



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Singaraja, 21 Maret 2025

Nomor : 1515/UN48.14.1/KM/2025  
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**  
Yth.  
The Garden Bali School and Management  
di. Tempat .....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut :

**Nama** : Arny Bana  
**NIM** : 2329111002  
**Program Studi** : Bimbingan Konseling (S2)  
**Judul Tesis** : Efektifitas Teori Konseling Humanistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pengelolaan Emosi dan Komunikasi Sosial Anak Usia Dini di The Garden Bali.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

Nyoman Dantes  
NIDN. 8828123419

Pembimbing II,

Ketut Gading  
NIP. 195912311984031009

Mengetahui,  
a.n. Direktur,  
Wadir I,



Ida Bagus Putu Arnyana  
NIP. 195812311986011005

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KELOMPOK  
BIMBINGAN KONSELING JENJANG PENDIDIKAN  
ANAK USIA DINI (PAUD) SEMESTER GANJIL  
TAHUN AJARAN 2025 -2026**

a. Komponen Layanan	Layanan Dasar.
b. Bidang Layanan	Layanan Kelompok Anak Usia Dini
c. Topik Tema Layanan	Pembelajaran berbasis bermain ( <i>play-based learning</i> ) permainan: yang bersifat kreatif ( <i>creative play</i> ), Bermain peran ( <i>dramatic play</i> ), Bermain petualangan atau bereksplorasi ( <i>exploratory play</i> ), Bermain manipulatif ( <i>manipulative play</i> ), Bermain plastisin ( <i>playdough sensory play</i> ).
d. Fungsi Layanan	Untuk Mengobservasi Kemampuan Pengelolaan Emosi.
e. Tujuan Umum	Membantu peserta didik untuk mencapai tujuan tugas pribadi anak dalam rangka mewujudkan pribadi yang senantiasa dapat mengelola emosi dengan orang lain lewat pembelajaran berbasis bermain ( <i>play based learning</i> ).
f. Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu peserta didik dalam mengenal diri sendiri melalui aktivitas.</li> <li>2. Membantu peserta didik mengembangkan fokus dan konsentrasi.</li> <li>3. Membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan orang lain.</li> <li>4. Membantu peserta didik mengelola emosi lewat interaksi saat bermain.</li> </ol>
g. Sasaran/layanan	Anak Usia Dini/ Paud
h. Materi Layanan	Konseling anak usia dini lewat permainan untuk: 1: Metode bernyanyi diiringi instrumen gitar dan marakas serta relaksasi melalui meditasi dengan pose binatang ( <i>Creative play</i> )

	<p>2: Menemukan harta karun. (<i>Exploratory play: pirate hunt game</i>)</p> <p>3: Bermain peran menjadi tuan serigala (<i>Dramatical play: what time is it mr. wolf?</i>).</p> <p>4: Bermain imajinatif bongkar pasang (<i>manipulative play: (puzzle game)</i>).</p> <p>5. Bermain plastisin (<i>playdough sensory play</i>).</p>
i. Waktu	1 x 30-40 Menit Untuk Setiap Aktifitas.
j. Metode dan Media	<p>1. Metode permainan kreatif: bernyanyi dan bermeditasi lewat gerakan/pose hewan. Media: lagu, speaker, gitar dan marakas</p> <p>2. Metode bermain petualangan: Mencari dan menemukan. Media: wadah untuk pasir, spidol, kertas, pasir, <i>map</i>/petunjuk, mainan sebagai harta karun.</p> <p>3. Metode bermain peran: tanya jawab, berlari, bersembunyi, menemukan. Media: -</p> <p>4. Metode bermain imajinatif/manipulatif: Tenang, fokus berpikir. Media permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) berbagai jenis dan bentuk baik itu hewan, warna, buah, karakter, angka dan sebagainya.</p> <p>5. Metode bermain plastisin: Mencampur, meremas, membentuk, memberi warna. Media: tepung, garam, minyak, air, wadah, pewarna makanan.</p>
k. Pelaksanaan	Setiap hari pada saat jam sekolah
Tahap	Uraian kegiatan
Tahap Awal	<p>Kegiatan: (<i>Creative play, Exploratory, Dramatical play, Manipulative play, Sensory play</i>).</p> <p>Membuka dengan salam/ (<i>Hallo good morning how are you?</i>)</p> <p>1.1 Peserta didik mengisi daftar hadir dengan duduk di sebuah lingkaran tikar (<i>mat</i>) dan mengangkat tangan ketika diabsen oleh guru.</p> <p>1.2 Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar atau perasaan setiap anak kemudian melakukan <i>ice breaking</i>).</p> <p>1.3 Menyampaikan apa itu konseling dan tujuan layanan bimbingan dan konseling humanistik dengan cara yang sederhana.</p>

	<p>1.4 Menanyakan kesiapan kepada peserta didik.</p>
<p>Tahap Inti</p>	<p>2.1 Bermain kreatif (<i>creative play</i>) Meditasi diiringi musik tenang dengan pose gerakan hewan dan metode bernyayi.</p> <p>2.1.1 Guru/pendamping memberikan kesempatan bagi anak untuk duduk mengatur posisinya sebelum melakukan meditasi.</p> <p>2.1.2 Guru/ pendamping memberitahukan bahwa kegiatan meditasi akan diiringi musik tenang, anak diharapkan memperhatikan gerakan serta mendengar instruksi guru.</p> <p>2.1.3 Guru/pendamping berhitung mulai meditasi diikuti anak-anak dengan pose atau gerakan menyerupai hewan dengan kondisi kelas tenang diiringi musik tenang sampai selesai.</p> <p>2.1.4 Guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk minum air sebelum lanjut ke metode bernyanyi.</p> <p>2.1.5 Guru kembali mengumpulkan anak-anak untuk duduk dalam lingkaran kemudian memberitahukan kepada anak kegiatan selanjutnya adalah bernyayi. Anak diberi kesempatan untuk menyanyikan lagu bersama diiringi gitar yang dimainkan oleh guru dan anak-anak bermain marakas. Beberapa anak mengikuti gerakan dengan semangat dan suasana kelas menjadi lebih ramai dengan semangat keceriaan anak-anak.</p> <p>2.1.6 Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomentar atau berbagi tentang perasaannya (<i>share feelings</i>) mengenai kegiatan hari ini kemudian mengapresiasi segala bentuk usaha dan juga semangat anak-anak dalam kegiatan hari ini.</p> <p>2.1.7 Guru mengakhiri kegiatan hari ini dengan berterima kasih dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain bersama teman atau guru lainnya.</p>

	<p>2.2 Bermian petualangan/eksplorasi (<i>exploratory play</i>)</p> <p>2.2.1 Guru/pendamping memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini kegiatan yang dilakukan adalah bermain <i>pirate hunt game</i>.</p> <p>2.2.2 Guru/pendamping menjelaskan bagaimana cara bermain. Anak-anak akan dibagi menjadi 3 kelompok, kemudian akan diberi petunjuk (<i>map</i>) yang digunakan oleh anak untuk menemukan harta karun. Petunjuk (<i>map</i>) diberi gambar untuk memudahkan anak menemukan harta karun yang sudah disiapkan dan disembunyikan oleh guru di luar kelas menggunakan sebuah wadah besar yang sudah diberi pasir dan harta karun dikubur di dalam pasir tersebut.</p> <p>2.2.3 Guru/pendamping memberi lebih penjelasan bahwa anak hanya boleh mendapatkan masing-masing 2 harta karun kemudian kedua harta karun tersebut akan dikumpulkan dan dicocokkan dengan list harta karun apa saja yang harus ditemukan masing-masing kelompok.</p> <p>2.2.4 Guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berdiskusi dengan teman atau bertanya apakah sudah jelas atau belum. Kemudian guru membawa anak-anak ke luar kelas dan meminta anak menemukan harta karun yang sudah diletakkan dan disembunyikan</p> <p>2.2.5 Guru akan memperhatikan bagaimana anak menemukan harta karun sesuai petunjuk bersama temannya.</p> <p>2.2.6 Guru bersama dengan anak dari masing-masing kelompok akan menghitung jumlah harta karun yang didapat kemudian akan dicocokkan dengan list yang ada serta bagi kelompok yang mendapat lebih banyak harta karun akan diberi 2 <i>stamps</i>. Bagi kelompok yang mendapat harta karun kurang tetap mendapatkan 1 <i>stamp</i>.</p> <p>2.2.7 Guru mengapresiasi semua anak yang terlibat dalam permainan menemukan harta karun dan menguatkan anak yang hanya mendapat 1 <i>stamp</i>. Kemudian memberi kesempatan bagi anak untuk</p>
--	---

	<p>mengeksplor setiap harta karun yang didapat ataupun memberi waktu bagi anak untuk menceritakan bagaimana mereka menemukannya. Selanjutnya guru mengakhiri kegiatan ini dengan ucapan terima kasih dan memberikan waktu bagi anak untuk bermain dengan permainan lainnya.</p> <p>2.3 Bermain peran jam berapa sekarang tuan serigala (<i>dramatical play, what time is it mr. wolf?</i>)</p> <p>2.3.1 Guru/pendamping memberikan kesempatan bagi anak untuk duduk mengatur posisinya sebelum melakukan meditasi.</p> <p>2.3.2 Guru/pendamping memberitahukan bahwa kegiatan adalah bermain peran menjadi tuan serigala (<i>mr wolf</i>).</p> <p>2.3.3 Guru/pendamping memilih salah dua anak untuk berperan menjadi tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) sedangkan anak-anak lain akan bertanya kepada tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) secara bersama kemudian bagi bagi anak yang tertangkap akan secara bergantian menjadi tuan serigala (<i>mr. wolf</i>).</p> <p>2.3.4 Guru kemudian memberikan aturan (<i>rules</i>) dalam bermain peran menjadi tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) harus secara tetap teratur saat bermain.</p> <p>2.3.5 Guru/ pendamping turut serta dalam permainan untuk memantau dan mengawasi anak-anak. Permainan dimulai dengan anak-anak melangkah maju mendekati ke tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) sesuai jawaban (<i>mr. wolf</i>) ketika ditanya (<i>what time is it mr. wolf</i>) kemudian jawaban tuan serigala adalah (<i>It's 4 o'clock time for angry</i>) anak akan maju 4 langkah mendekati tuan serigala dengan menunjukkan ekspresi marah, ekspresi sedih, senang, berpelukan, ataupun sembunyi ditunjukkan sesuai jawaban dari tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) begitu seterusnya hingga jarak semakin dekat ke tuan serigala. ketika tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) menjawab <i>it's dinner time</i>. anak berlari dan mencari tempat bersembunyi ketika tertangkap oleh tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) anak akan bergantian menjadi tuan serigala.</p>
--	---

	<p>2.3.6 Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomentar atau sering <i>feelings</i> mengenai kegiatan hari ini setelah permainan tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) berakhir.</p> <p>2.3.7 Guru menjelaskan manfaat dari setiap kegiatan seperti bentuk pada anak sekaligus menjawab beberapa pertanyaan anak kemudian menutup kegiatan bermain/konseling dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman lain ataupun melanjutkan aktivitas bersama guru lain.</p> <p>2.4 Bermain bongkar pasang (<i>manipulative play, puzzle</i>)</p> <p>2.4.1 Guru/pendamping memberikan penjelasan kepada anak bahwa hari ini kita akan bermain bongkar pasang (<i>puzzle</i>). Anak akan diberi kesempatan untuk memilih sendiri jenis <i>puzzle</i> yang akan di mainkan baik itu <i>puzzle</i> berbentuk buah, hewan dan juga warna.</p> <p>2.4.2 Guru/pendamping memilih 2 anak untuk bermain lebih dulu setelah itu akan secara bergantian bermain dengan teman yang lain. Anak diberi kesempatan untuk fokus dan berkonsentrasi penuh dalam menyelesaikan permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) dengan berbagai karakter yang ada</p> <p>2.4.3 Guru/pendamping memberikan semangat kepada anak dalam menyelesaikan permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) nya.</p> <p>2.4.5 Guru kembali mengumpulkan anak-anak untuk duduk dalam lingkaran kemudian memberi penguatan dan semangat karena semua anak berhasil menyelesaikan permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) dengan baik. Dan berterima kasih karena semangat yang luar biasa dalam menyelesaikan (<i>puzzle</i>) serta menutup sesi konseling dengan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman lain.</p> <p>2.4.6 Guru/pendamping kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan perasaannya dan setelah aktivitas bermain bongkar pasang (<i>puzzle</i>).</p>
--	--

	<p>2.4.7 Guru menyampaikan terima kasih dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan memiliki waktu investigasi dengan aktivitas atau permainan lainnya.</p> <p>2.5 Bermain dengan plastisin (<i>Sensory play, playdough</i>)</p> <p>2.5.1 Guru/pendamping memberikan penjelasan kepada anak bahwa hari ini kita akan bermain plastisin. Anak-anak diminta untuk membuat plastisin dan mewarnainya sesuai dengan perasaan apa yang dirasakan anak-anak hari ini. Contohnya jika anak-anak merasa sedikit sedih kalian bisa menggunakan warna biru (<i>blue</i>), jika sedikit marah bisa menggunakan warna merah (<i>red</i>), jika kuning(<i>yellow</i>) kalian sedang merasa bahagia. Hitam (<i>black</i>) jika merasa takut. Hijau (<i>green</i>) jika merasa tenang atau biasa saja.</p> <p>2.5.2 Guru/pendamping kemudian memanggil 3 anak untuk membuat plastisin terlebih dahulu, ketiga anak diberi tepung, air, minyak kemudian anak diminta menggabungkan dan meremas hingga menjadi adonan (guru turut membantu), adonan akan dibentuk pipih atau bulat kemudian ketiga anak diminta memilih jenis pewarna makanan sesuai warna yang diinginkan. Selanjutnya semua anak mendapat giliran untuk bermain plastisin. Setelah kegiatan bermain plastisin selesai.</p> <p>2.5.3 Guru/pendamping meminta sedikit penjelasan anak mengapa memilih warna tersebut.</p> <p>2.5.4 Guru menghargai setiap pilihan warna anak-anak dan mengumpulkan setiap adonan bentuk yang telah dibuat dan diberi warna kemudian adonan akan disimpan di kelas untuk kemudian dibagikan kepada anak saat pulang.</p> <p>2.5.5. Guru mengumpulkan anak-anak Kembali dalam lingkaran mat dan menyampaikan terima kasih kerana telah mengikuti aktivitas bermain plastisin hari ini dan berharap semua anak merasa Bahagia dengan aktivitas hari ini serta menutup aktivitas hari ini dengan meminta anak melanjutkan aktivitas bersama guru atau teman lainnya.</p>
--	---

Tahap Penutup	<p>3.1 Guru BK/ pendamping mengajak peserta didik untuk duduk secara melingkar dan menyampaikan beberapa hal terkait kegiatan hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan besok.</p> <p>3.2 Guru memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk bertanya kemudian guru menjawab setiap pertanyaan kepada peserta didik.</p> <p>3.3 Guru BK/ pendamping memberikan semangat dan mengucapkan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasinya pada kegiatan hari ini dan menutup kelas hari ini dengan <i>high five</i> atau tos.</p>
Evaluasi	<p>Evaluasi Proses: Memperhatikan proses layanan dengan refleksi masing-masing peserta didik dan sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan.</p> <p>Evaluasi Hasil: Evaluasi setelah mengikuti kegiatan antara lain: merasakan suasana yang menyenangkan, pentingnya kegiatan yang dilakukan, cara penyampaian yang menarik, bagaimana peserta didik. Selanjut guru/pendamping memberi anak tugas sederhana untuk menceritakan aktivitas liburan atau kegiatan yang diikuti setelah jam pulang sekolah.</p>

Mengetahui, 24 March 2025

Guru/Pendamping



Cherr Natasya

c. Komponen Layanan	Layanan Dasar.
d. Bidang Layanan	Layanan Kelompok Anak Usia Dini
c. Topik Tema Layanan	Pembelajaran berbasis bermain ( <i>play-based learning</i> ) permainan: yang bersifat kreatif ( <i>creative play</i> ), Bermain peran ( <i>dramatic play</i> ), Bermain petualangan atau bereksplorasi ( <i>exploratory play</i> ), Bermain manipulatif ( <i>manipulative play</i> ), Bermain plastisin ( <i>playdough sensory play</i> ).
d. Fungsi Layanan	Untuk Mengobservasi Komunikasi Sosial Anak.
e. Tujuan Umum	Membantu peserta didik untuk mencapai tujuan tugas pribadi anak dalam rangka mewujudkan pribadi yang senantiasa dapat berkomunikasi dengan orang lain lewat pembelajaran berbasis bermain ( <i>play based learning</i> ).
f. Tujuan Khusus	1. Membantu peserta didik dalam mengenal diri sendiri melalui aktivitas. 2. Membantu peserta didik mengembangkan fokus dan konsentrasi. 3. Membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan orang lain. 4. Membantu peserta didik dalam komunikasi sosial lewat interaksi saat bermain.
g. Sasaran/layanan	Anak Usia Dini/ Paud
h. Materi Layanan	Konseling anak usia dini lewat permainan untuk: 1: Metode bernyanyi diiringi instrumen gitar dan marakas serta relaksasi melalui meditasi dengan pose binatang ( <i>Creative play</i> ) 2: Menemukan harta karun. ( <i>Exploratory play: pirate hunt game</i> ) 3: Bermain peran menjadi tuan serigala ( <i>Dramatical play: what time is it mr. wolf?</i> ). 4: Bermain imajinatif bongkar pasang ( <i>manipulative play: (puzzle game)</i> ). 5. Bermain plastisin ( <i>playdough sensory play</i> ).
i. Waktu	1 x 30-40 Menit Untuk Setiap Aktifitas.
j. Metode dan Media	1. Metode permainan kreatif: bernyanyi dan bermeditasi lewat gerakan/pose hewan. Media: lagu, speaker, gitar dan marakas 2. Metode bermain petualangan: Mencari dan menemukan. Media: wadah untuk pasir, spidol, kertas, pasir, <i>map</i> /petunjuk, mainan sebagai harta karun. 3. Metode bermain peran: tanya jawab, berlari, bersembunyi, menemukan. Media: - 4. Metode bermain imajinatif/manipulatif: tenang, fokus berpikir.

	<p>Media permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) berbagai jenis dan bentuk baik itu hewan, warna, buah, karakter, angka dan sebagainya.</p> <p>5. Metode bermain plastisin: Mencampur, meremas, membentuk, memberi warna.</p> <p>Media: tepung, garam, minyak, air, wadah, pewarna makanan.</p>
k. Pelaksanaan	Setiap hari pada saat jam sekolah
Tahap	Uraian kegiatan
Tahap Awal	<p>Kegiatan: (<i>Creative play, Exploratory, Dramatical play, Manipulative play, Sensory play</i>).</p> <p>Membuka dengan salam/(<i>Hallo good morning how are you?</i>)</p> <p>1.5 Peserta didik mengisi daftar hadir dengan duduk di sebuah lingkaran tikar (<i>mat</i>) dan mengangkat tangan ketika diabsen oleh guru.</p> <p>1.6 Membina hubungan baik dengan peserta didik (menanyakan kabar atau perasaan setiap anak kemudian melakukan <i>ice breaking</i>).</p> <p>1.7 Menyampaikan apa itu konseling dan tujuan layanan bimbingan dan konseling humanistik dengan cara yang sederhana.</p> <p>1.8 Menanyakan kesiapan kepada peserta didik.</p>
Tahap Inti	<p><b>2.1</b> Bermain kreatif (<i>creative play</i>) Meditasi diiringi musik tenang dengan pose gerakan hewan dan metode bernyayi.</p> <p>2.1.1 Konselor/pendamping memberikan kesempatan bagi anak untuk duduk mengatur posisinya sebelum melakukan meditasi.</p> <p>2.1.2 Konselor/pendamping memberitahukan bahwa kegiatan meditasi akan diiringi musik tenang, anak diharapkan memperhatikan gerakan serta mendengar instruksi guru.</p> <p>2.1.3 Konselor/pendamping berhitung mulai meditasi diikuti anak-anak dengan pose atau gerakan menyerupai hewan dengan kondisi kelas tenang diiringi musik tenang sampai selesai.</p> <p>2.1.4 Konselor kemudian memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk minum air sebelum lanjut ke metode bernyayi.</p> <p>2.1.5 Konselor kembali mengumpulkan anak-anak untuk duduk dalam lingkaran kemudian memberitahukan kepada anak kegiatan selanjutnya adalah bernyayi. Anak diberi kesempatan untuk menyanyikan lagu bersama diiringi gitar yang dimainkan oleh guru dan anak-anak bermain marakas. Beberapa anak mengikuti gerakan dengan semangat dan suasana kelas menjadi lebih ramai dengan semangat keceriaan anak-anak.</p> <p>2.1.6 Konselor memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomentar atau berbagi tentang perasaannya (<i>share feelings</i>) mengenai kegiatan hari ini kemudian mengapresiasi segala bentuk usaha dan juga semangat siswa dalam kegiatan hari ini.</p>

	<p>2.1.7 Konselor mengakhiri kegiatan hari ini dengan berterima kasih dan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain bersama teman atau guru lainnya.</p> <p>2.2 Bermain petualangan/eksplorasi (<i>exploratory play</i>)</p> <p>2.2.1 Konselor/pendamping memberitahukan kepada anak-anak bahwa hari ini kegiatan yang dilakukan adalah bermain <i>pirate hunt game</i>.</p> <p>2.2.2 Konselor/pendamping menjelaskan bagaimana cara bermain. Anak-anak akan dibagi menjadi 3 kelompok, kemudian akan diberi petunjuk (<i>map</i>) yang digunakan oleh anak untuk menemukan harta karun. Petunjuk (<i>map</i>) diberi gambar untuk memudahkan anak menemukan harta karun yang sudah disiapkan dan disembunyikan oleh konselor di luar kelas menggunakan sebuah wadah besar yang sudah diberi pasir dan harta karun dikubur di dalam pasir tersebut.</p> <p>2.2.3 Konselor/pendamping memberi lebih penjelasan bahwa anak hanya boleh mendapatkan masing-masing 2 harta karun kemudian kedua harta karun tersebut akan dikumpulkan dan dicocokkan dengan list harta karun apa saja yang harus ditemukan masing-masing kelompok.</p> <p>2.2.4 Konselor kemudian memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berdiskusi dengan teman atau bertanya apakah sudah jelas atau belum. Kemudian membawa anak-anak ke luar kelas dan meminta siswa menemukan harta karun yang sudah diletakkan dan disembunyikan</p> <p>2.2.5 Konselor akan memperhatikan bagaimana anak menemukan harta karun sesuai petunjuk bersama temannya.</p> <p>2.2.6 Konselor bersama dengan anak dari masing-masing kelompok akan menghitung jumlah harta karun yang didapat kemudian akan dicocokkan dengan list yang ada serta bagi kelompok yang mendapat lebih banyak harta karun akan diberi 2 <i>stamps</i>. Bagi kelompok yang mendapat harta karun kurang tetap mendapatkan 1 <i>stamp</i>.</p> <p>2.2.7 Konselor/pendamping mengapresiasi semua anak yang terlibat dalam permainan menemukan harta karun dan menguatkan anak yang hanya mendapat 1 <i>stamp</i>. Kemudian memberi kesempatan bagi anak untuk mengeksplor setiap harta karun yang didapat ataupun memberi waktu bagi anak untuk menceritakan bagaimana mereka menemukan harta karun tersebut. Selanjutnya guru mengakhiri kegiatan ini dengan ucapan terima kasih dan memberikan waktu bagi anak untuk bermain dengan permainan lainnya.</p>
--	---

	<p>2.3 Bermain peran jam berapa sekarang tuan serigala (<i>dramatical play, what time is it mr. wolf?</i>)</p> <p>2.3.1 Konselor/pendamping memberikan kesempatan bagi anak untuk duduk mengatur posisinya sebelum melakukan meditasi.</p> <p>2.3.2 Konselor/pendamping memberitahukan bahwa kegiatan adalah bermain peran menjadi tuan serigala (<i>mr wolf</i>).</p> <p>2.3.3 Konselor/pendamping memilih salah dua anak untuk berperan menjadi tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) sedangkan anak-anak lain akan bertanya kepada tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) secara bersama kemudian bagi bagi anak yang tertangkap akan secara bergantian menjadi tuan serigala (<i>mr. wolf</i>).</p> <p>2.3.4 Konselor kemudian memberikan aturan (<i>rules</i>) dalam bermain peran menjadi tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) harus secara tetap teratur saat bermain.</p> <p>2.3.5 Konselor/pendamping turut serta dalam permainan untuk memantau dan mengawasi anak-anak. Permainan dimulai dengan anak-anak melangkah maju mendekati ke tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) sesuai jawaban (<i>mr. wolf</i>) ketika ditanya (<i>what time is it mr. wolf</i>) kemudian jawaban tuan serigala adalah (<i>It's 4 o'clock time for angry</i>) anak akan maju 4 langkah mendekati tuan serigala dengan menunjukkan ekspresi marah, ekspresi sedih, senang, berpelukan, ataupun sembunyi ditunjukkan sesuai jawaban dari tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) begitu seterusnya hingga jarak semakin dekat ke tuan serigala. ketika tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) menjawab <i>it's dinner time</i>. anak berlari dan mencari tempat bersembunyi ketika tertangkap oleh tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) anak akan bergantian menjadi tuan serigala.</p> <p>2.3.6 Konselor memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomentar atau sering <i>feelings</i> mengenai kegiatan hari ini setelah permainan tuan serigala (<i>mr. wolf</i>) berakhir.</p> <p>2.3.7 Konselor menjelaskan manfaat dari setiap kegiatan seperti bentuk pada anak sekaligus menjawab beberapa pertanyaan anak kemudian menutup kegiatan bermain/konseling dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman lain ataupun melanjutkan aktivitas bersama guru lain.</p> <p>2.4 Bermain bongkar pasang (<i>manipulative play, puzzle</i>)</p> <p>2.4.1 Konselor memberikan penjelasan kepada anak bahwa hari ini kita akan bermain bongkar pasang (<i>puzzle</i>). Anak akan diberi kesempatan untuk memilih sendiri jenis <i>puzzle</i> yang akan di mainkan baik itu <i>puzzle</i> berbentuk buah, hewan dan juga warna.</p> <p>2.4.2 Konselor memilih 2 anak untuk bermain lebih dulu setelah itu akan secara bergantian bermain dengan teman yang lain. Anak diberi</p>
--	---

	<p>kesempatan untuk fokus dan berkonsentrasi penuh dalam menyelesaikan permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) dengan berbagai karakter yang ada</p> <p>2.4.3 Konselor/pendamping memberikan semangat kepada anak dalam menyelesaikan permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) nya.</p> <p>2.4.5 Konselor kembali mengumpulkan anak-anak untuk duduk dalam lingkaran kemudian memberi penguatan dan semangat karena semua anak berhasil menyelesaikan permainan bongkar pasang (<i>puzzle</i>) dengan baik. Dan berterima kasih karena semangat yang luar biasa dalam menyelesaikan (<i>puzzle</i>) serta menutup sesi konseling dengan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain bersama teman lain.</p> <p>2.4.6 Konselor/pendamping kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan perasaannya dan setelah aktivitas bermain bongkar pasang (<i>puzzle</i>).</p> <p>2.4.7 Konselor menyampaikan terima kasih dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan memiliki waktu investigasi dengan aktivitas atau permainan lainnya.</p> <p>2.5 Bermain dengan plastisin (<i>Sensory play, playdough</i>)</p> <p>2.5.1 Konselor/pendamping memberikan penjelasan kepada anak bahwa hari ini kita akan bermain plastisin. Anak-anak diminta untuk membuat plastisin dan mewarnainya sesuai dengan perasaan apa yang dirasakan anak-anak hari ini. Contohnya jika anak-anak merasa sedikit sedih kalian bisa menggunakan warna biru (<i>blue</i>), jika sedikit marah bisa menggunakan warna merah (<i>red</i>), jika kuning(<i>yellow</i>) kalian sedang merasa bahagia. Hitam (<i>black</i>) jika merasa takut. Hijau (<i>green</i>) jika merasa tenang atau biasa saja.</p> <p>2.5.2 Konselor/pendamping kemudian memanggil 3 anak untuk membuat plastisin terlebih dahulu, ketiga anak diberi tepung, air, minyak kemudian anak diminta menggabungkan dan meremas hingga menjadi adonan (guru turut membantu), adonan akan dibentuk pipih atau bulat kemudian ketiga anak diminta memilih jenis pewarna makanan sesuai warna yang diinginkan. Selanjutnya semua anak mendapat giliran untuk bermain plastisin. Setelah kegiatan bermain plastisin selesai.</p> <p>2.5.3 Konselor /pendamping meminta sedikit penjelasan anak mengapa memilih warna tersebut.</p> <p>2.5.4 Konselor menghargai setiap pilihan warna anak-anak dan mengumpulkan setiap adonan bentuk yang telah dibuat dan diberi warna kemudian adonan akan disimpan di kelas untuk kemudian dibagikan kepada anak saat pulang.</p>
--	--

	<p>2.5.5. Konselor/pendamping mengumpulkan anak-anak Kembali dalam lingkaran mat dan menyampaikan terima kasih kerana telah mengikuti aktivitas bermain plastisin hari ini dan berharap semua anak merasa Bahagia dengan aktivitas hari ini serta menutup aktivitas hari ini dengan meminta anak melanjutkan aktivitas bersama guru atau teman lainnya.</p>
Tahap Penutup	<p>3.1 Konselor/pendamping mengajak peserta didik untuk duduk secara melingkar dan menyampaikan beberapa hal terkait kegiatan hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan besok.</p> <p>3.2 Pendamping memberikan kesempatan kepada beberapa anak untuk bertanya kemudian guru menjawab setiap pertanyaan kepada peserta didik.</p> <p>3.3 Konselor/pendamping memberikan semangat dan mengucapkan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasinya pada kegiatan hari ini dan menutup kelas hari ini dengan <i>high five</i> atau tos.</p>
Evaluasi	<p>Evaluasi Proses: Memperhatikan proses layanan dengan refleksi masing-masing peserta didik dan sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan.</p> <p>Evaluasi Hasil: Evaluasi setelah mengikuti kegiatan antara lain: merasakan suasana yang menyenangkan, pentingnya kegiatan yang dilakukan, cara penyampaian yang menarik, bagaimana peserta didik. Selanjut guru/pendamping memberi anak tugas sederhana untuk menceritakan aktivitas liburan atau kegiatan yang diikuti setelah jam pulang sekolah.</p>

Mengetahui, 24 March 2025

Guru/Pendamping



Selly Gebrillia

**PERANGKAT LAYANAN KONSELING HUMANISTIK**  
**TEKNIK PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN**  
**(PLAY-BASED LEARNING) ANAK USIA**  
**DINI DI THE GARDEN BALI**

**VERBATIM**

March – April 2025

Time: 09.00 a.m – 11.00 a.m

<p>1. Kegiatan Awal</p>	<p>Bermain secara kreatif (<i>Creative play</i>)</p>	<p>Konselor/pendamping memberi salam selamat pagi terlebih dahulu kepada siswa sebelum mulai mengabsen satu per satu siswa di kelas. Peserta didik diminta untuk mengisi daftar hadir dengan cara duduk di sebuah lingkaran tikat (<i>mat</i>) dan mengangkat tangan ketika diabsen oleh guru. (LU: Hadir (<i>I'm here Army</i>))  E: Hadir (<i>Yes</i>)  RD: Tangan diangkat (<i>raised hand</i>)  KO: Hadir (<i>I'm here</i>)  B: Hadir (<i>Yes</i>)  SW: Hadir (<i>Smile, I'm here</i>)  SP:  A:  L: Hadir (<i>raised hand</i>)  EL: Hadir (<i>smile, yes</i>)  KB: Tidak menjawab (<i>said nothing</i>)  F: Hadir (<i>raised hand</i>)  NK: Hadir (<i>raise hand</i>)  PC: Hadir (<i>raised hand</i>)  LE: Hadir (<i>raised hand</i>)  Konselor/pendamping: Ada 2 orang teman kalian yang belum ada di sini karena mereka terlambat yaitu A dan SP. Sambil menunggu teman yang belum hadir guru mempersilahkan siswa untuk bermain di dalam kelas bersama teman.  Siswa: Ya mereka terlambat. Kemudian setelah beberapa menit setelah kedua siswa hadir guru melanjutkan aktivitas kelas melalui hubungan</p>
-------------------------	--	---

	<p>dengan menanyakan kabar siswa atau menanyakan kegiatan sarapan pagi mereka.</p> <p>Konselor/pendamping: Siapa yang sudah sarapan pagi ini? Dan apa yang dimakane sebagai sarapan pagi?</p> <p>E : Saya minum susu (<i>I drank milk</i>)</p> <p>LU: saya makan popcorn (<i>I had popcorn</i>)</p> <p>B : saya sarapan sereal (<i>I had cereal</i>)</p> <p>KO: saya minum susu (<i>I drank milk</i>)</p> <p>PC: saya minum susu coklat (<i>I got chocolate milk</i>)</p> <p>L : saya sarapan dengan keju dan susu (<i>I got cheese and milk</i>)</p> <p>RD: saya sarapan coklat sereal (<i>I had chocolate cereal</i>)</p> <p>SP: selamat pagi, saya makan kue bluberi (<i>good morning Arny, I'm coming I got bluberry muffin</i>)</p> <p>LE: saya minum susu (<i>I drank milk</i>)</p> <p>F: saya minum susu (<i>I drank milk</i>)</p> <p>A: saya makan roti keju dan minum susu (<i>I ate cheese bread and drank milk</i>)</p> <p>KB: saya makan coklat sereal (<i>I ate chocolate cereal</i>)</p> <p>SW: saya minum susu (<i>I got milk</i>)</p> <p>NK: saya makan apel (<i>I got an apple</i>)</p> <p>Setelah bertanya pada semua siswa, konselor kemudian menyampaikan apa itu konseling dan tujuan layanan bimbingan dan konseling humanistik dengan cara yang sederhana. Konselor menjelaskan kepada anak-anak tentang apa itu konseling humanistik; "Kalian tahu kan, kadang-kadang kalian merasa sangat bahagia, seperti saat bermain dengan teman-teman? Dan kadang-kadang kalian merasa sedikit sedih, seperti saat merindukan seseorang mama atau papa? Atau mungkin sedikit cemas, seperti tidak sengaja mendorong teman? Nah, konseling humanistik itu seperti memiliki teman khusus yang mendengarkan semua perasaan kalian, yang bahagia, yang sedih, yang cemas, dan segala hal di antaranya.' Ini semua tentang membantu kalian menjadi versi terbaik dari diri kalian."</p> <p>LU: Apa maksud mu Ms? (<i>huh, what you mean Ms?</i>)</p> <p>Konselor/pendamping: Jadi, yang saya maksud adalah untuk menenangkan diri, ketika kamu sedih, kecewa, marah atau sedang tidak bersemangan. Kita perlu rileksasi tubuh dan pikiran dengan melakukan meditasi atau yoga. Meditasi membantu kita saat menghirup dan menghembuskan napas, jadi cobalah bernapas dengan cara yang benar dan ikuti semua gerakannya.</p>
--	---

		Siswa -siswa: ok
e. Kegiatan inti (Main Activity)		<p>Konselor/pendamping kembali bertanya dan memastikan kesiapan semua siswa sebelum memulai tahap konseling dengan meditasi dengan pose hewan diiringi hitungan 1-10, pendamping memberikan kesempatan bagi anak untuk duduk mengatur posisinya sebelum melakukan meditasi. Kemudian memberitahukan bahwa kegiatan meditasi akan diiringi musik tenang, anak diharapkan memperhatikan gerakan serta mendengar instruksi guru/pendamping. selanjutnya berhitung mulai meditasi diikuti anak-anak dengan pose atau gerakan menyerupai hewan dalam hitungan ke sepuluh akan berganti ke pose hewan yang lain kemudian seterusnya hingga berakhir sesi meditasi dengan baik.</p> <p>KO: saya butuh ke kamar kecil. (<i>I need to go to the toilet</i>)</p> <p>Guru: silahkan (<i>sure</i>)</p> <p>F: saya ingin minum (<i>I want to drink</i>)</p> <p>Guru: silahkan (<i>sure</i>)</p> <p>SW: saya ingin ke kamar kecil (<i>I need to pee</i>)</p> <p>KB: saya juga ingin ke kamar kecil (<i>I need to go to the toilet</i>)</p> <p>Konselor: silahkan, tapi ingat untuk mengantri (<i>Sure, you can go but remember to take turn</i>)</p> <p>Siswa: ok</p> <p>Guru: Bagaimana perasaan kalian setelah meditasi (<i>How was your feeling after doing meditation</i>)?</p> <p>SP : saya merasa senang, saya suka gerakan katak (<i>I feel good, I like the froggy movement, smile</i>)</p> <p>A : saya suka gerakan kupu-kupu dan burung flamingo (<i>I like butterfly movement and flamingo</i>)</p> <p>E, L, PC, NK : saya juga suka gerakan kupu-kupu (<i>I like butterfly too</i>).</p>

	<p>RD, LE: Saya suka gerakan ular (<i>I like snake</i>)</p> <p>EL: saya suka gerakan burung flamingo (<i>I like flamingo</i>)</p> <p>L, B, LU, KO, KB: kami merasa bahagia dan kami juga suka gerakan buaya (<i>We're feeling good and we like to follow crocodile movements</i>).</p> <p>Konselor: luar biasa terima kasih semuanya. (<i>Amazing, thank you all</i>)</p> <p>Sesi pertama berakhir dengan baik, sebelum itu guru kemudian memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk minum air sebelum lanjut ke metode bernyanyi kemudian guru kembali mengumpulkan anak-anak untuk duduk dalam lingkaran kemudian memberitahukan kepada anak kegiatan selanjutnya adalah bernyanyi. Anak diberi kesempatan untuk menyanyikan lagu bersama diiringi gitar yang dimainkan oleh guru dan anak-anak bermain maracas. Beberapa anak mengikuti gerakan dengan semangat dan suasana kelas menjadi lebih ramai dengan semangat keceriaan anak-anak.</p> <p>LU : Lagunya siapa yang mengambil kue dari toples nya, memohon (<i>Cookie song please, Arny!</i>)</p> <p>Guru: Sebelum kita menyanyikan lagu, mari ambil maracas kalian. Setiap orang akan mendapatkan satu, sementara saya akan memainkan gitar. Guru bersiap memainkan gitar dan menyanyi diikuti siswa memasikan maracas.</p> <p>Siswa: Bukan saya yang mengambil kuenya (<i>Not me, not me</i>)</p> <p>LE : KO yang mengambil kuenya (<i>It's KO</i>)</p> <p>Konselor: Apakah kamu KO? (<i>Was it you KO?</i>)</p> <p>KO : Bukan saya, tapi L (<i>Not me. It's L</i>)</p> <p>L : Tersenyum dan berkata bukan saya (<i>smile it was 'nt me</i>)</p> <p>Konselor: Lalu siapa (<i>Then who?</i>) lagu dinyanyikan sampai ada yang mengaku mengambil kue dari toples. Tolong berhenti bernyanyi saya</p>
--	---

	<p>ingin melihat kalian menggoyangkan maracas kalian ke atas, ke bawah, ke kiri, ke kanan, ke depan atau ke belakang kalian. Terima kasih.</p> <p>E : Terlalu keras, suaranya terlalu keras (<i>It's too loud</i>)</p> <p>Siswa: ya, itu sangat keras (<i>it's too loud</i>)</p> <p>Konselor: Ya memang keras karena kalian menggoyangkannya secara bersamaan. Silakan letakkan maracas di depan kalian dan coba ketuk serta tepuk tangan. Coba perhatikan saya, (Mulai tepuk tangan dan ketuk lantai). Tapi kita butuh untuk berdiri karena kita tidak bisa tepuk tangan dan mengetuk kaki dalam keadaan duduk. Semua berdiri.</p> <p>LU, LE, RD : seperti ini (<i>like this</i>) mulai tepuk tangan dan mengetuk kaki (<i>start to clap hands and tap feet</i>)</p> <p>EL, L, PC, SW: saya bisa melakukannya, coba liat (<i>I can do that too, show it to the teacher</i>)</p> <p>Guru: Ya. Saya bisa melihat kalian semua menirukannya dengan baik. Luar biasa kalian semua.</p> <p>F : Ms, saya juga bisa coba liat saya (<i>I also can do it (showing to the teacher clap and tap)</i>)</p> <p>Konselor: Kita bisa menyanyikan lagu lain tanpa gitar dan maracas, cukup dengan tepuk tangan dan ketuk kaki. Setelah itu, kita akan menggunakan gitar dan maracas, mari kita lakukan secara perlahan kemudian lebih cepat.</p> <p>Siswa: Oke (<i>all followed the teacher slowly and then faster</i>).</p> <p>Konselor: Terima kasih kepada semua yang telah mengikuti kegiatan ini. Bagaimana perasaan kalian setelah bernyanyi, bermain maracas bertepuk tangan dan menari? Apakah kalian merasa bahagia atau sedih? Silahkan beritahu saya tentang perasaan kalian.</p> <p>B, LE : Ya kami merasa lebih bersemangat tapi juga senang mengikuti setiap gerakan (<i>Yes, we feel excited to follow the movements</i>).</p>
--	---

	<p>EL, KO, SP : Kita merasa senang (<i>We feel happy</i>).</p> <p>E, A, SW, L, PC: kami ingin bernyanyi lagu siapa yang mengambil kue lagi (<i>We want to sing cookie again, smile</i>)</p> <p>RD: Bisakah saya mencoba bermain gitar? (<i>Can you I try to play the guitar please?</i>)</p> <p>Konselor: Silahkan ke sini (<i>Sure, come here</i>).</p> <p>RD, SP, LE, LU, E: mencoba untuk bermain gitar. Wow luar biasa tapi gitar nya sangat besar sulit bagi kami untuk memainkannya. (<i>Tried to play the guitar, it's cool but it's too big I can't play</i>)</p> <p>Konselor: Ya. karena gitar ini untuk guru (<i>Yes. It's for the teacher</i>)</p> <p>Konselor: Terima kasih kepada semua yang telah berpartisipasi dalam semua kegiatan hari ini. Saya senang kalian ada di sini, dan saya benar-benar menghargai usaha kalian dalam mengikuti gerakan selama meditasi atau bermain dengan marakas selama kelas menyanyi sebelumnya. Saya benar-benar meminta maaf atas suara yang keras selama kelas menyanyi sebelumnya. Jika kalian merasa sedih atau kesal, silakan datang dan bicara dengan saya. Saya di sini untuk membantu kalian dan bermain bersama kalian. Bolehkah saya memberi kalian tos?</p> <p>Siswa: Ya Ms. (<i>Yes Ms , all come dan give high five</i>)</p> <p>Konselor: aktivitas terakhir kita adalah bermain berburu harta karun. Ayo siapa yang ingin bergabung dalam permainan berburu harta karun?</p> <p>Siswa: Kami semua ingin bermain berburu harta karun. Semangat 45. (<i>We all want to join, shouted me, me, me ect...</i>)</p> <p>Konselor menjelaskan: Bagaimana cara bermain mencari harta karun. Saya akan memberikan kalian masing-masing petunjuk (map) yang akan kalian gunakan untuk menemukan harta karun yang sudah disembunyikan oleh saya dan Ms. Cherr di halaman depan kelas tepatnya di bawah rumah pohon. Saya akan membagi kalian menjadi 3</p>
--	---

	<p>kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 orang kemudian saya akan memberikan kertas yang kalian gunakan untuk menemukan, mencocokkan serta menghitung berapa jumlah harta karun yang kalian temukan. Apakah kalian paham penjelasan saya?</p> <p>Siswa: Ya (yes)</p> <p>Konselor: berikut untuk grup 1 terdiri dari:</p> <p>Group 1: LU, EL, NK, SP, E</p> <p>Group 2: F, KO, B, LE, A,</p> <p>Group 3: KB, PC, SW, RD, L</p> <p>Konselor kemudian menemani dan mengobservasi saat siswa bermain menemukan harta karun.</p> <p>Group 1: Menggunakan petunjuk yang tertera di gambar dan dibantu menemukan arah oleh seorang guru. Saat melakukan pencarian harta karun siswa berbicara, bertanya, bekerja sama berbagi petunjuk atau informasi untuk menemukan harta karun dan sebanyak 7 harta karun ditemukan dengan mencocokkan gambar yang ada. Ada beberapa anak yang terlihat kecewa karena bukan yang pertama menemukan harta karun.</p> <p>Group 2: Menggunakan petunjuk yang tertera di gambar dan dibantu menemukan arah oleh seorang guru. Saat melakukan pencarian harta karun siswa berbicara, berlari ke sana ke mari untuk mencari informasi tentang harta karun, bekerja dalam kelompok dan sebanyak sebanyak 12 harta karun ditemukan kemudian dilakukan pencocokkan gambar. Semua anak terlihat bahagia karena menemukan harta banyak karun.</p> <p>Group 3: Menggunakan petunjuk yang tertera di gambar dan dibantu menemukan arah oleh seorang guru. Saat melakukan pencarian harta karun siswa kurang berbicara dengan teman, kurang bekerja sama karena keinginan untuk menemukan harta karun secara sendiri.</p>
--	---

Penutup

Beberapa kecewa dan menangis karena tidak menemukan harta karun dan tidak memeriksa secara detail wadah tempat harta karun di sembunyikan. Jumlah harta karun sebanyak setelah mengikuti aktivitas menemukan harta karun. Konselor/pendamping mengumpulkan semua anak dan memberi semangat. Serta menutup sesi konseling hari ini dengan berterima kasih serta memberikan stamp sebagai tanda apresiasi atas kerja keras masing-masing dalam mengikuti semua aktivitas dengan baik sekaligus memberikan kesempatan anak untuk memiliki waktu pribadi sebentar dengan bermain bersama teman atau mengikuti aktivitas lain dengan guru yang berbeda.



<p>Kegiatan Awal</p>	<p>Bermain mainan bongkar pasang dan peran jam berapa sekarang tuan serigala? <i>(Manipulative and Dramatical play)</i></p>	<p>Konselor/pendamping memberi salam selamat pagi terlebih dahulu kepada siswa sebelum mulai mengabsen satu per satu siswa di kelas. Peserta didik diminta untuk mengisi daftar hadir dengan cara duduk di sebuah lingkaran tikat (<i>mat</i>) dan mengangkat tangan ketika diabsen oleh guru.</p> <p>E: Hadir (<i>Yes</i>), SW: Hadir (<i>Smile, I'm here</i>)  SP: Hadir (<i>I'm here</i>), A: Hadir (<i>Yes</i>)  L: Hadir (<i>raised hand</i>), EL: Hadir (<i>smile, yes</i>)  KB: Tidak menjawab (<i>said nothing</i>), F: Hadir (<i>raised hand</i>)  NK: Hadir (<i>raise hand</i>), PC: Hadir (<i>raised hand</i>)  RD: Tangan diangkat (<i>raised hand</i>)  KO: Hadir (<i>I'm here</i>), B: Hadir (<i>Yes</i>)  LU: Hadir (<i>I'm here Ms</i>), LE: Hadir (<i>raised hand</i>)</p> <p>Konselor/pendamping: Selamat pagi semua apa kabar? Saya berharap kalian semua dalam keadaan baik.  Siswa: Ya. Kami semua baik  Guru: kita akan memulai kelas hari ini dengan bernyanyi terlebih dahulu, silahkan beritahu saya kagu apa yang ingin kalian nyanyikan.  Siswa: Kepala, Pundak, lutut kaki.  Guru: Menyanyikan bersama-sama lagu itu dengan tempo yang pelan, kemudian cepat sehingga beberapa anak melakukan kesalahan dalam meyentuh bagian pundak, atau kaki. Setelah bernyanyi guru bertanya kepada siswa bagaimana perasaannya masing-masing dan apa yang membuat mereka merasa senang, semangat, sedih atau pun merasa cemas</p> <p>E : Saya merasa senang karena akan bermain bersama L setelah pulang sekolah</p>
----------------------	---	---

		<p>LU: Saya merasa bersemangat karena akan berlibur bersama keluarga di Gili</p> <p>B : Saya merasa hanya baik.</p> <p>KO: Saya berkelahi dengan kakak saya kemaren</p> <p>PC: Saya akan berlibur bersama papa dan mama</p> <p>L : Saya kan ke Thailand untuk berlibur</p> <p>RD: Saya tidak suka ke kelas yang lebih besar</p> <p>SP: Saya akan berlibur ke Australia</p> <p>LE : Saya sedih karena kemaren kaki saya tidak sengaja menyentuh knalpot motor papa saya jadinya kaki ku sakit</p> <p>F: Saya akan ke Jakarta</p> <p>A : Saya sedih karena papa saya sedang berada di Rusia dan belum ekmbali ke Bali</p> <p>KB: (tidak ingin bercerita)</p> <p>SW: Saya senang karena akan dijemput mama saat pulang sekolah</p> <p>NK: Saya senang karena mama saya berulang tahun.</p> <p>Setelah bertanya pada semua siswa, guru kemudian menyampaikan apa itu konseling dan tujuan layanan bimbingan dan konseling humanistik dengan cara yang sederhana. konselor menjelaskan kepada anak-anak tentang apa itu konseling humanistik; Jadi tidak apa-apa ketika kita merasa sedih, cemas, takut, sakit, marah. Terkadang kita mengalami hal yang membuat perasaan kita tidak tenang tapi hal yang harus diingat adalah kita tidak boleh menyakiti orang lain, tidak boleh merusak barang atau menyakiti boleh diri sendiri bahkan tidak boleh terlalu lama berada dalam perasaan tersebut. Untuk itu pada sesi pertama ini saya akan membagikan (<i>puzzle</i>) kepada kalian semua untuk bermain. Kita punya beragam</p>
--	--	--

Kegiatan Inti	<p>jenis mainan bongkar pasang, saya akan memanggil 3 anak terlebih dahulu yang duduk nya sangat rapi untuk bermain terlebih dahulu.</p> <p>Konselor: memanggil RD, E, F. bagi yang belum dipanggil silahkan mengikuti aktivitas lain dengan Ms Cherr tau Ms Selly.</p> <p>Guru: silahkan memilih karakter apa yang akan kalian susun.</p> <p>RD: Saya ingin bermain (<i>puzzle</i>) dinosaurus</p> <p>E: saya ingin yang buah</p> <p>F: saya ingin yang transportasi</p> <p>Sesi selanjutnya PC: Saya ingin yang bunga, SW: saya ingin yang princess, L: Saya ingin yang bunga, NK: saya ingin yang bentuk /pola, LU: Saya ingin berkarter ulat bulu dan seterusnya.</p> <p>Guru mengobservasi, mengawasi anak-anak yang memilih jenis mainan bongkar pasang dan kemudian fokus untuk memainkannya</p> <p>E, RD: ini sangat mudah bagi saya. Saya bisa dengan cepat menyelesaikannya,</p> <p>B: ya ini sangat mudah</p> <p>KB, KO: kami suka yang dinosaurus, kami bisa menyusun nya dengan bergantian memasangnya.</p> <p>Hingga sesi bermain (<i>puzzle</i>) selesai dengan baik.</p> <p>Guru: memberikan kesempatan bagi anak untuk menceritakan pengalaman bermain (<i>puzzle</i>)nya kemudian terus memotivasi mereka serta melanjutkan pada sesi konseling lewat bermain selanjutnya.</p> <p>Nah sesi selanjutnya adalah kita akan bermain peran tuan serigala, jam berapa sekarang tuan seriga?</p> <p>Siswa: senang, bersemangat dan sangat antusias.</p> <p>RD: bagaimana cara kita bermain peran tuan serigala?</p> <p>LE: saya ingin menjadi tuan serigala.</p>
---------------	---

		<p>B: saya saja yang jadi tuan serigala.</p> <p>Guru: Saya akan memilih siapa yang akan menjadi tuan serigala dengan melihat siapa cara duduk nya rapi akan saya panggil.</p> <p>SP,</p> <p>SP: saya?</p> <p>Guru: Ya benar kamu. Jadi SP akan berperan menjadi tuan serigala yang kemudian akan mencoba menangkap kalian jika ada yang tertangkap oleh SP atau si tuan serigala kemudian akan menjadi tuan serigala secara terus menerus secara bergantian. SP akan berada di jarak yang jauh dari yang lain, kemudian kalian akan mendekati SP dengan bertanya Jam berapa sekarang tuan seriga? Tuan serigala menjawab “jam 4 waktunya marah-marah” kalian akan melangkah maju 4 langkah mendekati tuan serigla dengan ekspresi marah, ketiga tuan serigala menjawab “jam 2 waktunya bahagia kalian melangkah 2 langkah mendekati tuan serigala dengan wajah bahagia begitu seterusnya hingga tuan serigala menjawab waktunya makan malam bersembunyi. Kalian harus mencari tempat untuk bersembunyi hingga tidak bisa ditangkap oleh tuan serigala.</p> <p>Apakah kalian paham?</p> <p>Siswa: Ya. Kami paham</p> <p>Konselor/pendamping: Peraturan 1: jika tertangkap tidak boleh menangis, tidak boleh mendorong saat berlari dan tidak boleh memukul teman. Silahkan ke kamar kecil atau minum terlebih dahulu sebelum bermain Jam berapa sekarang tuan serigala?</p> <p>Siswa: Ok</p>
Kegiatan Inti		<p>Konselor: SP siap</p> <p>SP: Menjadi tuan serigala, Berlari menjauh dan menutupi wajahnya dari teman yang lain.</p>

	<p>Siswa: mulai bertanya kepada tuan serigal jam berapa sekarang?  SP: Jam 8 waktunya bahagia  Siswa: Menghitung 8 langkah maju mendekati tuan seriga sambil tersenyum dan tetap waspada.  Semua: jam berapa sekerang tuan seriga?  SP: Jam 10 waktunya sedih  Siswa: melangkah maju 10 langkah mendekati tuan seriga dengan ekspresi wajah sedih.  Hingga akhirnya SP mengejar teman yang lain dan menangkap mereka secara bergantian menjadi tua serigala.</p> <p>KO: Saya sudah berlari kencang tapi kenapa SP menangkap saya?  B, LE Saya happy karena tidak tertangkap  E, EL, SW, L, PC: Kami bersembunyi di dalam Lorong dan tidak tertangkap (bahagia)  RD, A, F, LU: kami bersembunyi dekat papan hitam yang ada di halaman dan tidak tertangkap tuan serigala  Guru: Kalian sangat luar biasa mencari tempat bersembunyi dari tua serigala.  Siswa: (beberapa tersenyum dan beberapa sedih)  A: Ketika saya menjadi tuan serigala saya merasa semangat karena bisa menangkap 3 orang teman.  RD, LE: kami ketakutan saat akan ditangkap tuan serigala  EL: saya mencoba berlari dengan cepat  L, PC: kami sedih karena tertangkap tuan serigala  B, F: kami cemas saat tuan serigala mendekati tempat persembunyian kami.</p>
--	---

<p>Kegiatan Penutup</p>		<p>Begitu selanjutnya anak-anak menceritakan setiap detail emosi dalam bermain tuan serigala.</p> <p>Guru: luar biasa terima kasih semuanya. (Amazing, thank you all)</p> <p>Guru: mengamati setiap anak, memberi semangat untuk mencari tempat bersembunyi. Setiap interaksi siswa dengan teman saat bermain, berlari dan mengejar serta setiap luapan emosi sedih, cemas, marah, senang, semangat membuat anak belajar mengelolanya dengan cara yang positif.</p> <p>Sesi kedua berakhir dengan baik, guru mengucapkan terima kasih karena mengikuti aktivitas dengan baik dan menutup sesi konseling hari ini dengan memberi penguatan dan memotivasi anak-anak untuk tetap semangat dalam bermain dan belajar. kesempatan kepada anak-anak untuk minum air atau ke kamar kecil selanjutnya guru memberikan kesempatan anak untuk memiliki waktu pribadi sebentar dengan bermain bersama teman atau mengikuti aktivitas lain dengan guru yang berbeda.</p>
<p>Kegiatan awal</p>	<p>Bermain plastisin (<i>playdough sensory play</i>)</p>	<p>Guru memberi salam selamat pagi terlebih dahulu kepada siswa sebelum mulai mengabsen satu per satu siswa di kelas. Peserta didik diminta untuk mengisi daftar hadir dengan cara duduk di sebuah lingkaran tikat (<i>mat</i>) dan mengangkat tangan ketika diabsen oleh guru. Kemudian guru meminta 1 orang anak memilih buku cerita bertema perasaan.</p> <p>Guru: NK bisakah kamu memilih 1 buku cerita bertema perasaan untuk kita hari ini?</p> <p>NK: Ya baiklah (dibantu guru lain menemukan buku bertema “Ketika aku merasa cemburu”</p>

<p>Kegiatan inti</p>	<p>Guru: Terima kasih NK</p> <p>Guru membacakan isi cerita tersebut yang mana terkadang anak merasa cemburu ketika melihat temannya memiliki mainan baru, atau adiknya sepertinya lebih disayang kedua orang tuanya, merasa cemburu karena tidak seperti teman lain yang bisa berlari cepat,</p> <p>Guru memberikan pesan nilai moral dari buku tersebut kemudian menjelaskan kegiatan selanjutnya adalah bermain plastisin</p> <p>Guru menjelaskan cara membuat plastisin dengan mempersiapkan alat dan bahan kemudian memilih 7 orang anak untuk terlebih dahulu membuat adonan plastisin kemudian 8 orang anak pada sesi selanjutnya.</p> <p>Sesi 1: RD, B, KO, EL, PC, A, E Sesi 2: KB, LU, L, SW, SP, LE, NK, F</p> <p>Guru menaruh tepung, air dan minyak yang di atas meja kemudian meminta siswa untuk membuat adonan dengan mencampur semua bahan setelah itu guru menyiapkan perwarna makan berwarna merah, biru, kuning, hijau, dan hitam. Setiap pilihan warna mengindikasikan perasaan siswa saat ini. Seperti warna merah: sedikit marah/kecewa, biru: semangat; hijau; tenang, hitam: sedih, kuning; senang</p> <p>Warna makanan akan digunakan untuk mewarnai adonan yang sudah ada. Guru meminta anak untuk memilih sendiri warna apa yang disukai atau kondisi perasaan anak saat ini. Siswa kemudian meremas, membentuk adonan sesuai keinginan mereka ada yang bulat, panjang, persegi dan memberi warna sesuai keinginan sendiri.</p> <p>Sesi 1: RD, B, KO, EL, PC, A, E RD: Saya menggunakan warna hijau, karena saya merasa tenang</p>
----------------------	---

	<p>B: Saya menggunakan warna biru, karena saya akan pergi ke pantai setelah jam pulang sekolah bersama ani (<i>nanny</i>).</p> <p>KO: saya memilih waran merah, karena suka merah dan</p> <p>EL: saya suka pink tapi karena tidak ada saya menggunakan warna kuning,</p> <p>PC: saya suka biru</p> <p>A: saya menggunakan biru karena saya akan bermain bersama anjing saya setelah pulang sekolah.</p> <p>E: saya memilih kuning karena saya akan bermain bersama adik saya setelah pulang sekolah</p> <p>Sesi 2: KB, LU, L, SW, SP, LE, NK, F</p> <p>KB: Saya memilih warna merah, karena suka merah</p> <p>LU: saya suka warna hijau</p> <p>LE: saya memilih hitam karena baju saya berwarna hitam</p> <p>SW: saya memilih kuning karena papa saya akn menjemput saat pulang sekolah.</p> <p>L: saya memilih warna merah karena tidak ingin bermain hari ini</p> <p>SP: saya suka warna kuning karena saya mendapat kue muffin untuk sarapan saya tadi pagi.</p> <p>NK: saya memilih kuning karena bahagia</p> <p>F: saya suka biru karena tas saya berwarna biru</p> <p>Konselor/pendamping mengamati dan mencatat pilihan warna siswa hanya untuk acuan dalam membantu anak regulasi emosi saat bermain. Kemudian plastisin disiapkan oleh guru dan dibagikan kepada siswa untuk dibawa pulang ke rumah dan dimainkan di rumah.</p>
--	--

<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Konselor/ pendamping mengumpulkan semua anak dengan duduk secara melingkar pada sebuah tikar dan memberi semangat kepada mereka semua, menguatkan mereka sesuai dengan pilihan warna untuk plastisin yang mereka buat dan bawa pulang. Serta mengucapkan terima kasih karena mengikuti sesi konseling lewat aktivitas hari ini dengan baik dan menutup sesi konseling hari ini. Konselor/pendamping memberikan waktu bagi anak untuk bercerita dan menyampaikan isi hati mereka setelah itu guru menguatkan sekali lagi dan memberi kesempatan bagi anak untuk melanjutkan aktivitas lain dengan guru yang lainnya.</p>
-------------------------	--



## PENGEMBANGAN INSTRUMEN KUESIONER

### I.I Instrumen kuesioner kemampuan pengelolaan emosi

#### a) Definisi konsep

Menurut Gross, (2007) Pengelolaan emosi didefinisikan sebagai cara individu untuk mengolah emosi yang mereka miliki, kapan mereka merasakannya dan bagaimana mereka mengalami dan mengekspresikannya emosi tersebut secara akurat dan proporsional. Safaria dan Saputra, (2009) memaparkan bahwa kemampuan mengelola emosi yaitu kemampuan untuk memahami, menerima diri akan keadaan emosi, mengenal secara jelas nilai dari perasaan yang ada pada diri, mampu menyampaikan perasaan diri secara positif, kebahagiaan, dan kesehatan jiwa pada individu.

Selain itu, seseorang hanya dalam waktu singkat merasakan emosi yang berlebihan dan dengan cepat menetralkan kembali pikiran, tingkah laku, respon fisiologis dan dapat menghindari efek negative akibat emosi yang berlebihan (Sukhodolsky, Golub & Cromwell dalam Gratz and Roemer, 2004). Kemampuan pengelolaan emosi seseorang juga bisa dilihat dari beberapa aspek seperti kemampuan individu menemukan cara untuk mengurangi emosi negative (*strategy*), kemampuan individu untuk tidak terpengaruh dengan emosi negative (*goals*), kemampuan individu untuk mengontrol emosi (*impulse*), serta kemampuan individu untuk menerima peristiwa yang menimbulkan emosi negatif (*acceptance*).

Goleman (2009) menambahkan bahwa kemampuan mengelola emosi diartikan sebagai kemampuan seorang anak dalam membahagiakan diri sendiri, melepaskan rasa cemas, keputusasaan, atau kemarahan pada diri, dan akibat yang ditimbulkan karena terjadi kegagalan dalam keterampilan emosi dasar seperti marah, senang, sedih, takut, dan jijik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jones, Bouffard, & Weissbourd, (2013) Kemampuan mengelola emosi meliputi kemampuan individu untuk: (1) mengidentifikasi dan menyadari emosi diri dan orang lain; (2) memahami pengalaman emosional, penyebabnya, dan kemungkinan konsekuensinya; (3) mengatur emosi untuk beradaptasi secara efektif dengan berbagai situasi dan, dalam beberapa sumber, (4) mengekspresikan emosi secara efektif, yang paling sering dikaitkan dengan empati dan ketegasan.

Berdasarkan beberapa rujukan teori dari beberapa ahli tentang kemampuan pengelolaan emosi, maka dalam penelitian ini, kemampuan pengelolaan emosi disintesis dengan definisi sebagai berikut: Kemampuan anak atau individu untuk mengenal emosi diri dan orang lain, mengontrol atau mengatur emosi, menyampaikan emosi dengan positif, menerima serta mengekspresikan emosi lewat sikap tenang dan perilaku empati.

### b) Definisi operasional

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pengelolaan emosi yaitu menggunakan instrument kuesioner. Berdasarkan beberapa rujukan teori dari beberapa ahli tentang kemampuan pengelolaan emosi, maka dalam penelitian ini adapun aspek dan indikator kemampuan pengelolaan emosi adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan pengelolaan emosi merupakan kemampuan anak atau individu untuk mengenal emosi diri dan orang lain seperti; siapa saya, saya memiliki teman, saya merasa senang, sedih, marah, kecewa, takut dan bersemangat.
- b. Kemampuan anak atau individu untuk mengontrol atau mengatur emosi seperti; bersabar, tenang, berbagi.
- c. Kemampuan anak atau individu untuk menyampaikan emosi secara positif dengan cara berbicara lembut, membaca buku, menggambar,
- d. Mengekspresikan emosi dengan cara; membantu teman, merapikan mainan, bermain bersama.

### c) Kisi-kisi kemampuan pengelolaan emosi

Adapun kisi-kisi penyusunan kuesioner kemampuan pengelolaan emosi seperti disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Penyusunan Kuesioner Kemampuan Pengelolaan Emosi

NO.	Dimensi	Indikator	Nomer Butir Soal		Jumlah butir
			Positif	Negatif	Jumlah
1.	Mengenal emosi diri dan orang lain.	Siapa saya	1,2,	3, 4,	4
		Saya memiliki teman	5,	6,	2
		Senang	7,8,		2
		Sedih	9,	10,	2
		Marah	11,	12,	2
		Kecewa	13,	14,	2
		Takut	15,	16,	2
		Bersemangat	17,18,	19,20,	4

	Mengontrol atau mengatur emosi.	Bersabar	21,	22,	2
		Tenang	23,24,	25, 26,	4
		Berbagi	27,	28,	2
	Menyampaikan emosi secara positif.	Berbicara lembut	29,	30,	2
		Berterima kasih	31,	32,	2
		Meminta maaf	33,	34,	2
	Mengekspresikan emosi.	Membantu teman (berempati)	35,		1
		Merapikan kelas/barang pribadi.	36,37,	38,	3
		Perasaan aman dan nyaman.	39,	40,	2
Total			22	18	40

#### d) Kuesioner kemampuan pengelolaan emosi menggunakan skala likert

##### i. Identitas

Nama Guru : .....

Jabatan : .....

Kelas : .....

Hari/Tanggal : .....

Nama anak (responden) : .....

Kelas : .....

Usia : .....

Sekolah : .....

##### ii. Petunjuk Pengisian:

Kuesioner ini berisi 40 item pernyataan tentang kemampuan pengelolaan emosi anak. Guru diharapkan membaca setiap pernyataan dengan sebaik-baiknya kemudian diminta menjawab pernyataan ini sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberi tanda  $\surd$  (centang) pada kolom jawaban yang tersedia. Pada kuesioner ini tidak ada jawaban yang benar atau salah untuk setiap pernyataan. Setiap pernyataan

disediakan lima kemungkinan jawaban yaitu:

Alternatif Jawaban

Penilaian	Keterangan	Skor	
		Positif	Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
KS	Kurang Setuju	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

1: Sangat Tidak Setuju (STS)

2: Tidak Setuju (TS)

3: Kurang Setuju (KS)

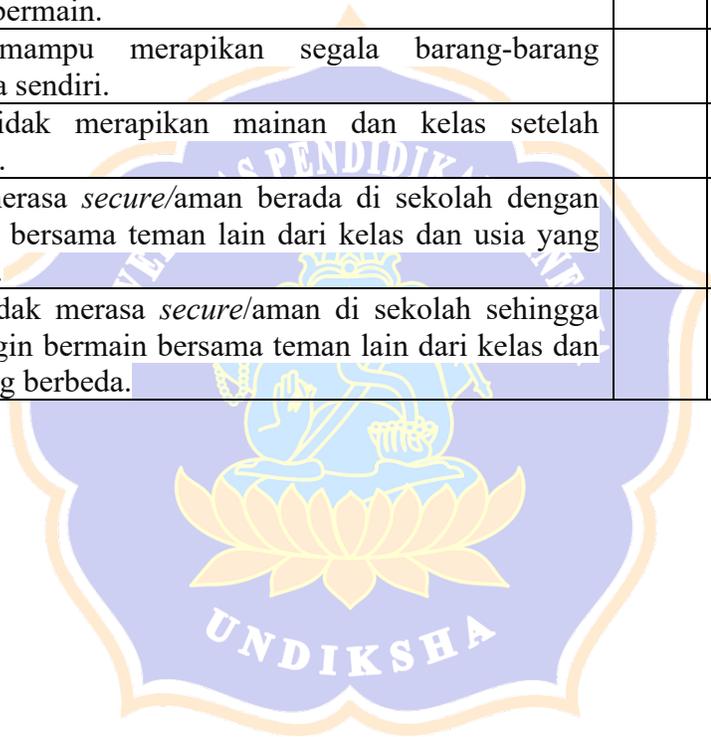
4: Setuju (S)

5: Sangat Setuju (SS)

No	Butir Pernyataan	Pilihan				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Anak mengenal siapa dirinya dan dari mana ia berasal.					
2.	Anak dapat bercerita secara singkat kejadian apa yang terjadi di rumah.					
3.	Anak masih bingung jika ditanya siapa namanya dan dari mana ia berasal.					
4.	Anak belum mampu bercerita secara singkat tentang kejadian yang terjadi di rumah.					
5.	Anak memiliki teman terbaik di kelas.					
6.	Anak tidak memiliki teman terbaik di kelas.					
7.	Anak merasa senang saat memiliki mainan baru.					
8.	Anak mampu menunjukkan perasaan bahagia saat berkenalan dengan teman baru.					
9.	Anak merasa sedih ketika harus berpisah dengan mama atau papa saat pagi hari ke sekolah.					
10.	Anak tidak mampu menunjukkan perasaan bahagia saat berkenalan dengan teman baru.					
11.	Anak dapat menunjukkan emosi marah saat barisannya dipotong/disela teman lain.					

12.	Anak tidak menunjukkan emosi marah saat barisannya disela teman lain.					
13.	Anak merasa kecewa setiap kali saat mama atau papa tidak menjemput <i>on-time</i> saat jam pulang sekolah.					
14.	Anak tidak merasa kecewa setiap kali saat mama atau papa tidak menjemput <i>on-time</i> saat jam pulang sekolah.					
15.	Anak mampu menunjukkan perasaan takut atau ketika membuat kesalahan.					
16.	Anak tidak menunjukkan perasaan takut ataupun menangis ketika membuat kesalahan.					
17.	Anak menunjukkan perasaan bersemangat ketika mendapat <i>reward</i> dari guru.					
18.	Anak bersemangat ketika diminta tolong oleh guru.					
19.	Anak tidak menunjukkan perasaan bersemangat ketika tidak mendapatkan <i>reward</i> dari guru.					
20.	Anak tidak bersemangat ketika diminta tolong oleh guru.					
21.	Anak mampu bersabar saat menunggu giliran bermain mainan yang sama dengan teman.					
22.	Anak tidak mampu bersabar saat menunggu giliran bermain mainan yang sama dengan teman.					
23.	Anak mampu tenang saat quiet time di kelas dengan membaca, bermain <i>puzzle, blocks or cars</i> .					
24.	Anak menunjukkan perasaan tenang saat diminta untuk stay 5-10 menit di <i>calm corner</i> .					
25.	Anak tidak menunjukkan perasaan tenang saat diminta untuk stay 5-10 menit di <i>calm corner</i> .					
26.	Anak membuat gaduh saat <i>quiet time</i> di kelas.					
27.	Anak mampu berbagi mainan kesayangannya kepada teman.					
28.	Anak belum mampu berbagi mainan kesayangannya kepada teman.					
29.	Anak dapat menunjukkan perlakuan lembutnya kepada teman, saudara, orang terdekat bahkan hewan peliharaan.					
30.	Anak tidak menunjukkan perlakuan lembutnya kepada teman, saudara, orang terdekat bahkan hewan peliharaan.					

31.	Anak selalu mengucapkan terima kasih tanpa diingatkan guru.					
32.	Anak mengucapkan terima kasih ketika diingatkan guru.					
33.	Anak meminta maaf ketika melakukan kesalahan.					
34.	Anak tidak meminta maaf ketika melakukan kesalahan.					
35.	Anak menunjukkan sikap empati ketika temannya terluka.					
36.	Anak membantu guru merapikan mainan dan kelas setelah bermain.					
37.	Anak mampu merapikan segala barang-barang miliknya sendiri.					
38.	Anak tidak merapikan mainan dan kelas setelah bermain.					
39.	Anak merasa <i>secure</i> /aman berada di sekolah dengan bermain bersama teman lain dari kelas dan usia yang berbeda.					
40.	Anak tidak merasa <i>secure</i> /aman di sekolah sehingga tidak ingin bermain bersama teman lain dari kelas dan usia yang berbeda.					



## PENGEMBANGAN INSTRUMEN KUESIONER

### I.2 Instrumen Kuesioner yaitu Komunikasi Sosial

#### a) Definisi konsep

Menurut Vera dan Wihardi (2012), titik pangkal dari suatu komunikasi sosial adalah komunikator dan komunikan perlu sepakat tentang bahan/materi yang akan dibahas dalam kegiatan komunikasi yang akan dilangsungkan. Sejalan dengan itu, *The American Speech-Language-Hearing Association* menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan komunikasi sosial adalah kemunculan yang sinergis antara interaksi sosial, sosial kognisi, pragmatis (verbal dan nonverbal), dan pemrosesan bahasa yang reseptif dan ekspresif. Singkat kata, komunikasi sosial merujuk pada bahasa yang digunakan dalam berbagai situasi sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Alif (2021) yaitu melalui komunikasi akan terjalin rasa percaya, rasa kasih sayang, dan selanjutnya anak akan memiliki suatu penghargaan terhadap dirinya. Menurut Stewart L. Tubbs dan Silva Moss (dalam Elya, 2021) ciri-ciri komunikasi yang baik dan efektif paling tidak menimbulkan:

a) Pengertian. Penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti apa yang dimaksud oleh komunikator. b) Kesenangan. Menjadikan hubungan yang hangat dan akrab serta menyenangkan. c) Mempengaruhi sikap. Dapat mengubah sikap orang lain sehingga bertindak sesuai dengan kehendak komunikator tanpa merasa terpaksa. d) Hubungan sosial yang baik. Menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi. e) Tindakan. Membuat komunikan melakukan suatu tindakan yang sesuai dengan stimulasi.

Berdasarkan beberapa rujukan teori dari beberapa ahli tentang komunikasi sosial, maka dalam penelitian ini, komunikasi sosial disintesis dengan definisi sebagai berikut: Komunikasi sosial melibatkan komunikator dan komunikan melalui bahasa, komunikasi memerlukan interaksi sosial, serta dapat membangun rasa percaya lewat sikap, perilaku dan tindakan.

#### b) Definisi Operasional

Instrument yang digunakan untuk mengukur komunikasi sosial yaitu menggunakan instrument kuesioner. Berdasarkan beberapa rujukan teori dari beberapa ahli tentang komunikasi sosial, maka dalam penelitian ini adapun aspek dan indikator komunikasi sosial adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi sosial melibatkan komunikator dan komunikan melalui bahasa.
- b. Komunikasi sosial memerlukan interaksi sosial.
- c. Komunikasi membangun rasa percaya lewat sikap, perilaku dan tindakan

**c) Kisi-kisi komunikasi sosial**

Adapun kisi-kisi penyusunan kuesioner komunikasi sosial seperti disajikan pada tabel 1 Tabel 1. Kisi-kisi Penyusunan Kuesioner

Komunikasi Sosial

NO.	Dimensi	Indikator	Nomer Butir Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Komunikator dan Komunikan	Bahasa	1,2,3,4,5,6,7	8,9,10,	10
2.	Interaksi Sosial	Hubungan pertemanan	11,12,13,14,15,16,17,	18,19,20,	10
3.	Membangun rasa percaya.	Sikap	21,22,23,24,	25,26,	6
		Perbuatan	27,28,29,30,31,	32,33,	7
		Tindakan	34,35,36,	37,38,39,40	7
Total			26	14	40

**d) Kuesioner komunikasi sosial menggunakan skala likert**

**i. Identitas**

Nama Guru : .....  
Jabatan : .....  
Kelas : .....  
Hari/Tanggal : .....  
Nama anak (responden) : .....  
Kelas : .....  
Usia : .....  
Sekolah : .....

**ii. Petunjuk Pengisian:**

Kuesioner ini berisi 40 item pernyataan tentang komunikasi sosial anak. Guru diharapkan membaca setiap pernyataan dengan sebaik-baiknya kemudian, diminta menjawab pernyataan ini sesuai dengan keadaan anak yang sebenarnya dengan memberikan tanda  $\surd$  (centang) pada kolom jawaban yang tersedia. Pada kuesioner ini tidak ada jawaban yang benar atau salah untuk setiap pernyataan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) kemungkinan jawaban yaitu:

**Alternatif Jawaban**

Penilaian	Keterangan	Skor	
		Positif	Negatif
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
KS	Kurang Setuju	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

STS: Sangat Tidak Setuju

TS: Tidak Setuju

KS: Kurang Setuju

S: Setuju

SS: Sangat Setuju

No	Butir Pernyataan	Pilihan				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Anak memahami bahasa yang digunakan oleh guru dan teman.					
2.	Anak memahami cara berkomunikasi dengan baik.					
3.	Anak menggunakan bahasa dan kosakata yang baik saat bermain atau berkomunikasi.					
4.	Anak dapat berkomunikasi dua arah dengan teman, guru, dan warga sekolah.					
5.	Anak mampu mendengarkan dengan baik.					
6.	Anak mampu mengidentifikasi pesan lewat ekspresi wajah dalam berkomunikasi.					
7.	Anak menggunakan lebih dari satu bahasa untuk berkomunikasi.					
8.	Anak memerlukan waktu yang lama saat berbicara secara singkat.					
9.	Anak tidak memahami bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi.					
10.	Anak belum dapat berkomunikasi dua arah.					
11.	Anak ramah kepada semua warga sekolah dengan tersenyum dan menyapa.					
12.	Anak memiliki kepercayaan diri untuk bergaul dengan semua warga sekolah.					
13.	Anak dapat menyelesaikan pertengkaran kecil dengan teman nya melalui tos atau <i>high five (hand gesture)</i> .					
14.	Anak dapat menatap mata dan <i>focus</i> pada lawan bicara.					
15.	Anak hanya menggunakan nama panggilan kepada orang yang lebih tua saat berkomunikasi seperti Ratih, Ketut, Ana.					
16.	Anak bersikap sopan, lembut, akrab kepada <i>caregivers</i> nya.					

17.	Anak tidak membutuhkan bantuan orang lain seperti translator atau media translate untuk berkomunikasi.					
18.	Anak memiliki gangguan pendengaran saat berkomunikasi dengan teman dan guru.					
19.	Anak membutuhkan bantuan orang lain seperti translator atau media translate untuk berkomunikasi					
20.	Anak hanya bermain dengan teman yang menggunakan bahasa yang sama dengannya di sekolah.					
21.	Anak bersikap terbuka dengan orang lain saat berkomunikasi.					
22.	Anak menggunakan nada bicara, intonasi yang lembut dalam berbicara.					
23.	Anak memberikan kesempatan kepada orang lain untuk berbicara tanpa menyela.					
24.	Anak berbicara jujur kepada orang lain.					
25.	Anak belum dapat berbicara jujur kepada orang lain.					
26.	Anak selalu menyela saat guru atau teman berbicara.					
27.	Anak mengembalikan mainan milik temannya setelah bermain.					
28.	Anak selalu meminta izin saat meminjam mainan teman.					
29.	Anak selalu menggunakan kata tolong untuk meminta bantuan.					
30.	Anak selalu mengucapkan terima kasih saat dibantu orang lain.					
31.	Anak meminta izin dengan mengetuk atau mengucapkan halo ketika berkunjung ke kelas lain					
32.	Anak tidak meminta izin untuk menggunakan mainan teman					
33.	Anak tidak menggunakan kata tolong saat membutuhkan bantuan.					
34.	Anak menggunakan referensi yang dikenal seperti hobby atau keluarga saat bermain bersama teman.					

35.	Anak tidak menggunakan bahasa slang ( <i>negative</i> ) dalam berkomunikasi.					
36.	Anak mengekspresikan pikiran dan perasaannya saat terluka atau kecewa dengan bahasa mudah dimengerti.					
37.	Anak mengekspresikan pikiran dan perasaannya saat kecewa dengan berteriak.					
38.	Anak memukul temannya saat mainannya diambil oleh temannya.					
39.	Anak menggunakan kosakata yang kasar saat bermain dan berkomunikasi.					
40.	Anak menggunakan bahasa slang ( <i>negative</i> ) dalam berkomunikasi.					

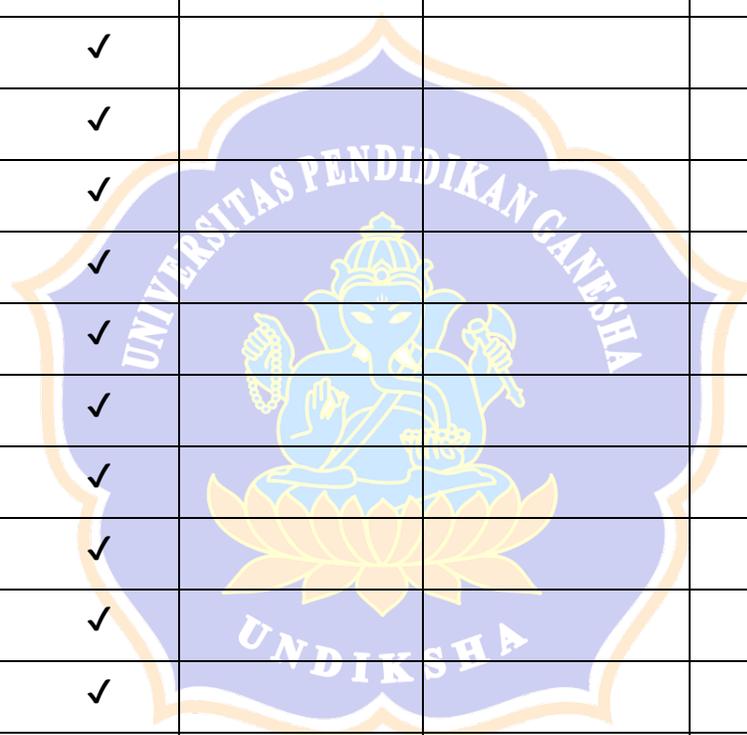


## 2.1 Lampiran uji pakar kemampuan pengelolaan emosi

Pakar Ia  
 Nama Pakar : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, Ms., Kons  
 NIP : 195703031983032001  
 Variabel Terikat : Kemampuan Pengelolaan Emosi  
 Nama : Arny Bana  
 NIM : 2329111002  
 Program Studi : Pascasarjana Bimbingan Konseling

No	Penilaian Pakar			Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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	✓			

Singaraja,  
20 Maret 2025



**Lampiran validasi uji pakar kemampuan pengelolaan emosi**

Pakar 2a  
 Nama Pakar : Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri,S.Psi., M.A., M.Psi.,  
 Psikolog.  
 NIP : NIP. 19800801 200604 2 001

Variabel Terikat : Kemampuan Pengelolaan Emosi

Nama : Arny Bana

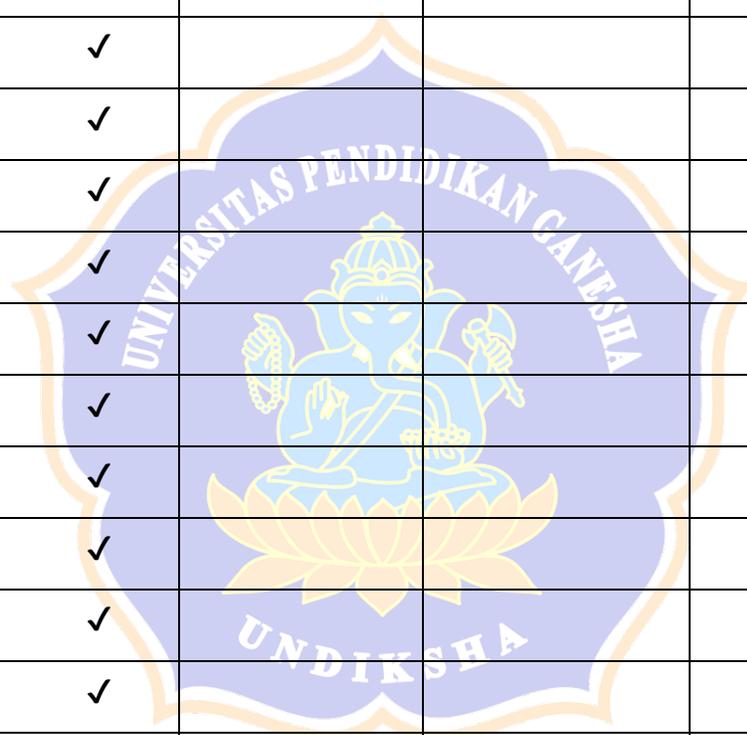
NIM : 2329111002

Program Studi : Pascasarjana Bimbingan Konseling

No	Penilaian Pakar			Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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	✓			

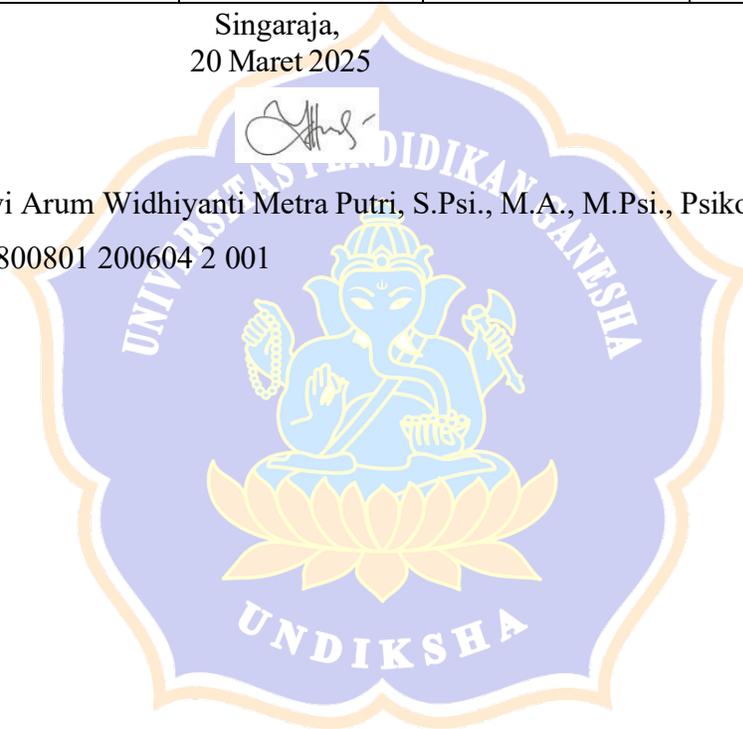


35	✓			
36	✓			
37	✓			
38	✓			
39	✓			
40	✓			

Singaraja,  
20 Maret 2025



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog.  
NIP. 19800801 200604 2 001



**Lampiran validasi uji pakar kemampuan pengelolaan emosi**

Pakar 3a

Nama Pakar : Prof. Dr I Ketut Dharsana, M.Pd., Kons

NIP : 19570801 198303 1 003

Variabel Terikat : Kemampuan Pengelolaan Emosi

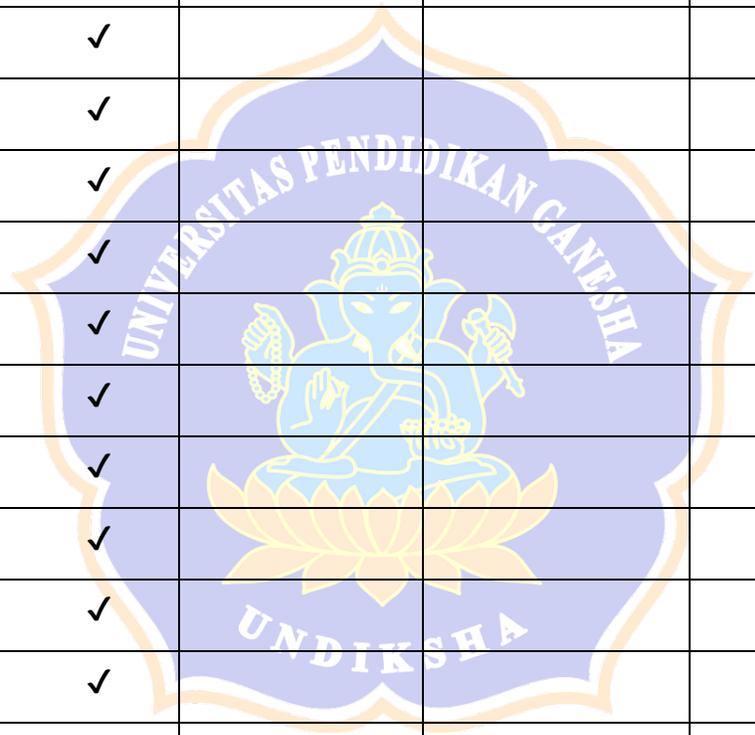
Nama : Arny Bana

NIM : 2329111002

Program Studi : Pascasarjana Bimbingan Konseling

No	Penilaian Pakar			Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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	✓			

Singaraja,  
20 Maret 2025



Prof. Dr I Ketut Dharsana, M.Pd., Kons  
NIP 19570801 198303 1 003



## 2.2 Lampiran validasi uji pakar instrumen komunikasi sosial

Pakar 1b  
 Nama Pakar : Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons  
 NIP : 19573031983032001  
 Variabel Terikat : Komunikasi Sosial  
 Nama : Arny Bana  
 NIM : 2329111002  
 Program Studi : Pascasarjana Bimbingan Konseling

No	Penilaian Pakar			Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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	✓			

Singaraja, 20 Maret 2025



Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons  
NIP 19573031983032001



**Lampiran validasi uji pakar komunikasi sosial**

Pakar 2b  
 Nama Pakar : Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi.,  
 Psikolog.  
 NIP : NIP. 19800801 200604 2 001

Variabel Terikat : Komunikasi Sosial

Nama : Arny Bana

NIM : 2329111002

Program Studi : Pascasarjana Bimbingan Konseling

No	Penilaian Pakar			Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
1	✓			Alternatif jawaban gunakan “Sesuai”
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	✓			



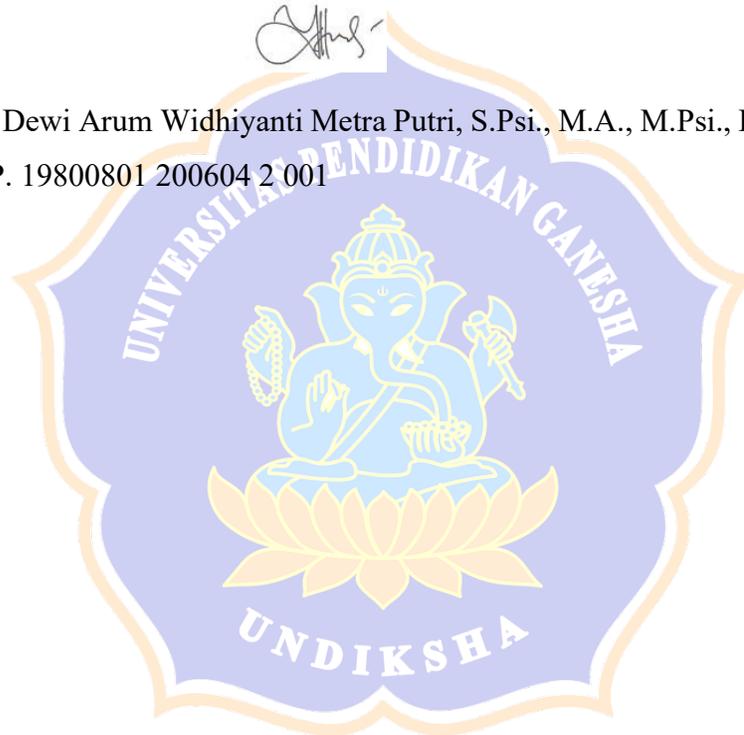
37	✓			
38	✓			
39	✓			
40	✓			

Singaraja,

20 Maret 2025



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog.  
NIP. 19800801 200604 2 001



### Lampiran validasi uji pakar instrumen komunikasi sosial

Pakar 3b  
 Nama Pakar : Prof. Dr I Ketut Dharsana, M.Pd., Kons  
 NIP : 19570801 198303 1 003  
 Variabel Terikat : Komunikasi Sosial  
 Nama : Arny Bana  
 NIM : 2329111002  
 Program Studi : Pascasarjana Bimbingan Konseling

No	Penilaian Pakar			Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
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	✓			

Singaraja,  
20 Maret 2025



Prof. Dr I Ketut Dharsana, M.Pd., Kons

NIP 19570801 198303 1 003



### Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Variabel Mengelola Emosi

No	Kode Responden	Butir Instrumen																																								Y	Y <sup>2</sup>			
		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	11	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	176	30976			
2	12	2	5	2	4	5	3	5	2	3	3	3	3	4	4	2	5	5	4	5	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	121	14641		
3	13	2	3	2	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	2	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135	18225		
4	14	3	3	3	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141	19881		
5	15	3	4	3	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	147	21609			
6	16	3	4	3	5	4	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	145	21025		
7	17	3	4	3	5	4	4	3	5	3	5	3	3	4	5	5	3	4	5	5	4	4	3	5	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	136	18496		
8	18	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80	6400		
9	19	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	174	30276			
10	110	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	174	30276		
11	111	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	175	30625				
12	112	2	5	2	4	5	3	3	5	2	3	3	3	3	4	4	2	5	5	4	5	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	121	14641		
13	113	2	3	2	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	2	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135	18225		
14	114	3	3	3	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141	19881		
15	115	3	4	3	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	146	21316		
	ΣX	49	59	48	69	62	53	61	68	52	61	61	59	62	70	60	49	59	68	69	62	53	59	68	52	61	61	59	62	59	59	58	62	53	59	59	62	53	56	55	59	2147	316493			
	ΣX <sup>2</sup>	179	245	170	327	264	199	259	318	198	259	259	243	268	336	248	179	245	318	327	264	199	243	318	198	259	259	243	268	243	243	236	268	195	243	243	268	195	216	211	241					
	ΣXY	7327	8643	7151	10079	9018	7837	8966	9943	7810	8953	8966	8749	9178	10251	8767	7327	8643	9943	10079	9018	7837	8749	9943	7810	8953	8966	8749	9178	7703	8749	8749	8603	9178	7703	8749	8749	9178	7703	8224	8049	8653	8	612,3822		
	rx <sub>y</sub>	0,952	0,965	0,954	0,982	0,974	0,976	0,981	0,983	0,976	0,979	0,981	0,986	0,993	0,989	0,980	0,952	0,965	0,983	0,982	0,974	0,976	0,986	0,983	0,976	0,979	0,981	0,986	0,996	0,993	0,986	0,996	0,991	0,993	0,962	0,910	0,986	0,993	0,962	0,990	0,971	0,982	7,02	164,78		
	Validitas	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
	Varians	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					
	σ <sup>2</sup>	1,28	0,43	0,55	5,61	4,53	3,51	4,50	5,46	3,60	4,50	4,23	4,66	5,76	4,27	3,30	4,30	5,46	5,61	4,53	3,51	4,23	5,46	3,60	4,50	4,50	4,23	4,66	4,23	5,07	4,13	4,66	3,38	4,23	4,23	4,66	3,38	3,72	3,67	4,17						

### Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Variabel Komunikasi Sosial

No	Kode Responden	ButirInstrumen																																								Y	Y <sup>2</sup>	
		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	11	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	3	3	3	3	3	5	5	5	3	3	3	5	5	5	3	4	3	4	153	23409		
2	12	2	4	2	4	5	3	3	5	2	3	3	3	3	4	4	2	5	5	4	3	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	118	13824
3	13	2	3	2	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	2	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135	18225
4	14	3	3	3	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141	19881
5	15	3	4	3	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	147	21609	
6	16	3	4	3	5	4	4	3	5	3	5	3	4	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144	20736	
7	17	3	4	3	5	4	4	3	5	3	5	3	3	4	5	5	3	4	5	5	4	4	3	5	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	134	17956		
8	18	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80	6400		
9	19	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	167	27889			
10	110	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	3	3	5	5	3	3	3	3	3	3	5	5	3	5	158	24964		
11	111	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	5	4	5	3	3	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	161	25921			
12	112	2	4	2	4	5	3	3	5	2	3	3	3	3	4	4	2	4	5	4	5	3	3	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	119	14161		
13	113	2	3	2	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	2	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	135	18225		
14	114	3	3	3	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140	19600		
15	115	3	4	3	5	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3	144	20736		
$\Sigma X$		49	54	45	68	62	52	60	66	51	61	61	59	62	70	60	49	55	66	69	60	51	55	64	48	57	57	53	56	57	57	54	58	51	58	59	62	51	54	53	55	2076	20668	
$\Sigma X^2$		179	200	143	318	264	190	250	300	189	259	259	243	268	336	248	179	211	302	327	248	183	211	286	166	227	227	195	220	227	227	204	236	179	236	243	268	179	200	195	209			
$\Sigma XY$		6999	7593	6360	9592	8706	7379	8493	9292	7327	8613	8629	8412	8837	9903	8459	6999	7708	9267	9745	8470	7217	7774	8961	6940	8039	8007	7468	7893	8078	8036	7646	8215	7134	8240	8412	8837	7134	7615	7450	7774	nd	421,1733	
$r_{xy}$		0,937	0,982	0,965	0,987	0,978	0,977	0,982	0,981	0,970	0,976	0,980	0,992	0,993	0,994	0,983	0,937	0,980	0,969	0,989	0,988	0,970	0,976	0,957	0,982	0,970	0,963	0,975	0,965	0,980	0,984	0,977	0,975	0,969	0,874	0,992	0,993	0,969	0,988	0,970	0,985	70%	29,83	
Validitas		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
Varians		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			
$\sigma^2$		1,26	0,37	0,53	0,65	0,52	0,65	0,67	0,64	1,04	0,73	0,73	0,73	0,78	0,62	0,53	1,26	0,62	0,77	0,64	0,53	0,64	0,62	0,86	0,83	0,69	0,69	0,52	0,73	0,69	3,43	0,64	0,78	0,37	0,78	0,73	0,78	0,37	0,37	0,52	0,49			

### Data Pre-Post-Test Variabel Y1 dan Y2

No	(Y1)				(Y2)			
	Eksperimen				Eksperimen			
	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori
1	111	Sedang	135	Tinggi	111	Sedang	138	Tinggi
2	112	Sedang	136	Tinggi	112	Sedang	139	Tinggi
3	118	Sedang	142	Tinggi	118	Sedang	145	Tinggi
4	112	Sedang	136	Tinggi	112	Sedang	139	Tinggi
5	111	Sedang	135	Tinggi	111	Sedang	138	Tinggi
6	128	Sedang	158	Tinggi	128	Sedang	163	Tinggi
7	126	Sedang	156	Tinggi	126	Sedang	161	Tinggi
8	109	Sedang	139	Tinggi	109	Sedang	144	Tinggi
9	117	Sedang	147	Tinggi	117	Sedang	152	Tinggi
10	108	Sedang	138	Tinggi	108	Sedang	143	Tinggi
11	120	Sedang	156	Tinggi	120	Sedang	163	Tinggi
12	114	Sedang	150	Tinggi	114	Sedang	157	Tinggi
13	116	Sedang	152	Tinggi	116	Sedang	159	Tinggi
14	114	Sedang	150	Tinggi	114	Sedang	157	Tinggi
15	113	Sedang	149	Tinggi	113	Sedang	156	Tinggi
<i>Mean</i>	<b>115,27</b>	<b>Sedang</b>	<b>145,27</b>	<b>Tinggi</b>	<b>115,27</b>	Sedang	<b>150,27</b>	Tinggi
Standar deviasi	<b>5,7875</b>		<b>8,3876</b>		<b>5,7875</b>		<b>9,6988</b>	

```

EXAMINE VARIABLES=y1 y2
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
    
```

### Explore

**Notes**

Output Created		18-MAY-2025 23:05:36
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		<pre> EXAMINE VARIABLES=y1 y2 /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL. </pre>
Resources	Processor Time	00:00:01,47
	Elapsed Time	00:00:01,53



[DataSet0]

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
y1	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
y2	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error	
y1	Mean	132.47	2.901	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	126.53	
		Upper Bound	138.40	
	5% Trimmed Mean		132.43	
	Median		135.00	
	Variance		252.395	
	Std. Deviation		15.887	
	Minimum		108	
	Maximum		158	
	Range		50	
	Interquartile Range		32	
	Skewness		-.056	.427
	Kurtosis		-1.280	.833
	y2	Mean	135.60	3.269
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	128.91	
		Upper Bound	142.29	
5% Trimmed Mean			135.54	
Median			138.00	
Variance			320.662	
Std. Deviation			17.907	
Minimum			109	
Maximum			163	
Range			54	
Interquartile Range			37	
Skewness			.007	.427
Kurtosis			-1.327	.833

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
y1	.135	30	.172	.931	30	.053
y2	.137	30	.156	.920	30	.027

a. Lilliefors Significance Correction

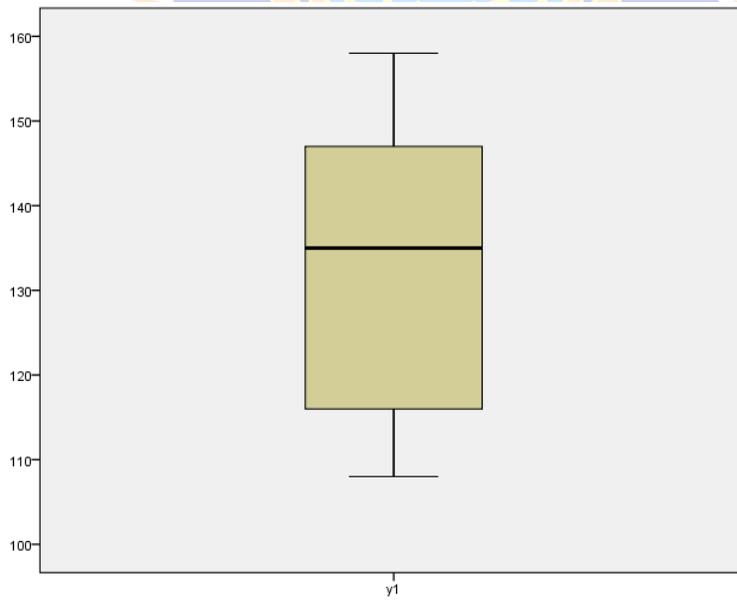
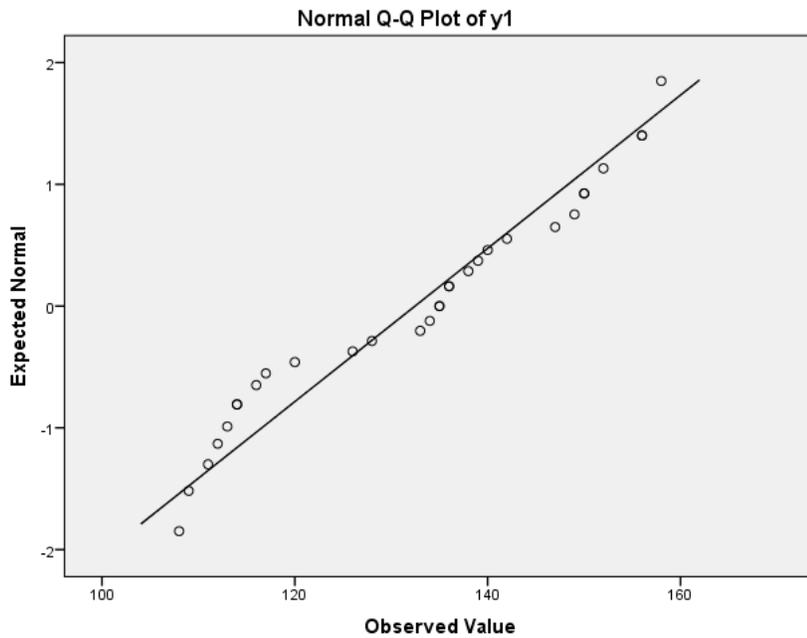
**y1**

y1 Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem & Leaf
2,00	10 . 89
7,00	11 . 1234467
3,00	12 . 068
8,00	13 . 34556689
4,00	14 . 0279
6,00	15 . 002668

Stem width: 10  
Each leaf: 1 case(s)



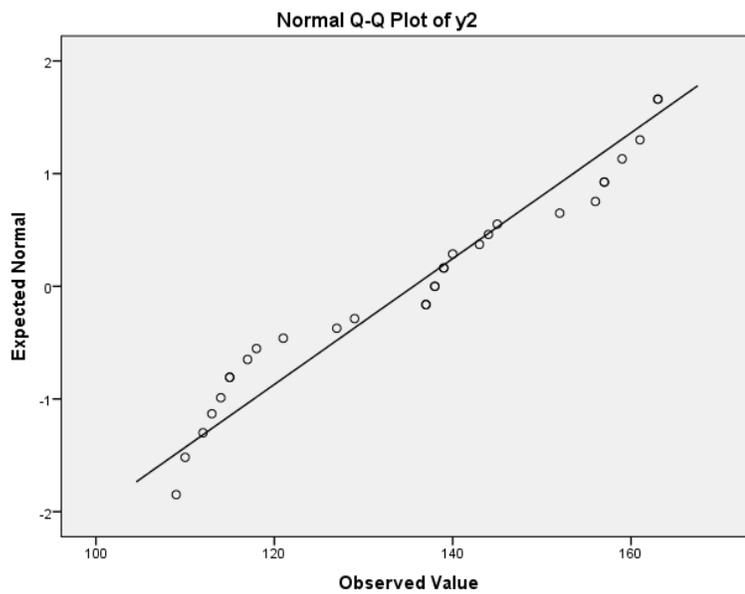


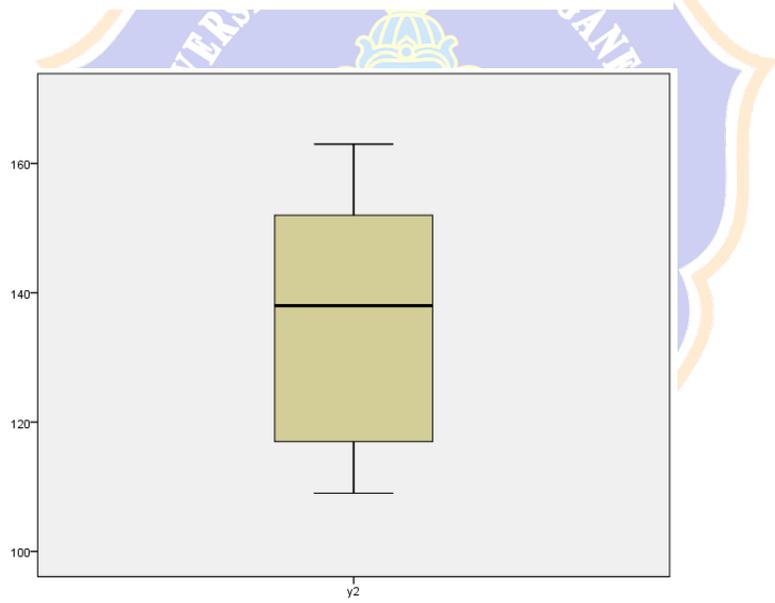
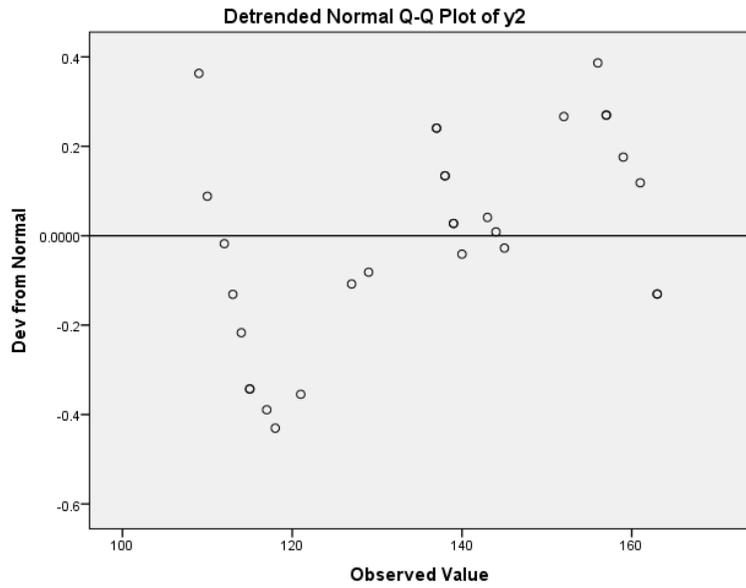
## y2

### y2 Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem & Leaf
1,00	10 . 9
8,00	11 . 02345578
3,00	12 . 179
6,00	13 . 778899
4,00	14 . 0345
5,00	15 . 26779
3,00	16 . 133

Stem width: 10  
Each leaf: 1 case(s)





**Notes**

Output Created		18-MAY-2025 23:06:51
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.
Syntax		ONEWAY y1 y2 BY Kelas /STATISTICS DESCRIPTIVES HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,36

**Descriptives**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
y1	1	142.33	8.780	2.267	137.47	147.20	133	158
	2	122.60	15.399	3.976	114.07	131.13	108	152
	Total	30	132.47	15.887	2.901	126.53	138.40	108
y2	1	146.40	9.984	2.578	140.87	151.93	137	163
	2	124.80	17.737	4.580	114.98	134.62	109	159
	Total	30	135.60	17.907	3.269	128.91	142.29	109

**Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
y1	3.787	1	28	.062
y2	3.276	1	28	.081

**ANOVA**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
y1	Between Groups	2920.533	1	2920.533	18.590	.000
	Within Groups	4398.933	28	157.105		
	Total	7319.467	29			
y2	Between Groups	3499.200	1	3499.200	16.893	.000
	Within Groups	5800.000	28	207.143		
	Total	9299.200	29			

```

GLM y1 y2 BY Kelas
/METHOD=SSTYPE(3)
/INTERCEPT=INCLUDE
/PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY
/CRITERIA=ALPHA(.05)
/DESIGN= Kelas.
    
```

**General Linear Model**

**Notes**

Output Created		18-MAY-2025 23:11:51
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the model.

Syntax		GLM y1 y2 BY Kelas /METHOD=SSTYPE(3) /INTERCEPT=INCLUDE /PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY /CRITERIA=ALPHA(.05) /DESIGN= Kelas.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,03

[DataSet0]

**Between-Subjects Factors**

		N
Kelas	1	15
	2	15

**Descriptive Statistics**

	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
y1	1	142.33	8.780	15
	2	122.60	15.399	15
	Total	132.47	15.887	30
y2	1	146.40	9.984	15
	2	124.80	17.737	15
	Total	135.60	17.907	30

**Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup>**

7.302
2.246
3
141120.000
.081

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas



**Multivariate Tests<sup>a</sup>**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.458	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.542	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000

**Tests of Between-Subjects Effects**

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	y1	2920.533 <sup>a</sup>	1	2920.533	18.590	.000
	y2	3499.200 <sup>b</sup>	1	3499.200	16.893	.000
Intercept	y1	526422.533	1	526422.533	3350.774	.000
	y2	551620.800	1	551620.800	2662.997	.000
Kelas	y1	2920.533	1	2920.533	18.590	.000
	y2	3499.200	1	3499.200	16.893	.000
Error	y1	4398.933	28	157.105		
	y2	5800.000	28	207.143		
Total	y1	533742.000	30			
	y2	560920.000	30			
Corrected Total	y1	7319.467	29			
	y2	9299.200	29			
Total						

a. R Squared = .399 (Adjusted R Squared = .378)

b. R Squared = .376 (Adjusted R Squared = .354)

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>**

	F	df1	df2	Sig.
y1	3.787	1	28	.062
y2	3.276	1	28	.081

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

**Transformation Coefficients (M Matrix)**

Dependent Variable	Transformed Variable	
	y1	y2
y1	1	0
y2	0	1

REGRESSION

```
/DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N  
/MISSING LISTWISE  
/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA COLLIN TOL  
/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)  
/NOORIGIN  
/DEPENDENT y1  
/METHOD=ENTER y2.
```

## Regression



**Notes**

Output Created		18-MAY-2025 23:13:07
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.
Syntax		REGRESSION
		/DESCRIPTIVES MEAN STDDEV
		CORR SIG N
		/MISSING LISTWISE
		/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA
		COLLIN TOL
		/CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
		/NOORIGIN
		/DEPENDENT y1
		/METHOD=ENTER y2.
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,05
	Memory Required	2448 bytes
	Additional Memory Required for Residual Plots	0 bytes

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	y2 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: y1

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.998 <sup>a</sup>	.995	.995	1.113

a. Predictors: (Constant), y2



**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7284.796	1	7284.796	5883.220	.000 <sup>b</sup>
	Residual	34.671	28	1.238		
	Total	7319.467	29			

a. Dependent Variable: y1

b. Predictors: (Constant), y2



**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	12.449	1.578	7.890	.000		
	y2	.885	.012	76.702	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: y1

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions	
				(Constant)	y2
1	1	1.992	1.000	.00	.00
	2	.008	15.468	1.00	1.00

a. Dependent Variable: y1

GLM y1 y2

```

/METHOD=SSTYPE(3)
/INTERCEPT=INCLUDE
/PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY
/CRITERIA=ALPHA(.05)
/DESIGN= Kelas.
    
```

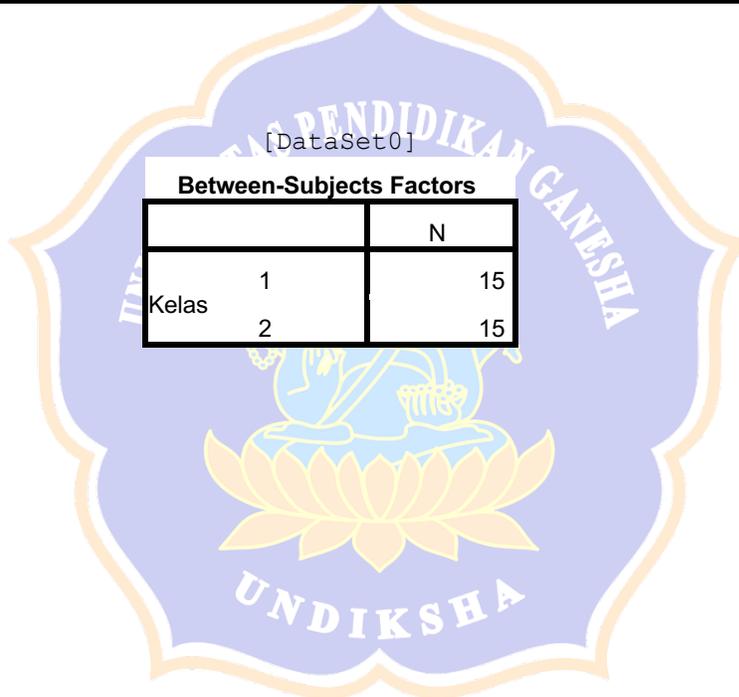
**General Linear Model**

UNDIKSHA

**Notes**

Output Created	18-MAY-2025 23:15:53
Comments	
Input	Active Dataset DataSet0 Filter <none> Weight <none> Split File <none> N of Rows in Working Data File 30
Missing Value Handling	Definition of Missing User-defined missing values are treated as missing.

	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the model.
Syntax		GLM y1 y2 BY Kelas /METHOD=SSTYPE(3) /INTERCEPT=INCLUDE /PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY /CRITERIA=ALPHA(.05) /DESIGN= Kelas.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,05



[DataSet0]

Between-Subjects Factors		
		N
Kelas	1	15
	2	15

**Descriptive Statistics**

	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
y1	1	142.33	8.780	15
	2	122.60	15.399	15
	Total	132.47	15.887	30
y2	1	146.40	9.984	15
	2	124.80	17.737	15
	Total	135.60	17.907	30

**Box's Test of Equality of  
Covariance Matrices<sup>a</sup>**

Box's M	7.302
F	2.246
df1	3
df2	141120.000
Sig.	.081

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

**Multivariate Tests<sup>a</sup>**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Pillai's Trace	.458	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
Kelas	Wilks' Lambda	.542	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Pillai's Trace	.458	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.542	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

**Tests of Between-Subjects Effects**







	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
y1	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
y2	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error	
y1	Mean	132.47	2.901	
	95% Confidence Interval for Mean [DataSet0]	Lower Bound	126.53	
		Upper Bound	138.40	
	5% Trimmed Mean	132.43		
	Median	135.00		
	Variance	252.395		
	Std. Deviation	15.887		
	Minimum		108	
	Maximum		158	
	Range		50	
Interquartile Range		32		
Skewness		-.056	.427	
Kurtosis		-1.280	.833	
y2	Mean		135.60	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	128.91	
		Upper Bound	142.29	
	5% Trimmed Mean		135.54	
	Median		138.00	
	Variance		320.662	
	Std. Deviation		17.907	
	Minimum		109	
	Maximum		163	
	Range		54	

Interquartile Range	37	
Skewness	.007	.427
Kurtosis	-1.327	.833

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
y1	.135	30	.172	.931	30	.053
y2	.137	30	.156	.920	30	.027

a. Lilliefors Significance Correction

**y1**

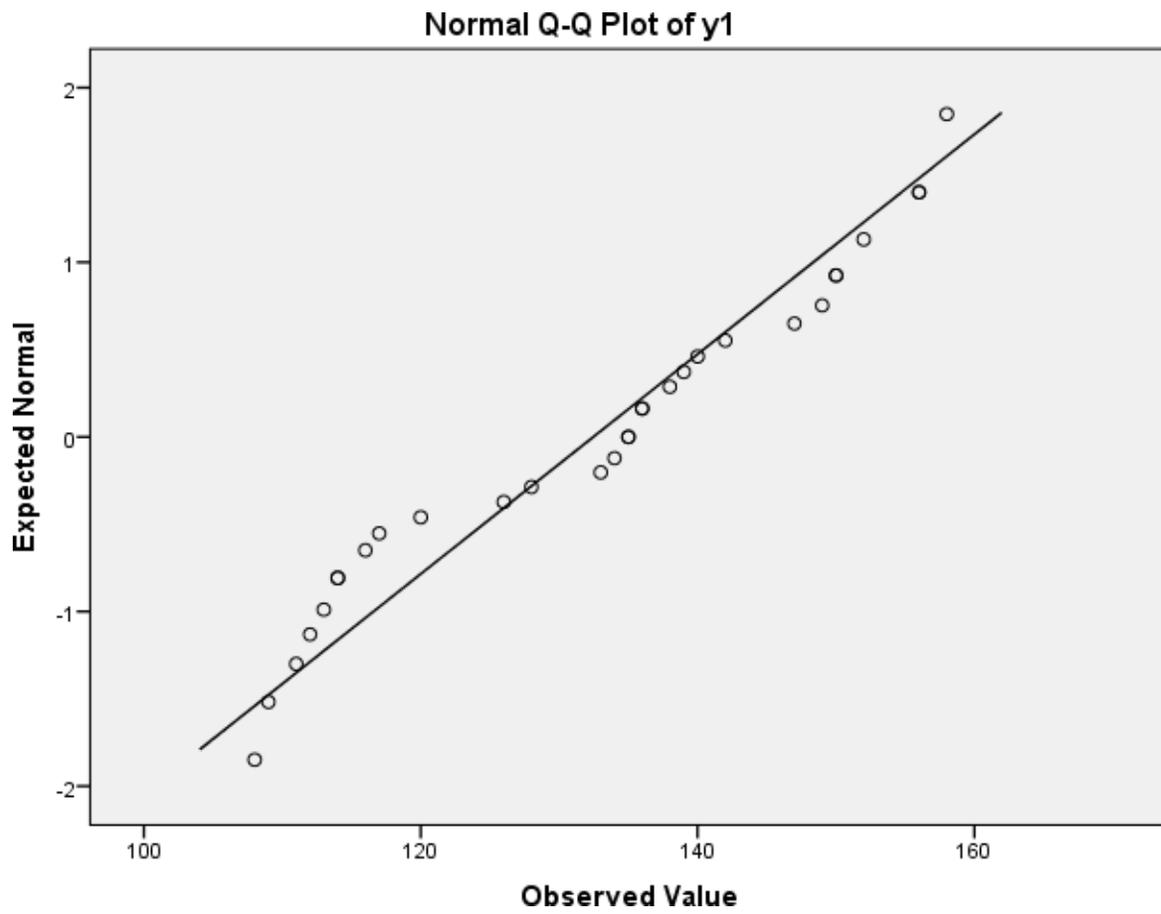
y1 Stem-and-Leaf Plot

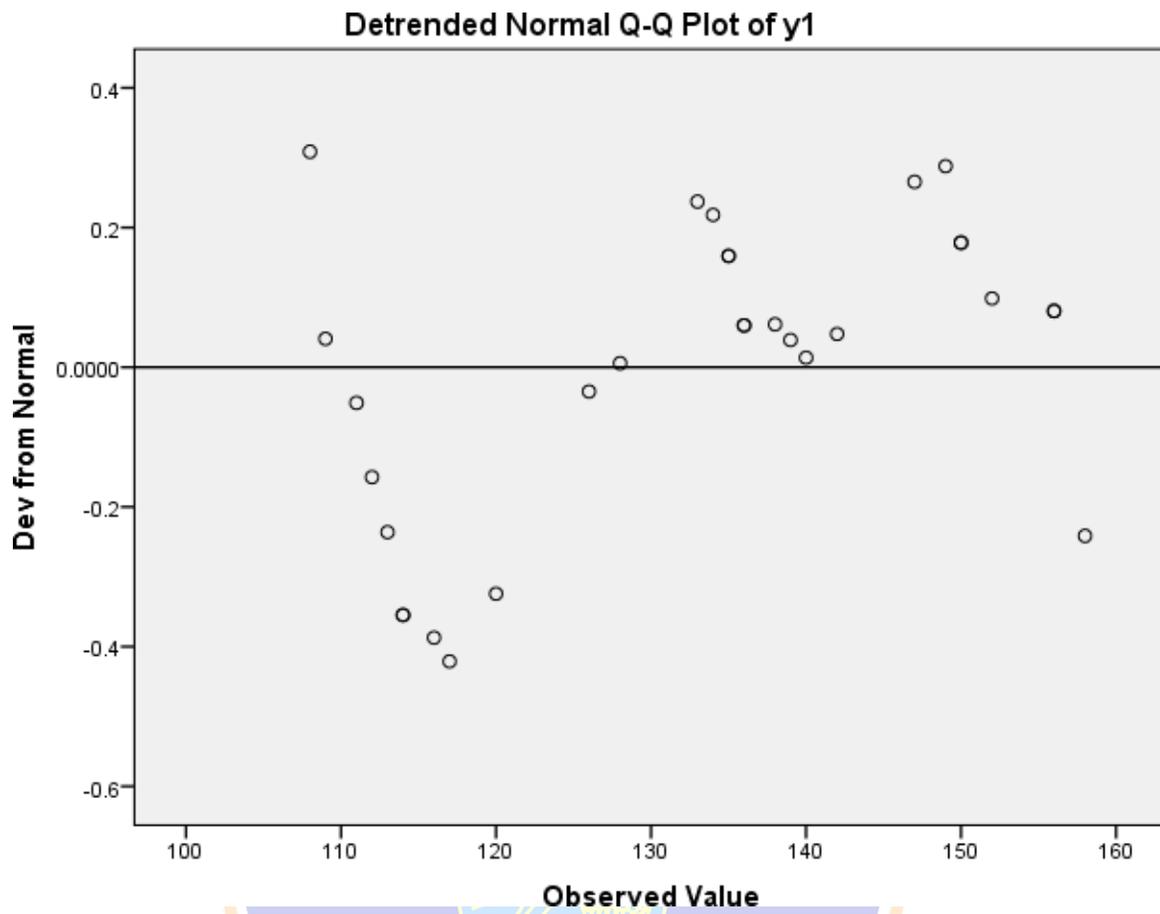
Frequency      Stem & Leaf

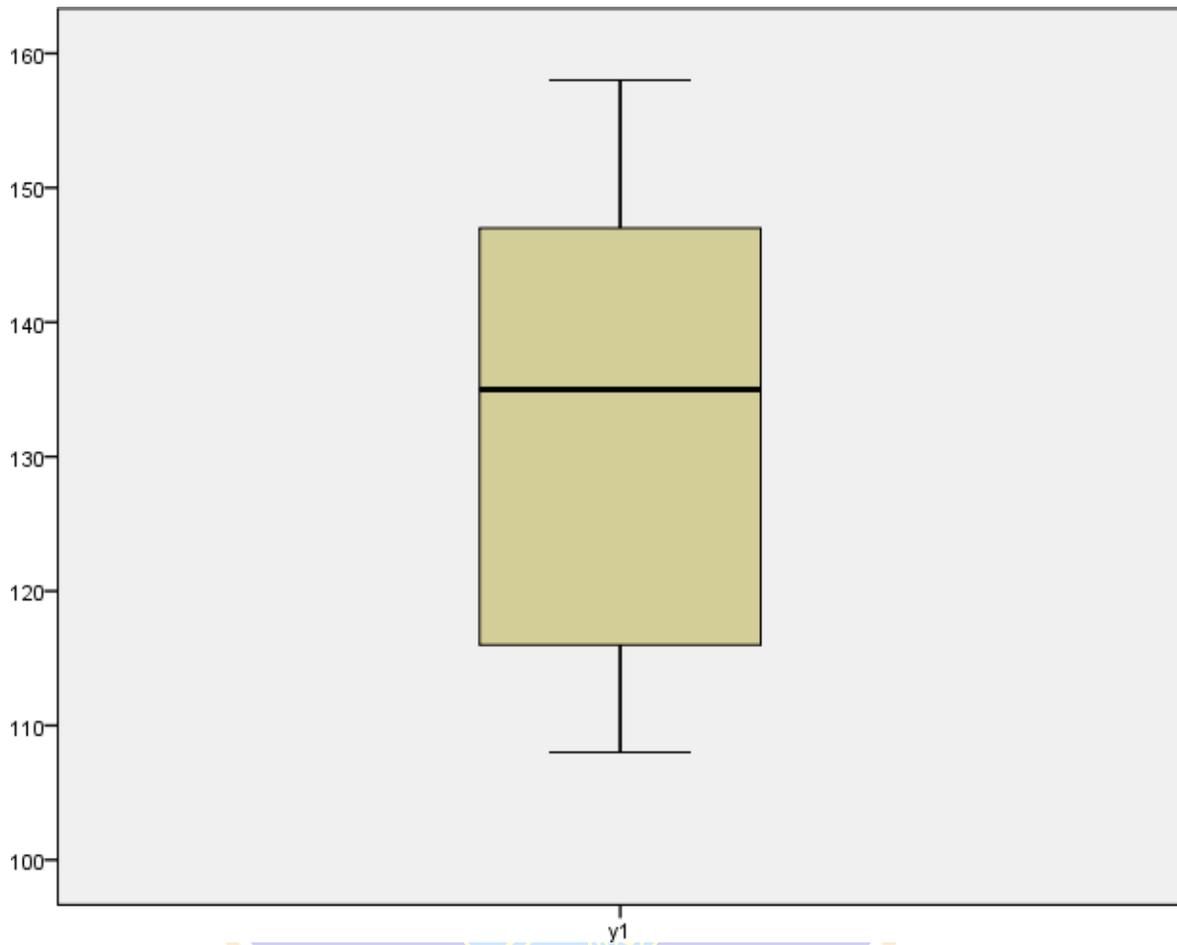


2,00	10 .	89
7,00	11 .	1234467
3,00	12 .	068
8,00	13 .	34556689
4,00	14 .	0279
6,00	15 .	002668

Stem width: 10  
Each leaf: 1 case(s)







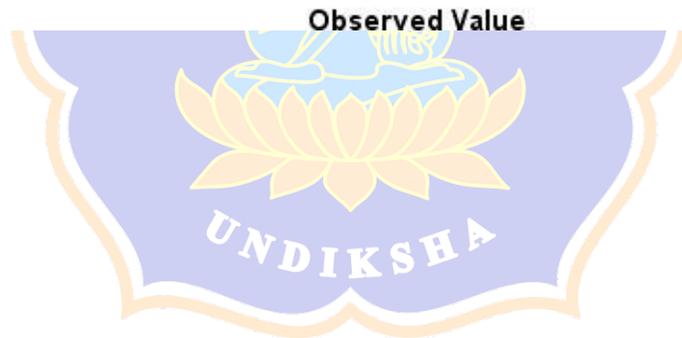
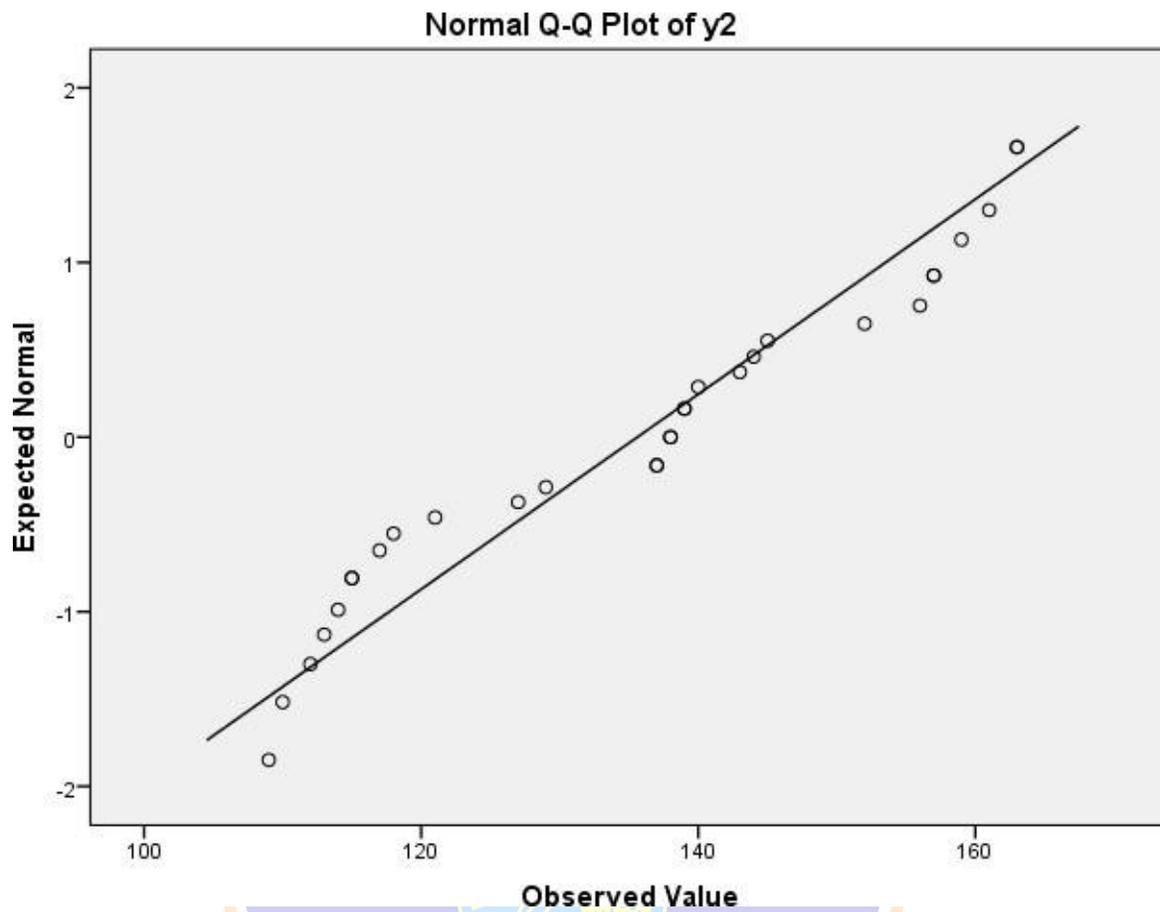
**y2**

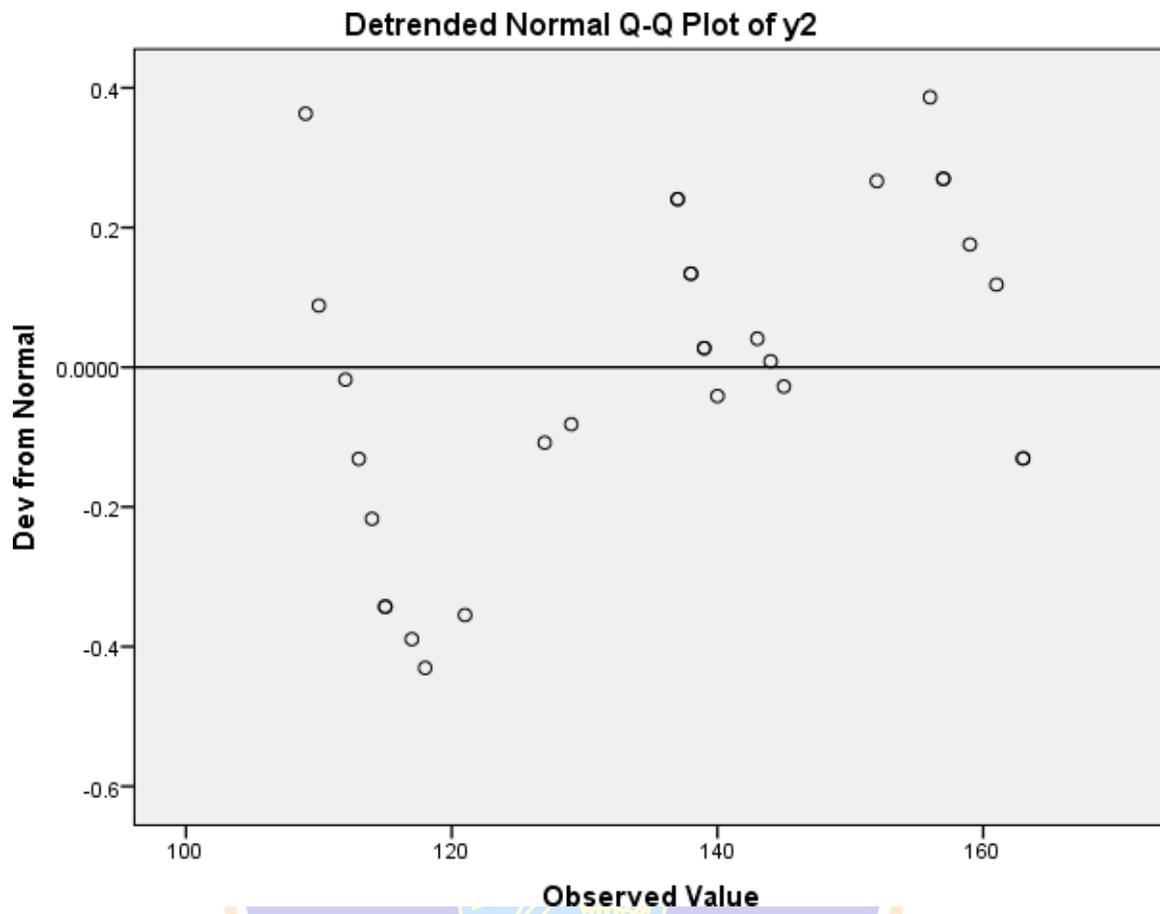
y2 Stem-and-Leaf Plot

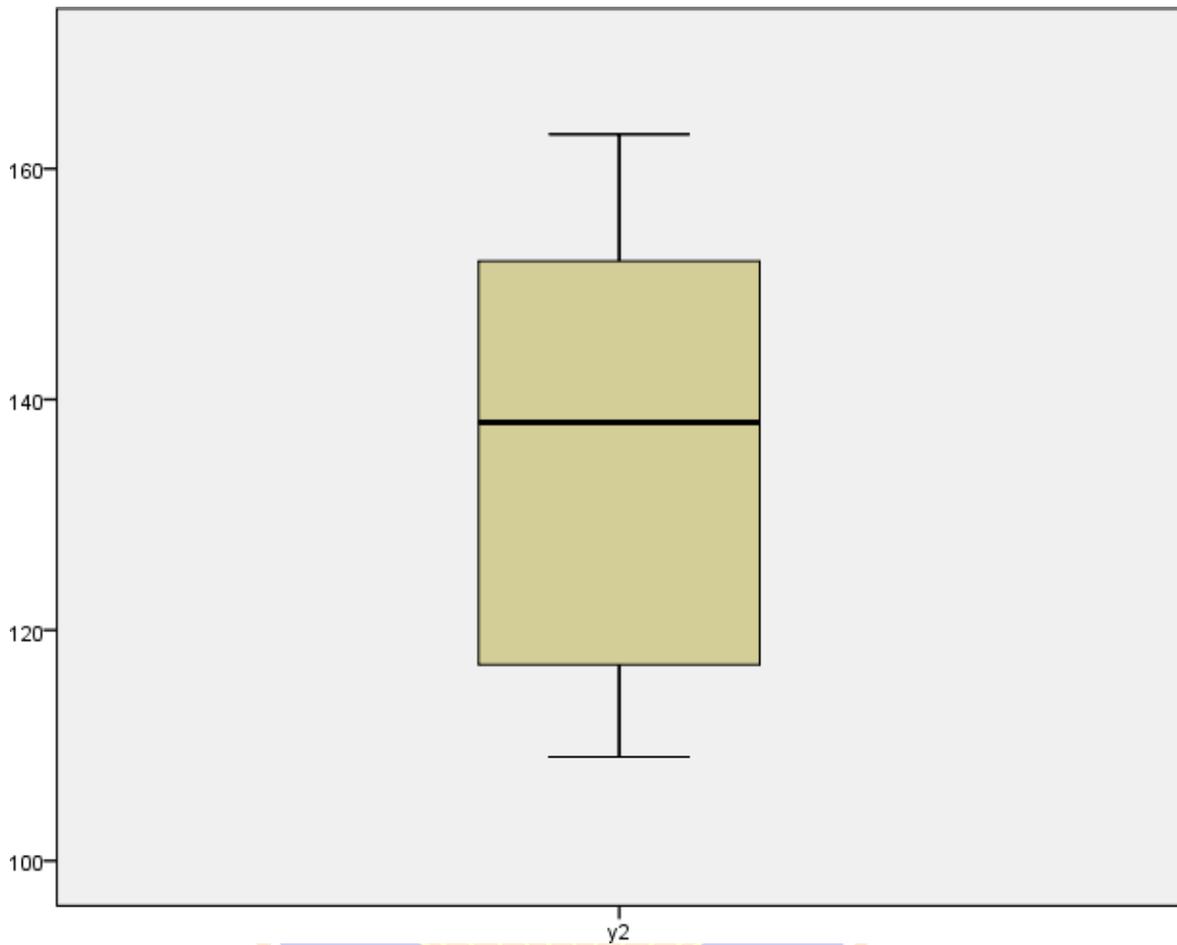
Stem &	Leaf	Frequency
10 .	9	1,00
11 .	02345578	8,00
12 .	179	3,00
13 .	778899	6,00
14 .	0345	4,00
15 .	26779	5,00
16 .	133	3,00

Stem width: 10  
 Each leaf: 1 case(s)









```
ONEWAY y1 y2 BY Kelas
  /STATISTICS DESCRIPTIVES HOMOGENEITY
  /MISSING ANALYSIS.
```

### Oneway

#### Notes

Output Created		18-MAY-2025 23:06:51
Comments		
	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
Input	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	30

Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.
Syntax		ONEWAY y1 y2 BY Kelas /STATISTICS DESCRIPTIVES HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,36

[DataSet0]

### Descriptives

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
y1	1	142.33	8.780	2.267	137.47	147.20	133	158
	2	122.60	15.399	3.976	114.07	131.13	108	152
	Total	30	132.47	15.887	2.901	126.53	138.40	108
y2	1	146.40	9.984	2.578	140.87	151.93	137	163
	2	124.80	17.737	4.580	114.98	134.62	109	159
	Total	30	135.60	17.907	3.269	128.91	142.29	109

### Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
y1	3.787	1	28	.062
y2	3.276	1	28	.081

### ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
y1	Between Groups	2920.533	1	2920.533	18.590	.000
	Within Groups	4398.933	28	157.105		
	Total	7319.467	29			

	Between Groups	3499.200	1	3499.200	16.893	.000
y2	Within Groups	5800.000	28	207.143		
	Total	9299.200	29			

```
GLM y1 y2 BY Kelas
/METHOD=SSTYPE(3)
/INTERCEPT=INCLUDE
/PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY
/CRITERIA=ALPHA(.05)
/DESIGN= Kelas.
```

## General Linear Model

Notes	
Output Created	18-MAY-2025 23:11:51
Comments	
Input	Active Dataset DataSet0 Filter <none> Weight <none> Split File <none> N of Rows in Working Data File 30 Definition of Missing Cases Used
Missing Value Handling	User-defined missing values are treated as missing. Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the model. GLM y1 y2 BY Kelas /METHOD=SSTYPE(3) /INTERCEPT=INCLUDE /PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX)
Syntax	HOMOGENEITY /CRITERIA=ALPHA(.05) /DESIGN= Kelas.
Resources	Processor Time 00:00:00,00 Elapsed Time 00:00:00,03

[DataSet0]

**Between-Subjects Factors**

		N
Kelas	1	15
	2	15

**Descriptive Statistics**

	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
y1	1	142.33	8.780	15
	2	122.60	15.399	15
	Total	132.47	15.887	30
y2	1	146.40	9.984	15
	2	124.80	17.737	15
	Total	135.60	17.907	30

**Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup>**

Box's M	7.302
F	2.246
df1	3
df2	141120.000
Sig.	.081

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

**Multivariate Tests<sup>a</sup>**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000

Kelas	Wilks' Lambda	.003	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Pillai's Trace	.458	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.542	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000

#### Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	y1	2920.533 <sup>a</sup>	1	2920.533	18.590	.000
	y2	3499.200 <sup>b</sup>	1	3499.200	16.893	.000
Intercept	y1	526422.533	1	526422.533	3350.774	.000
	y2	551620.800	1	551620.800	2662.997	.000
Kelas	y1	2920.533	1	2920.533	18.590	.000
	y2	3499.200	1	3499.200	16.893	.000
Error	y1	4398.933	28	157.105		
	y2	5800.000	28	207.143		
Total	y1	533742.000	30			
	y2	560920.000	30			
Corrected Total	y1	7319.467	29			
	y2	9299.200	29			

a. R Squared = .399 (Adjusted R Squared = .378)

b. R Squared = .376 (Adjusted R Squared = .354)

a. Design: Intercept + Kelas

a. Exact statistic

**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>**

	F	df1	df2	Sig.
y1	3.787	1	28	.062
y2	3.276	1	28	.081

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

**Transformation Coefficients (M Matrix)**

Dependent Variable	Transformed Variable	
	y1	y2
y1	1	0
y2	0	1

```
REGRESSION
  /DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N
  /MISSING LISTWISE
  /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA COLLIN TOL
  /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10)
  /NOORIGIN
  /DEPENDENT y1
  /METHOD=ENTER y2.
```

## Regression

### Notes

Output Created		18-MAY-2025 23:13:07
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working	30
Data File		
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

Syntax	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any variable used.	
		REGRESSION /DESCRIPTIVES MEAN STDDEV CORR SIG N /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA COLLIN TOL /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT y1 /METHOD=ENTER y2.	
Resources	Processor Time		00:00:00,03
	Elapsed Time		00:00:00,05
	Memory Required	2448 bytes	
	Additional Memory Required for Residual Plots	0 bytes	

[DataSet0]

**Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
y1	132.47	15.887	30
y2	135.60	17.907	30

**Correlations**

		y1	y2
Pearson Correlation	y1	1.000	.998
	y2	.998	1.000
Sig. (1-tailed)	y1	.	.000
	y2	.000	.
N	y1	30	30
	y2	30	30

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	y2 <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: y1

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.998 <sup>a</sup>	.995	.995	1.113

a. Predictors: (Constant), y2

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7284.796	1	7284.796	5883.220	.000 <sup>b</sup>
	Residual	34.671	28	1.238		
	Total	7319.467	29			

a. Dependent Variable: y1

b. Predictors: (Constant), y2

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	12.449	1.578		7.890	.000		
	y2	.885	.012	.998	76.702	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: y1

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions	
				(Constant)	y2
1	1	1.992	1.000	.00	.00
	2	.008	15.468	1.00	1.00

a. Dependent Variable: y1

```
GLM y1 y2 BY Kelas
/METHOD=SSTYPE(3)
/INTERCEPT=INCLUDE
/PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY
/CRITERIA=ALPHA(.05)
/DESIGN= Kelas.
```

**General Linear Model**

**Notes**

Output Created		18-MAY-2025 23:15:53
Comments		
Input	Active Dataset Filter Weight Split File N of Rows in Working Data File Definition of Missing	DataSet0 <none> <none> <none>
Missing Value Handling	Cases Used	User-defined missing values are treated as missing. Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the model.
Syntax		GLM y1 y2 BY Kelas /METHOD=SSTYPE(3) /INTERCEPT=INCLUDE /PRINT=DESCRIPTIVE TEST(MMATRIX) HOMOGENEITY /CRITERIA=ALPHA(.05) /DESIGN= Kelas.

Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,05

[DataSet0]

**Between-Subjects Factors**

		N
Kelas	1	15
	2	15

**Descriptive Statistics**

	Kelas	Mean	Std. Deviation	N
y1	1	142.33	8.780	15
	2	122.60	15.399	15
	Total	132.47	15.887	30
y2	1	146.40	9.984	15
	2	124.80	17.737	15
	Total	135.60	17.907	30

**Box's Test of Equality of Covariance Matrices<sup>a</sup>**

Box's M	7.302
F	2.246
df1	3
df2	141120.000
Sig.	.081

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

**Multivariate Tests<sup>a</sup>**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.997	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.003	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	312.713	4221.629 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.458	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Wilks' Lambda	.542	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Hotelling's Trace	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000
	Roy's Largest Root	.846	11.418 <sup>b</sup>	2.000	27.000	.000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>**

	F	df1	df2	Sig.
y1	3.787	1	28	.062
y2	3.276	1	28	.081

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

**Tests of Between-Subjects Effects**

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	y1	2920.533 <sup>a</sup>	1	2920.533	18.590	.000
	y2	3499.200 <sup>b</sup>	1	3499.200	16.893	.000
Intercept	y1	526422.533	1	526422.533	3350.774	.000
	y2	551620.800	1	551620.800	2662.997	.000
Kelas	y1	2920.533	1	2920.533	18.590	.000
	y2	3499.200	1	3499.200	16.893	.000
Error	y1	4398.933	28	157.105		
	y2	5800.000	28	207.143		
Total	y1	533742.000	30			
	y2	560920.000	30			
Corrected Total	y1	7319.467	29			
	y2	9299.200	29			

a. R Squared = .399 (Adjusted R Squared = .378)

b. R Squared = .376 (Adjusted R Squared = .354)

**Transformation Coefficients (M Matrix)**

Dependent Variable	Transformed Variable	
	y1	y2
y1	1	0
y2	0	1

