap siswa atau disebut sebagai *pre-test*, dimana alat yang digunakan berupa kuesioner yang dirancang khusus untuk mengukur skala kecerdasan interpersonal siswa. Hasil yang didapat menjadi acuan Guru Bimbingan Konseling untuk menentukan pengentasan masalah konseli mengenai masalah kecerdasan interpersonal.

2. Pertemuan 2.

Pelaksanaan Pemberian *treatment* dengan konseling kelompok teknik *role playing*, pokok bahasan yang ingin di capai ialah yaitu (1) *Social insight* atau kemampuan dalam memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial. Ditujukan agar siswa mampu mengembangkan kesadaran dirinya, mampu memahami situasi sosial dan etika sosial, serta dapat memecahkan masalah secara efektif. Kegiatan ini diawali dengan memberi lembar kontrak kegiatan sebagai tanda bahwa peserta siap mengikuti rangkaian kegiatan layanan hingga pertemuan terakhir.

13

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PERTEMUAN 1 / TOPIK 1			
Komponen Layanan	Layanan Dasar		
Bidang Layanan	Bidang Sosial		
Topik / Tema Layanan	Pertingnya Memiliki Kecerdasan Interpersonal		
Fungsi Layanan	Pemahaman dan Penguasaan		
Tujuan Umum	Siswa mampu menyadari dan memahami pentingnya memiliki kecerdasan interpersonal		
Tujuan Khusus	Tujuan khusus yang ingin di capai dalam kegiatan ini ialah: - Siswa mampu mengembangkan kemampuan social insight atau kemampuan memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial - Siswa mampu mengembangkan kesadaran dirinya, mampu memahami situasi sosial dan etika sosial, serta dapat memecahkan masalah secara efektif		
Sasaran Layanan	Siswa kelas X SMA di Sirgajaya		
Materi	Skala Kecerdasan Interpersonal		
Waktu	90 Menit / 1 kali pertemuan		
Metode/Teknik	Ceramah dan Diskusi		
Media/Alat	Buku Panduan, Lembar Observasi/Refleksi/Evaluasi, Alat Pemungut Skrip/Naskah, dan Flipchart		
Prosedur Pelaksanaan			
Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa (Topik 1: Social Insight)			
No	Tahap Kegiatan	Keterangan	Alokasi Waktu
1	Tahap Persiapan (Tahap persiapan dilakukan untuk memotivasi anggota kelompok agar	Kegiatan pada Tahap Persiapan: 1. Mengucapkan salam dari dua 2. Mengucapkan terimakasih pada anggota karena sudah bersedia	10 Menit
14			
2	Tahap Pembukaan (Curu BK/konselor Sekolah sebagai moderator yang mengemukakan topik, situasi yang diuraikan. Di tahap ini diperkenalkan pengantar, lokasi, waktu, kondisi, tujuan, scenario, status dan peran, hubungan antara karakter yang terlibat)	Kegiatan pada Tahap Pembukaan: 1. Konselor memberikan penjelasan mengenai Social Insight 2. Konselor memberikan Lembar Kesadaran Diri dan harus diisi seluruh konselor kegiatan 3. Konselor mengajuk konseli berdiskusi mengenai lembar kesadaran diri yang sudah diisi 4. Konselor menjelaskan tahapan selanjutnya ialah bermain peran, konselor membagikan naskah kepada anggota yang dipilih secara acak sebagai pemeran, dan konsel yang tidak terpilih berperan menjadi pengamat	20 Menit
15			
3	Tahap Pelaksanaan Role Playing (Setelah pemeran dari permainan telah ditentukan, maka pemeran akan diminta. Alor mendalami perannya dengan melihat deskripsi situasi. Sementara pengamat menyiapkan beberapa aspek yang akan dinilai. Selama itu pelaksanaan role playing dapat ditumbuhkan dalam kegiatan ini bervariasi dan dapat di sesuaikan)	Kegiatan pada Tahap Pelaksanaan Role Playing: 1. Konselor memberi waktu konseli yang terpilih sebagai pemeran untuk mempelajari naskah dan mendalami peran 2. Konseli yang bertugas sebagai pemeran dan pengamat melaksanakan tugasnya masing-masing tetap diawasi oleh pemimpin kelompok (konselor)	20 Menit
4	Tahap Diskusi (Pada tahap ini para anggota kelompok diminta untuk memberikan tanggapan dan sambutan pikiran terhadap permainan yang dilakukan pemeran utama)	Kegiatan pada Tahap Diskusi: 1. Setelah permainan peran, konselor mengajukan kembali mengenai Social insight beserta sikap-sikap yang harus dilakukan di dalamnya (kesadaran diri mampu memahami situasi sosial dan etika sosial, serta dapat memecahkan masalah secara efektif) 2. konselor membuka sebuah diskusi. Anggota yang berperan sebagai pengamat diminta untuk menyampaikan lemuannya, setelah itu anggota yang menjadi pemeran melakukan refleksi diri terhadap tokoh yang diperankan 3. konselor meminta anggota yang memerankan tokoh untuk mengisi Lembar Refleksi Perolehan . Konselor juga mempehatikan pengamat untuk menuliskan sambutan	10 Menit
16			
5	Tahap Pembalikan Peran (Pada tahap ini pemeran kembali memainkan peran yang telah diubah kemudian melakukan pada tahap selanjutnya yaitu diskusi berbagai pendapat dan perasaan)	Kegiatan pada Tahap Pembalikan Peran: 1. Konselor menukar tugas anggota yang semula bertugas sebagai pengamat diubah menjadi pemeran begitu juga sebaliknya dari memerankan peran sesuai dengan naskah yang diperbaharui. 2. Setelah permainan peran, konselor kembali membuka sebuah diskusi. Anggota yang berperan sebagai pengamat diminta untuk menyampaikan temuasirnya, setelah itu anggota yang menjadi pemeran melakukan refleksi diri terhadap tokoh yang diperankan	15 Menit
6	Evaluasi Dan Analisis (Mengevaluasi serta menganalisis peran yang telah dimainkan. Adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengamat kepada para pemeran. Adanya evaluasi selama kegiatan role playing berlangsung. Kemudian ditutup dengan diskusi serta kesimpulan dari kegiatan role playing tersebut)	Kegiatan pada Tahap Evaluasi dan Analisis: 1. Konselor menganalisis hasil dari kegiatan yang sudah terlaksana 2. Konselor dan siswa/konseli menyimpulkan bersama bahwa memiliki pemahaman mengenai kesadaran dirinya, mampu memahami situasi sosial dan etika sosial, serta dapat memecahkan masalah secara efektif, dapat menjadi semua permainan untuk terjalimnya interaksi sosial yang baik.	15 Menit
17			

Materi Topik 1: Social Insight

Naskah Drama

Ini merupakan kisah siswa-siswi kelas X di sekolah Nusa Bangsa. Ulin merupakan siswa yang cukup pendiam dikelas, dan tidak terlalu banyak berinteraksi dengan teman-temannya di kelasnya. Ulin menyadari sikapnya yang tidak terlalu berinteraksi dengan teman-temannya dapat merugikan dirinya di kemudian hari. Ulin berkeinginan untuk mengubah dirinya dan menjadi berani untuk berinteraksi dengan orang lain. Suasana pagi di kelas X. Nia yang sudah tiba segera melakukan tanya dan dijawab di bangkunya. Tidak lama kemudian Ulin tiba di kelas dan segera menghampiri bangkunya yang tepat berada di depan bangku Nia. Ulin melompat sergaman dan memegangi Nia.

Ulin : "Selamat pagi, Nia" [Suaranya sedikit ragu dan teresenyum]
 Nia yang menerima sapaan dari Ulin sedikit terkejut karena Nia tahu temannya yang satu ini memang jarang berkecua, melihat tindakan tersebut Nia dengan senang hati menjawab sapaan Ulin

Nia : "Pagi Ulin" [teresenyum]
 Mendapat balasan sapaan dari Nia, Ulin merasa bahwa memegangi tidak seburuk yang selalu ia pikirkan. Ulin selalu berpikir pilau dia memulai peralokapan terlebih dahulu akan terasa canggung dan aneh menurut orang lain, namun hal itu bukanlah ia pikirkan negatinya. Ulin jadi tahu bahwa hal kecil seperti memegangi dan teresenyum menjadi sebuah pencapaian dan perubahan untuk ia berani berinteraksi dengan orang lain.

Guru bahasa Indonesia telah tiba, pelajaran pun dimulai. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil yang berisikan anggota 4 orang siswa, Nia, Ulin, Dika, Firman bergabung dalam satu kelompok yang sama. Setiap kelompok ditugaskan untuk membuat review film. Kini Nia, Ulin, Dika, dan Firman duduk berbaris.

Firman : "Jadi, film apa yang bakal kita review?"
 Nia : "Gimana kalo kita review film Dilan 1991, pasti kita semua disini udah pernah nonton?"
 Dika : "Boleh aja sih, aku juga pernah nonton"
 Ulin sedang asik memperhatikan temannya, sedangkan Dika yang mendengar saran film dari Nia memantunya beracua masam.

Firman : "Ah film cinta-cintaan, mending 5 Cm kalo gitu"
 Nia : "Tapi kan kita semua pernah nonton" [jawabnya sambil menatap firman dan Ulin]
 Firman : "Aku sih gak mau, itu film ada tawaran, melawan guru, pelajaran apa yang bisa diambil? Ngge-gembel? Dik, kamu yakin mau review Dilan, aku sih gak mau ya. Biar aja ruh cem-cem emang sukanya yang gitu-gitu". [Ungkap Firman menggubir untuk mematahkan pendapat Nia]
 Dika: "Aku sih oke-oke kalo masalahnya mau review film 5 Cm, tapi kalo mau tetap Dilan juga gapapa"
 Ulin masih diam belum tahu harus memberi respon apa, sedangkan Nia menunjukkan rasa kebawanya saat Firman bertolol-bertolol beracua untuk memaksakan pendapatnya.

Firman : "Aku tetap pilih 5 Cm" [Sambil Firman dengan tegas]
 Ulin : "Kata dari aku boleh saja film nya, karena ketetulan aku sudah nonton dua film itu. Kalau menurut Nia gimana?"

Nia : [Berusaha untuk tidak menunjukkan kekesalannya terhadap Firman] "Tanduh kita pilih 5 Cm apa, daripada menduduki rakit panjang"
 Jawaban dari Nia menandakan bahwa Firman berhasil membuat teman-temannya mengurakan pendapatnya. Firman merasa bangga akan hal itu walau harus menanduh Nia kesal bahkan berisnggung. Menempas siswa ini mengerjakan tugas yang diberikan Guru, hingga bel istirahat pun tiba. Nia segera bangun dari tempat duduk nya dan menggap Ulin untuk pergi ke kantin.

Nia : "Ayo, Lin, kita ke kantin?"
 Walaupun tugas review film sudah dikerjakan sebagian tetap saja Nia tidak dapat menyumbangkan ide-nya, akhirnya, lagi pula Firman terlalu frontal mengenai persahabatan saja yang akan film Dilan. Tanpa merasa diragukan bahwa temannya Dika dan Firman, Nia dan Ulin segera meninggalkan kelas. Tidak lama Firman juga keluar kelas menuju toilet. Setelah menyelesaikan kegiatannya, Firman kecewa seburuk. Firman berpikir apa yang ia lakukan pada Nia tadi adalah tindakan yang salah, bahkan Nia tetap terlihat kecewa.

Bel masuk kelas pun berbunyi.
 Firman kembali ke kelas lalu menghampiri Nia yang sudah duduk dibangkerunya. Nia yang melihat kehadiran Firman merasa sedikit aneh.

Firman : "Nia, soal tadi masad kalo-kalo nengragung dari bikin kami kecewa?"
 Nia : [sambil menenggang Nia menjawab usapan Firman dan teresenyum] "Ya Firman, aku masad"

SELESAI

Peran: Ulin, Nia, Firman, Dika

Lembar Kesadaran Diri

Nama Lengkap	:	
Nama Panggilan	:	
Jenis Kelamin	:	
Tempat/Tanggal Lahir	:	
Agama	:	
Sholat	:	
Alamat	:	
Hobi	:	
Anak ke	:	
Pekerjaan	:	

Riwayat pendidikan	:	
TK	:	
SD	:	
SMP	:	
Kelebihan	:	
Kekurangan	:	
Tujuan terbesar dalam hidup	:	

Lembar Refleksi Penokohan dalam Role Playing Topik 1: Social Insight

Nama Siswa	:	
Peran	:	
Pertanyaan	:	Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini setelah anda memainkan peran pada kegiatan tadi. Jawablah sesuai dengan pengalaman ini yang anda rasakan saat memainkan peran tersebut:
Pertanyaan:		
1. Jelaskan menurut anda apakah tokoh yang anda perankan memiliki sikap yang perlu anda terapkan dalam kehidupan sehari-hari?	Jawaban:	
2. Jelaskan menurut anda apakah anda dapat melaksanakan sikap yang berkaitan dengan Social Insight (kesadaran diri), mampu memahami situasi sosial dan etika sosial, serta dapat memecahkan masalah secara efektif?	Jawaban:	
3. Jelaskan menurut anda apakah pemahaman situasi dan etika sosial harus selalu dilakukan?	Jawaban:	
4. Jelaskan, apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami tokoh yang anda perankan tadi dalam kehidupan nyata?	Jawaban:	

Pedoman Observasi Evaluasi Topik 1: Social Insight

No	Tahap	Indikator	Kemunculan		
			kurang	Cukup	baik
1	Tahap Persiapan	Siswa dapat mengikuti tahap persiapan Siswa mampu menjelaskan mengenai kesadaran interpersonal			
2	Tahap Pembukaan	Siswa mampu memahami penjelasan mengenai Social Insight Siswa mampu memunculkan kesadaran diri			
3	Tahap Pelaksanaan Role Playing	Siswa mampu melaksanakan tugas peran yang telah diberikan Siswa menunjukkan ketunggalan dalam memainkan peran			
4	Tahap Diskusi	Siswa mampu menjelaskan diri terhadap peran yang diberikan Siswa mampu memahami mengenai Social insight beserta sikap-sikap yang harus dibangun di dalamnya (kesadaran diri, mampu memahami situasi sosial dan etika sosial, serta dapat memecahkan masalah secara efektif) Siswa mampu menguraikan sikap-sikap yang tertera dalam script/naskah drama			

		Siswa mampu berargumentasi selama proses diskusi			
5	Tabap Pembalikan Peran	Siswa mampu melaksanakan tugas peran yang telah diberikan Siswa mampu merefleksikan diri terhadap peran yang diberikan			
6	Tabap evaluasi dan analisis	Siswa menyimpulkan serangkaian kegiatan yang telah terlaksana			

Keterangan:
Kurang : 1
Cukup : 2
Baik : 3

Kategori	Rentang Nilai
Kurang baik	<12
Cukup baik	18 - 23
Baik	24 - 29
Sangat Baik	>30

3. Pertemuan 3.

Pelaksanaan Pemberian *treatment* dengan konseling kelompok teknik *role playing*, pokok bahasan yang ingin di capai ialah (2) *Social sensitivity* atau kepekaan sosial dimana kemampuan individu dalam merasakan dan mengamati reaksi dan atau perubahan orang lain yang tunjukkan secara verbal maupun non verbal. Ditujukan agar siswa dapat mengembangkan sikap empati dan sikap

pro-sosial atau bertindak sesuai moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu, bekerja sama, hingga mengungkapkan simpati kepada orang lain.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PERTEMUAN 2/TOPIK 2

Komponen Layanan	Layanan Dasar
Bidang Layanan	Bidang Sosial
Topik/Tema Layanan	Pentingnya Memiliki Kecerdasan Interpersonal
Fungsi Layanan	Pemahaman dan Persepsi
Tujuan Umum	Siswa mampu menyadari dan memahami pentingnya memiliki kecerdasan interpersonal
Tujuan Khusus	Tujuan khusus yang ingin di capai dalam kegiatan ini ialah: - Siswa mampu mengembangkan kemampuan <i>Social sensitivity</i> atau kepekaan sosial di mana kemampuan individu dalam merasakan dan mengamati reaksi dan atau perubahan orang lain yang tunjukkan secara verbal maupun non verbal. - Siswa mampu mengembangkan sikap empati dan sikap pro-sosial atau bertindak sesuai moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu, bekerja sama, hingga mengungkapkan simpati kepada orang lain
Sasaran Layanan	Siswa kelas X SMA di Singaraja
Materi	Skala Kecerdasan Interpersonal
Waktu	90 Menit/1 kali pertemuan
Metode/Teknik	Ceramah dan Diskusi
Media/Alat	Buku Panduan, Lembar Observasi/Soliken/Evaluasi, Alat Perungung Skrip/Musik, dan Jipoint

**Prosedur Pelaksanaan
Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa
(Topik 2 : Social Sensitivity)**

No	Tabap Kegiatan	Keterangan	Alokasi Waktu
1	Tabap Persiapan (Tabap persiapan dilakukan untuk memotivasi anggota kelompok agar mereka siap berpartisipasi secara aktif dalam permainan, mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi masalah, memperjelas masalah, menafikan masalah, dan menjelaskan <i>role playing</i> , menentukan tujuan permainan, serta menciptakan perasaan aman diri saling percaya pada kelompok	Kegiatan pada Tabap Persiapan: 1. Mengucapkan salam dan doa 2. Mengucapkan terima kasih pada anggota karena sudah bersedia datang pada kegiatan konseling kelompok ini 3. Meditasi absensi 4. Mengucapkan kembali aturan/asa-asa konseling yang harus di terapkan selama kegiatan konseling berlangsung sampai selesai, serta anggota menyetujui kontrak mengikuti konseling sampai selesai. 5. Konselor mengingat kembali materi konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> 6. Konselor dan konseli mengingat kembali materi tentang kecerdasan interpersonal yang disampaikan secara klasikal di pertemuan sebelumnya 7. Mengucapkan kembali janji konseling kelompok berkesinambungan seluruh peserta kegiatan konseling kelompok ini.	10 Menit
2	Tabap Pembukaan (Guru DK/Konselor Seolah sebagai moderator yang mengemukakan topik, situasi yang dituliskan. Di tahap ini diperkenalkan pengaturan, lokasi, waktu, kondisi,	Kegiatan pada Tabap Pembukaan: 1. Konselor mengajak konseli untuk mengingat kembali apa yang sudah dibahas pada kegiatan sebelumnya. 2. Konselor memberikan penjelasan mengenai <i>Social Sensitivity</i> 3. Konselor menjelaskan tahapan selanjutnya ialah bermain	20 Menit

	tujuan, skenario, aturan dan peran, hubungan antara karakter yang terlibat)	peran, konselor membagikan naskah kepada anggota yang dipilih secara acak sebagai pemeran, dan konseli yang tidak terpilih berperan menjadi pengamat.	
3.	Tabap Pelaksanaan Role Playing (Setelah pemeran dan pengamat telah ditentukan, maka permainan akan dimulai. Aktor mendalami perannya dengan melihat deskripsi situasi. Sementara pengamat menyiapkan beberapa aspek yang akan dinilai. Selain itu pelaksanaan <i>role playing</i> dapat ditambahkan dalam kegiatan ini berwujud dan dapat di sesuaikan)	Kegiatan pada Tabap Pelaksanaan Role Playing: 1. Konselor memberi waktu konseli yang terpilih sebagai pemeran untuk mempersiapkan naskah dan mendalami peran. 2. Konseli yang bertugas sebagai pemeran dan pengamat melaksanakan tugasnya masing-masing tahap diawasi oleh pemimpin kelompok (konselor)	20 Menit
4.	Tabap Diskusi (Pada tahap ini para anggota kelompok diminta untuk memberikan tanggapan dan sumbueringan pikiran terhadap permainan yang dilakukan pemeran utama)	Kegiatan pada Tabap Diskusi: 1. Setelah pemeranan peran, konselor menjelaskan kembali mengenai <i>Social Sensitivity</i> beserta sikap-sikap yang harus dihindari di dalamnya (sikap empati dan sikap pro-sosial atau bertindak sesuai moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu, bekerja sama, hingga mengungkapkan simpati kepada orang lain) 2. konselor membuka sebuah diskusi. Anggota yang berperan sebagai pengamat diminta	10 Menit

		untuk menyampaikan temannya, setelah itu anggota yang menjadi pemeran melakukan refleksi diri terhadap tokoh yang diperankan	
5	Tahap Pembalikan Peran (Pada tahap ini pemeran kembali memainkan peran yang telah diubah kemudian melakukan pada tahap selanjutnya yaitu diskusi berbagai pendapat dan perasaan)	Kegiatan pada Tahap Pembalikan Peran 1. Koroskor menukar tugas anggota yang semula bertugas sebagai pengamat diubah menjadi pemeran begitu juga sebaliknya dan memantapkan peran sesuai dengan tokoh yang diperbarui 2. Setelah penantapan peran, koroskor kembali membuat sebuah diskusi. Anggota yang berperan sebagai pengamat diminta untuk menyampaikan temannya, setelah itu anggota yang menjadi pemeran melakukan refleksi diri terhadap tokoh yang diperankan	15 Menit
6	Evaluasi Dan Analisis (Mengulas kembali serta menganalisis peran yang telah dimainkan. Adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengamat kepada para pemeran. Adanya evaluasi selama kegiatan role playing berlangsung)	Kegiatan pada Tahap Evaluasi dan Analisis 1. Koroskor menganalisis hasil dari kegiatan yang sudah berlangsung 2. Koroskor dan siswa/korosi menyampaikan bersama-bersama menilai sikap empati dan sikap pro-sosial atau bertindak sesuai moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu, bekerja sama, hingga mengungkapkan simpati kepada orang lain akan	15 Menit

Kemudian ditutup dengan diskusi serta kesimpulan dari kegiatan role playing tersebut	memberikan interaksi sosial yang baik	
--	---------------------------------------	--

Materi Topik 2 : Social Sensitivity

Naskah Drama

Pada suatu hari di SMA Harapan Bangsa, seluruh siswa menikmati jam istirahatnya. Ada yang tengah menikmati bekal, ada yang tengah mengerjakan tugas untuk pelajaran selanjutnya, ada yang hanya memandang *handphone*. Mira tengah asik mengobrol dengan temannya, tidak sengaja mendengar sebisik dan mendengar Dina yang asik memainkan *handphone*.

Mira : "Din, mau water ga? Tadi dibungkusin sama banyak banget"
Dina : "Maun...," salut Dina semangat dan segera melekatkan *handphone* nya.

Mira dan Dina tengah asik makan bersama, dari disisi lain terdapat Agung yang tengah mengeluarkan wajahnya di atas meja. Biasanya jam istirahat pertama siswa masih terlihat bersemangat. Dina melihat Agung yang tengah mengeluarkan wajahnya segera memberitahu Mira.

Dina : "Mir, lihat deh itu Agung kenapa ya"
Mira segera menoleh ke arah yang Dina tunjukkan.
Mira : "Ngantuk mungkin, udah bawain aja lagi tidur"
Dina : "Aduh kira lagi sakit" sempit Dina dengan obrolan kearahnya.
Mira : "Cie... Dina perhatian banget, ada apa nih?" salut Mira mengoda.
Dina : "Namanya juga teman Mir, gapapa kan kalo kita empai"
Mira : "Ya juga ya, hah... Yaudah ato yang bawain Agung deh" ucap Mira seraya bangun dari bangkunya lalu menghampiri Agung.
Mira : "Agung... janggal Mira seraya menepuk pelan bahu Agung. "Gung, iok parah sruh bawainmu?" tidak ingin mengetahui hal ini sendiri, Mira menyuruh Dina untuk mendekati.
Dina segera menghampiri Mira.
Dina : "Cinaya Mir"
Mira : "Agung kenapa lagi sakit tuh"
Dina : "Agung" panggil Dina sambil menepuk pelan bahu Agung.
Mendengar suara berisik, Agung berusaha membuka matanya dan menoleh ke arah dua orang temannya.
Mira : "Kenapa gak istirahat, Gung?"
Dina : "Ganyara kamu demam, Gung?"
Agung : "Iya sih periang banget, kepalaaku" sambil memegang kepalanya menggaruk sakit.
Mira : "Mending istirahat di UKS atau pulang aja, Gung"
Agung : "Cinaya ya, aku masih ada tugas yang belum selesai"
Dina : "Istirahat dulu deh ke kita atau ke kelas aja, Gung. Timbang kamu tambah parah, mending istirahat sih Gung"
Agung mengangguk lalu bangun dari bangkunya dan ingin membatu caranya.
Mira : "Lelah tauya biar aku yang bawain"
Agung : "Makasi ya Mir, maat ngrepotin"

Dina menghampiri kelas kelas untuk meminjamkan im Agung, dengan sikap ketus kelas segera membong Agung dan membawakan kelasnya.
Setelah Agung pergi bersama kelas, Mira dan Dina kembali ke tempat duduk mereka.
Korodan harinya di sekolah, Agung baru tiba dikelasnya segera menyapa Mira dan Dina.
Agung : "Selamat pagi guys..!!" sapa Agung dengan seragam samaribah.
Dina : "Pagi, Gung"
Mira : "Wah... udah sehat, Gung?"
Agung : "Masa! Syukur karena langsung tau buat istirahat di rumah. Thanks ya kalian berdua"
Dina : "Sama-sama Gung, lagi sesama teman kita harus saling peduli"
Mira memberi respon mengangguk sambil mendengar jawaban Dina. Tak lama kemudian jam pembelajaran pun dimulai.

SELISAI

Peran: Mira, Dina, Agung

Lembar Refleksi Penokohan dalam Role Playing Topik 2 : Social Sensitivity

Nama Siswa :	
Peran :	
Pertunjuk :	-jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini setelah anda memainkan peran pada kegiatan tadi. Jawablah sesuai dengan pengalaman ini yang anda rasakan saat memainkan peran tersebut!
Pertanyaan :	
1. Jelaskan menurut anda apakah tokoh yang anda perankan memiliki sikap yang perlu anda terapkan dalam kehidupan sehari-hari?	
Jawaban :	
2. Jelaskan menurut anda, apakah anda dapat melaksanakan sikap yang berkaitan dengan Social Sensitivity beserta sikap-sikap yang harus dibangun di dalamnya (sikap empati dan sikap pro-sosial atau bertindak sesuai moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu, bekerja sama, hingga mengungkapkan simpati kepada orang lain)?	
Jawaban :	
3. Jelaskan menurut anda apakah sikap empati dan sikap pro-sosial harus dimiliki setiap individu?	
Jawaban:	
4. Jelaskan, apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami tokoh yang anda perankan tadi dalam kehidupan nyata?	
Jawaban:	

Pedoman Observasi Evaluasi Topik 2 : Social Sensitivity

No	Tahap	Indikator	Kemunculan		
			kurang	Cukup	baik
1	Tahap Persiapan	Siswa dapat mengidentifikasi tahap persiapan			
		Siswa mampu menjelaskan mengenai koordinasi interpersonal			
2	Tahap Pembukaan	Siswa mampu memahami penjelasan mengenai Social Sensitivity			
3	Tahap Pelaksanaan Role Playing	Siswa mampu melaksanakan tugas peran yang telah diberikan			
		Siswa menunjukkan keaktifan dalam memainkan peran			
4	Tahap Diskusi	Siswa mampu merefleksikan diri terhadap peran yang diberikan			
		Siswa mampu memahami mengenai Social Sensitivity beserta sikap-sikap yang harus dibangun di dalamnya (sikap empati dan sikap pro-sosial atau bertindak sesuai moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu, bekerja sama, hingga mengungkapkan simpati kepada orang lain)			

		Siswa mampu menganalisis sikap-sikap yang tertera dalam strip/naskah drama			
		Siswa mampu berargumentasi selama proses diskusi			
5	Tahap Pembalikan Peran	Siswa mampu melaksanakan tugas peran yang telah diberikan			
		Siswa mampu merefleksikan diri terhadap peran yang diberikan			
6	Tahap evaluasi dan analisis	Siswa menyangkaji serangkaian kegiatan yang telah terlaksana			

Keterangan:
Kurang : 1
Cukup : 2
Baik : 3

Kriteria Penilaian

Kategori	Rentang Nilai
Kurang baik	< 12
Cukup baik	18 - 23
Baik	24 - 29
Sangat Baik	>30

4. Pertemuan 4

Pelaksanaan Pemberian *treatment* dengan konseling kelompok teknik *role playing*, pokok bahasan yang ingin di capai ialah (3) *Social communication* atau penguasaan

keterampilan komunikasi sosial di mana individu mampu menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun suatu hubungan interpersonal yang sehat. Ditujukan agar siswa dapat membangun keterampilan mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain.

**MATERI 3
RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN Bimbingan dan KONSELING
PERTEMUAN 3 / TOPIK 3**

Komponen Layanan	Layanan Dasar
Bidang Layanan	Bidang Sosial
Topik/Tema Layanan	Pentingnya Memiliki Kecerdasan Interpersonal
Fungsi Layanan	Pemahaman dan Penegeban
Tujuan Umum	Siswa mampu menyadari dan memahami pentingnya memiliki kecerdasan interpersonal
Tujuan Khusus	Tujuan khusus yang ingin di capai dalam kegiatan ini ialah: - Siswa mampu mengembangkan kemampuan <i>social communication</i> atau penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi yang meliputi komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi penampilan fisik untuk menjalin dan membangun suatu hubungan interpersonal yang sehat - Siswa mampu mengembangkan keterampilan mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain
Sasaran Layanan	Siswa kelas X SMA di Singaraja
Materi	Skala Kecerdasan Interpersonal
Waktu	90 Menit / 1 kali pertemuan
Metode/Teknik	Ceramah dan Diskusi

Media/Alat	Buku Parahum, Lembar Observasi/Interviu/Forum, Alat Perangung Strip/Naskah, dan <i>Roleplay</i>
-------------------	---

**Prosedur Pelaksanaan
Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa
(Topik 2 : Social Sensitivity)**

No	Tahap Kegiatan	Keterangan	Alokasi Waktu
1	Tahap Persiapan (Tahap persiapan dilaksanakan untuk memotivasi anggota kelompok agar mereka siap berpartisipasi secara aktif dalam permainan, mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi masalah, memaparkan masalah, memaparkan masalah, dan melakukan <i>role playing</i> , menentukan tujuan permainan, serta menetapkan peraturan aman dan saling percaya pada kelompok)	Kegiatan pada Tahap Persiapan: 1. Mengucapkan salam dan doa pada anggota karena sudah bersedia dalam pada kegiatan konseling kelompok ini 2. Mengucapkan terima kasih kepada anggota karena sudah bersedia dalam pada kegiatan konseling kelompok ini 3. Melakukan absensi 4. Mengucapkan kembali aturan/asas-asas konseling yang harus di terapkan selama kegiatan konseling berlangsung sampai selesai, serta anggota menyetujui kontrak kelompok konseling sampai selesai 5. Konselor mengingatkan kembali mengenai konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> 6. Konselor dan konseli menajagi kembali materi tentang kecerdasan interpersonal yang disampaikan secara klasikal di pertemuan sebelumnya 7. Mengucapkan kembali janji konseling kelompok berama-sama seluruh peserta kegiatan konseling kelompok ini.	10 Menit
2	Tahap Pembukaan (Guru DK/Konselor Sekolah sebagai moderator yang mengambatkan topik, situasi yang diuraikan. Di Tahap	Kegiatan pada Tahap Pembukaan: 1. Konselor mengajak konseli untuk mengingat kembali apa yang sudah dibahas pada kegiatan sebelumnya.	20 Menit

ini diperlakukan program, lokasi, waktu, kondisi, tujuan, sumber, status dan peran, hubungan antara karakter yang terlibat!	2. Konselor memberikan penjelasan mengenai <i>Social Communication</i> 3. Konselor menjelaskan tahapan selanjutnya yaitu bermain peran, konselor membagikan masalah kepada anggota yang dipilih secara acak sebagai pemeran, dan konseli yang tidak terpilih berperan menjadi pengamat.	
3. Tahap Pelaksanaan Role Playing (Setelah pemeran dan pengamat telah ditentukan, maka permainan akan dimulai. Aktor meraklami perannya dengan melihat deskripsi situasi. Sementara pengamat memperhatikan beberapa aspek yang akan dinilai. Selain itu pelaksanaan <i>role playing</i> dapat ditumbuhkan dalam kegiatan ini berurutan dan dapat di sesuaikan)	Kegiatan pada Tahap Pelaksanaan Role Playing: 1. Konselor memberi waktu konseli yang terpilih sebagai pemeran untuk mempelajari masalah dan mendalami peran 2. Konseli yang bertugas sebagai pemeran dan pengamat melaksanakan tugasnya masing-masing tetap diawasi oleh pengamat kelompok (konselor)	20 Menit
4. Tahap Diskusi (Pada tahap ini para anggota kelompok diminta untuk memberikan tanggapan dan sumbangs pakran terhadap permainan)	Kegiatan pada Tahap Diskusi: 1. Setelah penutupan peran, konselor mengajak kembali mengenai <i>Social communication</i> beserta sikap-sikap yang harus dihayati di dalamnya (Berempati, mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain)	10 Menit

	yang dilakukan pemeran utama)	2. Konselor membuka sebuah agenda yang berperan untuk menyampaikan temanya, setelah itu anggota yang menjadi pemeran melakukan refleksi diri terhadap tokoh yang diperankan. 3. Konselor meminta anggota yang memerankan tokoh untuk mengisi Lembar Refleksi Penokohan . Konselor juga memperhatikan pengamat untuk memotivasi siswa/anggota karena terhadap hal-hal yang ingin diubah pada naskah	
8.	Tahap Pembalikan Peran (Pada tahap ini pemeran kembali memainkan peran yang telah diubah kemudian melakukan pada tahap selanjutnya yaitu diskusi berbagai pendapat/ran perasaan)	Kegiatan pada Tahap Pembalikan Peran: 1. Konselor menalar tugas anggota yang semula bertugas sebagai pengamat diubah menjadi pemeran begitu juga sebaliknya dan memerankan peran sesuai dengan naskah yang diperbaharui. 2. Setelah pemeranan peran, konselor kembali membuka sebuah agenda. Agenda yang diminta untuk menyampaikan temanya, setelah itu anggota yang menjadi pemeran melakukan refleksi diri terhadap tokoh yang diperankan	15 Menit
6.	Evaluasi Dan Analisis (Mengevaluasi serta menganalisis peran yang telah dimainkan. Adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengamat kepada para pemeran. Adanya	Kegiatan pada Tahap Evaluasi dan Analisis: 1. Konselor menganalisa hasil dari kegiatan yang sudah terlaksana 2. Konselor dan siswa/konseli menyimpulkan bersama-bersama memiliki keterampilan mengungkapkan efektif dan keterampilan berbicara berguna untuk menjalin dan	15 Menit

evaluasi selama kegiatan <i>role playing</i> berlangsung. Kemudian ditutup dengan diskusi serta kesimpulan dari kegiatan <i>role playing</i> tersebut)	3. Konselor meminta konseli untuk mengisi Lembar Refleksi Kegiatan Konseling (tersedia pada halaman Lampiran)
--	--

Materi Topik 3 : Social Communication

Naskah Drama

Dada suatu hari di SMA Negeri 48, tengah terlaksana jam pelajaran Ekonomi Pak Budi selesai, guru tengah menjelaskan materi di depan sambil menuliskan beberapa angka di papan. Sari dan Dian beserta siswa lainnya mendengarkan sambil mencatat penjelasan Pak Budi. Namun, selama mengajar Pak Budi merasa ruangan kelas begitu ramai.

Pak B : "Adik-adik mohon perhatiannya"
Sejerk murid tertidur dan Ibu Stryd kembali melanjutkan penjelasannya. Pak Budi melihat Irfan anak menunduk sambil memainkan kondisionernya.

Pak B : "Coba Irfan tolong jelaskan apa yang sudah saya jelaskan tadi!" perintah Pak Budi.
Irfan yang dipanggil namanya segera menatap ke arah Pak Budi. Ia hanya terdiam karena memang Irfan tidak begitu mendengarkan penjelasan Pak Budi.

Pak B : "Irfan silahkan jelaskan apa yang sudah saya paparkan tadi" usap Pak Budi lagi.
Irfan : "Gak bisa pak"
Pak B : "Terus saat saya jelaskan, kamu ngapain saja dari tadi?"
Irfan hanya diam tidak menjawab mengularkan sepih kata.
Pak B : "Kamu kalau tidak bisa mengulang kemudian saya di sini lebih baik kamu tidak usah ikut pelajaran apa"
Irfan masih tidak menjawab bahkan saat ini ia hanya menunduk, tidak berani menatap Pak Budi.

Pak B : "Cintuk yang lainnya kalau memang tidak ingin ikut dalam pelajaran saya bisa pergi meninggalkan kelas. Saya disini Cuma minta dihargai dan diengarkan, kalau ada yang penting bisa di catat, ada saatnya nanti kalian bisa melakukan hal lain, misalnya saat jam istirahat"
Tepat setelah Pak Budi berbicara bel berbunyi pertanda pergantian jam pelajaran. Mungkin karena kesal, Pak Budi tidak menutup kelas hanya sekedar berpaling dan pergi.

Setelah seluruh siswa di kelas dilanda dengan segala macam perasaan, ada yang diam, ada yang merasa berhasil, ada yang kesal. Memang sangat tidak baik jika kita sampai membuat Guru kesal kepada siswa bahkan satu kelas bisa meninggalkan dunyanya.

Saat jam istirahat Sari sebagai ketua kelas menghampiri Irfan untuk membicarakan perihal yang terjadi saat jam pelajaran Pak Budi.

Sari : "Irfan, apa itu alasan sebetulnya sama kamu?"
Irfan : "Iya Sar"

Sari : "Masalah tadi, apa bukannya mau menghormati kamu tapi ada bukannya kamu minta maaf ke Pak Budi?"
Irfan : "Lah kenapa harus minta maaf, bapaknya saja yang udah capek kali!"
Sari : "Kamu tadi nyebut ke Pak Budi kaya gtu, dia guru tau, Pan. Harusnya kamu gak kaya gitu ke bapaknya?"
Irfan : "Abisnya aku gak tau harus ngomong apa"
Sari : "Malahnya sekarang lebih baik kamu minta maaf ke bapaknya, mungkin bisa ke ruang guru. Mumpung lagi istirahat"
Irfan : "Mahu aku Sar?"
Sari : "Berman berbunyi berani bertanggung jawab Pan. Aku temenin deh ke ruang guru"
Irfan sedikit mengangguk kepalanya yang tidak gatal. Dian yang mencendengnya ikut memosisi untaikan Sari.
Dian : "Iya Pan. Tar kalo bapaknya makin kesal terus yang kena malah kita seketan kan jadi masalah"
Sari mengangguk pertanda ucapan Dian benar.
Irfan : "Iya deh, yuk Sari Tar kamu yang ketuk pintu nya ya"
Sari : "Tunggu Pan"
Irfan dan Sari segera meninggalkan kelas menuju ruang guru. Sambilnya di ruang guru, Sari mengukut pintu.
Sari : "Permisi Pak, Bu. Saya mau bertemu Pak Budi"
Salah seorang guru mempersalahkan Sari dan Irfan masuk yang kebutuhan Pak Budi juga sedang ada di dalam.
Pak B : "Mau apa sar?"
Sari : "Ini pak, Irfan mau bertemu Bapak"
Irfan yang merasa terganggu sedikit oleh Sari pertanda agar segera berbicara.
Pak B : "Iya Irfan"
Irfan : "Begini Pak, moalin tadi di kelas saya mau minta maaf ke bapak. Seharusnya saya mendengarkan bapak dan tidak abrak sendiri"
Pak B : "Terus?"
Irfan : "Tuh saya juga mengakui Bapak, saya minta maaf"
Pak B : "Karena tidak baik sama pertemuan saya dan menyadari kesalahan kamu, maaf saya maafkan. Lain kali jalan seperti itu lagi, bahkan ke guru mana pun kamu tidak boleh seperti itu"
Irfan : "Bapak baik, saya juga tidak akan seperti itu lagi"
Pak B : "Ya sudah, karena masalah selesai kalian silahkan kembali ke kelas karena sebentar lagi jam masuk kelas tiba"
Sari dan Irfan : "Terima kasih Pak Kami permissi dulu"
SELESA

Lembar Refleksi Penokohan dalam Role Playing
Topik 3 : Social Communication

Nama Siswa	
Peran	
Pertanyuk	Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini setelah anda memainkan peran pada kegiatan tadi! Jawablah sesuai dengan pengalaman diri yang anda rasakan saat memainkan peran tersebut.
Pertanyaan	
1.	Jelaskan menurut anda apakah tokoh yang anda perankan memiliki sikap yang perlu anda terapkan dalam kehidupan sehari-hari? Jawaban :
2.	Jelaskan menurut anda apakah anda dapat melaksanakan sikap yang berkaitan dengan <i>Social communication</i> beserta sikap-sikap yang harus dibagikan di dalamnya (keterampilan mengungkapkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain)? Jawaban :
3.	Jelaskan menurut anda apakah keterampilan mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain harus dimiliki? Jawaban :
4.	Jelaskan, apakah anda mengalami kesulitan dalam memahami tokoh yang anda perankan tadi dalam kehidupan nyata? Jawaban :

Pedoman Observasi Evaluasi
Topik 3 : Social Communication

No	Tahap	Indikator	Kemunculan		
			Kurang	Cukup	Baik
1.	Tahap Persiapan	Siswa dapat mengulisi tahap persiapan Siswa mampu menjelaskan mengenai <i>Role playing</i> interpersonal			
2.	Tahap Pembukaan	Siswa mampu memahami penjelasan			

		mengikuti <i>Social communication</i>			
3	Tahap Pelaksanaan Role Playing	Siswa mampu melaksanakan tugas peran yang telah diberikan			
		Siswa menunjukkan kesungguhan dalam memainkan peran			
4	Tahap Diskusi	Siswa mampu merefleksikan diri terhadap peran yang diberikan			
		Siswa mampu memahami mengenai <i>Social communication</i> bahwa sikap-sikap yang harus dibangun di dalamnya (kemampuan mendengarkan efektif dan keterampilan berbicara dengan orang lain)			
		Siswa mampu mengapresiasi sikap-sikap yang tertera dalam diri/masalah drama			
		Siswa mampu berargumentasi selama proses diskusi			
5	Tahap Pembalikan Peran	Siswa mampu melaksanakan tugas peran yang telah diberikan			
		Siswa mampu merefleksikan diri terhadap peran yang diberikan			
6	Tahap evaluasi dan analisis	Siswa menyimpulkan serangkaian kegiatan yang telah terlaksana			

setelah melaksanakan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dilihat dari perubahan sikap dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya yang juga dapat dilihat berdasarkan terjadinya perubahan/peningkatan hasil *post-test* yang telah dilakukan siswa. Peningkatan hasil pada *post-test* dapat ditentukan dengan membandingkan hasil *pre-test* yang telah dilakukan pada awal kegiatan yang kemudian dibandingkan dengan hasil *post-test* yang dilaksanakan pada akhir kegiatan.

Keterangian:
 Kurang : 1
 Cukup : 2
 Baik : 3

Kriteria Penilaian

Kategori	Rentang Nilai
Kurang baik	<12
Cukup baik	18 – 23
Baik	24 – 29
Sangat Baik	30

5. Pertemuan 5.

Melakukan pengukuran setelah pemberian *treatment/perlakuan* melalui kuesioner khusus. Guru bimbingan dan konseling melaksanakan *assessment* kepada konseli setelah pemberian *treatment/perlakuan* atau disebut sebagai *Post-test*, dilaksanakan menggunakan kuesioner yang dirancang khusus untuk menentukan skala kecerdasan interpersonal siswa setelah pemberian *treatment/perlakuan*.

6. Pertemuan 6.

Melaksanakan Evaluasi akhir setelah mendapatkan hasil dari *Pre-test*. Evaluasi dalam pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik *role playing* ini dilaksanakan 1 kali yakni pada akhir kegiatan pelaksanaan konseling. Keberhasilan kegiatan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terhadap permasalahan kecerdasan interpersonal siswa dilihat berdasarkan terdapatnya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa

BAGIAN 4
PENUTUP

Kesimpulan

Panduan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan tata cara pelaksanaan kegiatan salah satu layanan bimbingan dan konseling yakni konseling kelompok dengan teknik *role playing* yang dapat digunakan oleh konselor sekolah/Guru Bimbingan dan Konseling. Pada buku panduan ini dijelaskan mengenai langkah-langkah pelaksanaan konseling untuk mengatasi permasalahan terkait kecerdasan interpersonal pada siswa. Sehingga memudahkan konselor sekolah/Guru Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan konseling kelompok bersama siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, M. (1999). *The Development Of Intelligence*. UK: Psychology Press Ltd.

Corey, G. (2013). *Teori dan Praktek: Konseling dan Psikoterapi* (7th ed.). PT Refika Aditama.

Gazda, G. M. (1971). Group Counseling : a Developmental Approach. *Counselier Canadian*, 3(4), 5-25.
<https://doi.org/10.1.1.1012.6716>

Hasmi, N. (2019). Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Khalida, I. R. (2019). Penerapan Eimbangan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Quanta*, 3(2), 44-50.

Nirmala, B. (2021). Pengembangan Skala Kecerdasan Interpersonal Remaja Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Rimbungan: Konseling Indonesia*, 6(1), 72-79.
<https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>

Prayitno. (1993). *Layanan Eimbangan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)* (cetakan 1). Ghalia Indonesia.

Solihah, N. (2018). Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Skraps*.

LAMPIRAN

Lampiran 01. Instrumen Pengukuran Kecerdasan Interpersonal

KUESIONER

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Lengkap :

Umur : Tahun

Sekolah :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah sejumlah pernyataan di bawah ini dengan teliti.
- Anda dimohon untuk memberikan jawaban sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kriteria untuk setiap pernyataan yang menurut anda paling tepat.
- Skor yang diberikan tidak mengandung nilai jawaban benar-salah melainkan menunjukkan kesesuaian penilaian anda terhadap isi setiap pernyataan.
- Pilihlah jawaban yang tersedia adalah :
 SS : apabila anda merasa Sangat Sesuai dengan pernyataan
 S : apabila anda merasa Sesuai dengan pernyataan
 TS : apabila anda merasa Tidak Sesuai dengan pernyataan
 STS : apabila anda merasa Sangat Tidak Sesuai dengan pernyataan
- Dimohon dalam memberikan penilaian tidak ada pernyataan yang terlewatkan.

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mampu memahami keadaan hati teman/ seseorang ketika ia sedang merasakan sesuatu				
2	Ketika teman saya merasa sedih, saya juga ikut merasakannya hal yang sama				
3	Ketika teman saya bercerita, saya selalu memperhatikan bahasa tubuh dan ekspresi wajahnya.				
4	Saya cenderung diam ketika teman/ seseorang menceritakan isi hatinya.				
5	Saya akan mengalihkan pembicaraan yang terkait dengan topik pembicaraan (suarahan hati)				

6	Saya merasa senang jika seseorang meminta pertolongan saya.								
7	Membantu seseorang yang sedang kesulitan merupakan akibat yang terpuji.								
8	Membantu seseorang dalam kesulitan merupakan kewajiban setiap manusia.								
9	Saya merisak ketika ada pengemis yang meminta minta pada saya.								
10	Saya berpara-pura tidak tahu ketika terdapat orang sekitar saya membutuhkan pertolongan saya								
11	Saya berpara-pura sibuk ketika teman saya membutuhkan bantuan dalam kesulitan belajar								
12	Saya selalu ingat terhadap sesuatu yang dapat menyakiti perasaan orang lain								
13	Selalu berhati-hati dalam memilih kata-kata dalam berbicara								
14	Saya selalu merasa benar dengan diri sendiri tanpa memperhatikan sikap orang lain								
15	Saya merasa puas ketika saya dapat menyudutkan pendapat/sikap orang lain.								
16	Saya tak peduli terhadap perilaku atau kata-kata yang dapat menyakiti orang lain								
17	Saya tidak sungkan untuk berkata "masuk" apabila saya melakukan kesalahan								
18	Saya mengetik pintu dan mengesap salam ketika berkunjung ke rumah teman								
19	Saya meragui teman yang berguru saat guru sedang menjelaskan pelajaran								
20	Saya merasa tidak percaya diri untuk menggunakan kata "tidak" pada seseorang ketika saya sangat membutuhkan bantuan.								
21	Ketika bertemu ke rumah seseorang, saya langsung masuk ke dalam rumahnya.								
22	Saya ikut bergurau dengan teman sebangku ketika pelajaran berlangsung.								
23	Saya mencari alternatif solusi dengan cara berdiskusi bersama orang tua/teman untuk								

	mengambil sebuah keputusan dalam permasalahan.				
24	Saya menyukai permainan yang mengasah otak seperti: teka-teki silang.				
25	Jika ada permasalahan, saya mencari solusi bersama agar segera mendapatkan jalan keluar.				
26	Ketika teman (seseorang) meminta saran/bantuan, saya cenderung diam karena bingung menentukan solusi.				
27	Ketika guru memanggil saya untuk menjawab pertanyaan, saya menasyakan jawabannya pada teman saya.				
28	Saya merasa malas ketika diberikan tugas oleh guru.				
29	Saya dapat menyampaikan argumen saya dengan baik ketika guru bertanya.				
30	Saya dipilih menjadi perwakilan kelompok untuk mengpresentasikan hasil kerja kelompok saya dengan teman-teman.				
31	Saya merasa tidak nyaman jika saya tidak memiliki kesempatan berbicara dalam sebuah presentasi (misal, memilih topik, mengidentifikasi alur pembicaraan).				
32	Saya terbatu-batu (tidak lancar) ketika menyampaikan pendapat saya.				
33	Orang lain cenderung salah menafsirkan apa yang saya sampaikan.				
34	saya merasa malu apabila berbicara di hadapan teman-teman saya.				
35	Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, saya menyimak dengan baik.				
36	Saya memborel kesempatan pada teman ketika ingin menyampaikan permasalahannya.				
37	Saya selalu mendengarkan apa yang disampaikan teman saya hingga selesai.				
38	Ketika teman (seseorang) berbicara dengan saya, saya mendengarkan sambil bermain HP.				

46

39	Saya merasa tidak sabar ketika seseorang berbicara panjang lebar.				
40	Ketika seseorang berbicara, saya mendengarkannya sambil melihat-lihat sekitar saya.				

47

Lampiran 02. Blueprint Instrumen Pengukuran Kecerdasan Interpersonal

Dimensi	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Social sensitivity	Sikap empati	1,2,3	4,5	5
	Sikap pro-sosial	6,7,8	9,10,11	6
Social insight	kesadaran diri	12, 13	14,15,16	3
	Pemahaman situasi dan etika sosial	17,18,19	20,21,22	6
	keterampilan pemecahan masalah	23,24,25	26,27,28	6
Social communication	keterampilan bicara efektif	29,30,31	32,33,34	6
	keterampilan mendengarkan efektif	35,36,37	38,39,40	6
	Jumlah	20	20	40

48

Lampiran 03. Kontrak Kegiatan Konseling Kelompok Teknik Role Playing

**KONTRAK KEGIATAN KONSELING KELOMPOK
TEKNIK ROLE PLAYING**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

NIS

Kelas/Sekolah

Dengan ini menyatakan bersedia mengikuti kegiatan konseling kelompok teknik *role playing* dalam rangka meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa secara penuh selama 6 kali pertemuan, mengikuti aturan atau norma yang telah disepakati serta mengerjakan tugas-tugas yang terkait pelaksanaan kegiatan dengan sebaik-baiknya.

Demikian kontrak kegiatan ini saya buat atas kesadaran saya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak mana pun.

Sungguh.....

Yang Menyatakan,

49

Lampiran 04. Lembar Refleksi Kegiatan Konseling

LEMBAR REFLEKSI KEGIATAN KONSELING

Nama :

NIS :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi anda yang sebenarnya. Jawaban yang sesuai dengan kondisi anda akan membantu evaluasi kegiatan konseling ini.

1. Bagaimana perasaan anda selama mengikuti kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dari awal pertemuan pertama sampai di akhir pertemuan ini?
.....
.....
2. Bagaimana keberhasilan anda dalam berlatih untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anda dengan teknik *role playing*?
.....
.....
3. Tuliskan saran-saran anda terhadap upaya perbaikan pelaksanaan kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing* ini dimasa yang akan datang.
.....
.....

50

Lampiran 05. Ilustrasi Posisi Duduk Pelaksanaan Konseling



Sumber gambar : <https://www.123rf.com>

51



RIWAYAT PENULIS

Penulis buku ini bernama Alfia Putri Ligeana Vat, merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Taufik dan Neli Suhartini. Lahir pada 9 Juli tahun 2000 di kota Singaraja,

Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2012 lulus dari SD Negeri 3 Penarukan. Pada tahun 2015 lulus dari SMP Negeri 3 Singaraja. Pada tahun 2018 lulus dari SMA Negeri 3 Singaraja dan melanjutkan pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Program S1 Bimbingan Konseling. Semoga dengan penulisan buku ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

KONTAK PENULIS

E-Mail : alfiap90@gmail.com

Telepon : +6285736842209

RIWAYAT HIDUP



Alfia Putri Ligeana Vat lahir di Singaraja pada 9 Juli tahun 2000. Penulis merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Taufik dan Ibu Neti Suhartini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2012 lulus dari SD Negeri 3 Penarukan. Pada tahun 2015 lulus dari SMP Negeri 3 Singaraja. Pada tahun 2018 lulus dari SMA Negeri 3 Singaraja dengan bidang peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) dan melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha Program S1 Bimbingan Konseling.

