

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dari penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh teknik permainan kelompok terhadap kecerdasan interpersonal siswa SMA Negeri 1 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo diterima, dalam arti bahwa teknik permainan kelompok dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kecerdasan interpersonal dan meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Hal ini ditunjukkan dengan harga  $t_{hitung}$  sebesar -18,55 dari daftar distribusi t pada taraf nyata 5% diperoleh  $t_{0,975}(28)=2,05$ . Ternyata harga  $t_{hitung}$  memperoleh harga lain, atau  $t_{hitung}$  telah berada diluar daerah penerimaan  $H_0$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ .

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil pada simpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut ini:

- a. Untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, teknik permainan kelompok merupakan salah satu teknik yang tepat untuk digunakan guru bimbingan dan konseling mengatasi masalah kecerdasan interpersonal siswa, jika dilakukan secara intensif dan berkesinambungan.

- b. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian tentang permainan kelompok harus benar-benar menguasai teknik permainan kelompok serta tahap-tahap pelaksanaannya dengan baik dan benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Ayu, Shinta. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Campbell, dkk. 2006. *Metode Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: Kata Pena.
- Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.
- Jasmine, Julia. 2007. *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences*. Depok: Intuisi Press.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta: Kencana.
- Lwin, May. Dkk. 2005. *How to Multiply Your Child's Intelligence*. Jakarta: PT. Indeks.
- Riva, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flash Books.
- Rusmana. Nandang. 2009. *Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatis*. Bandung : Rizqi Press.
- Rusmana, Nandang. 2009. *Bimbingan dan Konseling Kelompok Di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suwarjo, Eliasa Eva.2010. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Yuniati. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Semarang. Kota Semarang.

Yusuf &Juntika. 2012. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Zulkarnain, Wildan. 2013. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

## LAMPIRAN 1

**Tabel 1: Kisi-Kisi Angket Kecerdasan Interpersonal Sebelum Uji Coba**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item	
			+	-
Kecerdasan Interpersonal	a. Memahami perasaan orang lain	- Memiliki rasa empati yang tulus	1, 3, 6	2, 4
		- Mampu mendengarkan orang lain dengan baik	8, 11	7,9, 10
	b. Berteman	- Menghargai orang lain	13, 15, 16	14
		- Mampu menjaga kepercayaan orang lain		17, 18
		- Mampu bergaul yang baik dengan orang lain		19, 20
		- Mampu memahami situasi orang lain	21, 22, 24	23
	c. Kerja Sama	- Memiliki solidaritas yang tinggi	25,26	27
		- Dapat bekerja secara kelompok untuk mencapai tujuan bersama	28, 29	30
		- Memiliki sikap tolong menolong	31,32,33, 36	34, 35
	d. Mengungkapkan kasih sayang	- Sikap saling menghormati	37, 39	38, 40
		- Mengasihi sesama makhluk ciptaan tuhan	42, 43, 46, 47	41, 44, 45, 48
	e. Keterampilan Pemecahan Masalah	- Mampu mempertimbang-kan	49, 52	50, 51

		perasaan orang lain		
		- Mampu menghasilkan keputusan yang netral	55, 56	53, 54
		- Mampu memahami konsekuensi dari keputusan yang diambil	57, 59	58, 60

## LAMPIRAN 2

### INSTRUMEN IDENTIFIKASI MASALAH

RAHASIA

#### A. Identitas Diri Responden

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_  
Agama : \_\_\_\_\_  
Telepon/HP : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_

#### B. Petunjuk

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan masalah yang mungkin adik-adik alami. Bubuhkanlah tanda ceklis (✓) pada salah satu kotak dalam lembar alternatif jawaban. Alternatif jawabannya yaitu:

1. Jawablah **SANGAT SESUAI (SS)**, apabila isi pernyataan sangat sesuai dengan keadaan adik-adik.
2. Jawablah **SESUAI (S)**, apabila isi pernyataan sesuai dengan keadaan adik-adik.
3. Jawablah **TIDAK SESUAI (TS)**, apabila isi pernyataan kurang sesuai dengan keadaan adik-adik.
4. Jawablah **SANGAT TIDAK SESUAI (STS)**, apabila isi pernyataan tidak sesuai dengan keadaan adik-adik.

Kejujuran dan berdasarkan hati nurani adik-adik sangat diperlukan dalam menjawab kuesioner ini. Atas kesediaan adik-adik meluangkan sedikit waktunya untuk keperluan ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya ikut sedih jika ada teman yang tidak naik kelas				
2	Saya senang melihat teman saya dikerjain oleh teman yang lain				
3	Jika ada teman yang sedih, saya langsung menghiburnya				

- 4 Saya akan tertawa jika ada teman yang menjawab salah pada saat diskusi
- 5 Ketika mendengar teman yang sakit saya biasa-biasa saja
- 6 Jika ada teman yang dibuli dalam kelas, saya suka membelanya
- 7 Jika ada teman yang sedang curhat, saya tidak akan mendengarkan dengan baik
- 8 Saya sangat senang mendengarkan cerita teman
- 9 Saya kurang merespon yang baik, apabila ada teman yang ingin berbicara
- 10 Saya hanya suka mendengarkan dan bercerita dengan teman dekat
- 11 Saya dapat mengobrol dengan teman dalam waktu yang lama
- 12 Saya akan marah bila ada teman yang selalu menanyakan sesuatu hal yang tidak bisa dikerjanya
- 13 Saya mengucapkan salam, apabila bertemu dengan guru
- 14 Jika ada yang menyapa, saya selalu mengabaikannya
- 15 Saya suka menghargai pemberian orang lain
- 16 Saya bertanggungjawab atas tugas yang diberikan oleh guru
- 17 Saya tidak selalu dipercaya oleh teman
- 18 Saya tidak akan percaya lagi dengan teman yang pernah berbohong
- 19 Saya tidak suka dengan teman yang pemalu
- 20 Saya memilih-milih dalam berteman
- 21 Saya sering menjadi tempat berkeluh kesah seseorang
- 22 Saya membantu teman yang sedang mengalami kesulitan
- 23 Saya tidak suka ikut campur dengan teman yang lagi mengalami musibah



dan masalah

- 24 Saya suka berbagi informasi, jika ada teman yang membutuhkan informasi tersebut
- 25 Saya ikut serta jika ada penggalangan dana untuk korban bencana
- 26 Disaat mengerjakan soal dari guru, saya lebih suka bekerja bersama teman
- 27 Saya merasa tidak senang jika berada di tempat yang banyak orang
- 28 Saya senang jika diadakan belajar kelompok dirumah
- 29 Saya senang mengajak teman berdiskusi untuk mencari suatu penyelesaian masalah
- 30 Jika ada kerja bakti di sekolah, saya lebih memilih untuk pergi ke kantin
- 31 Saya merasa sungkan untuk menolak jika teman meminta pertolongan
- 32 Saya suka membayar makanan teman dikantin, jika teman saya tidak memiliki uang
- 33 Saya senang membantu teman mengerjakan soal yang menurutnya sulit
- 34 Saya suka membantu orang, tetapi dengan mengharapkan imbalan
- 35 Jika ada teman yang meminta bantuan, saya suka menolak untuk membantunya
- 36 Saya mengajak teman-teman untuk membantu teman yang sedang mengalami musibah
- 37 Saya suka menghormati banyak orang
- 38 Saya tidak suka berteman dengan orang yang berbeda agama
- 30 Jika ada perayaan yang dilakukan oleh agama tertentu, saya ikut menghargai atau membantu
- 40 Saya langsung marah jika ada orang yang berbeda agama menawarkan

makanan

- 41 Jika bertemu dengan pengemis saya sering mengabaikannya
- 42 Saya mudah merasa iba ketika ada teman yang mengalami musibah
- 43 Saya tidak suka dengan orang yang sering meledek orang lain
- 44 Saya kurang tau bagaimana cara mengungkapkan kasih sayang dengan tulus
- 45 Saya kurang tau bagaimana cara menyayangi orang lain dengan tulus
- 46 Saya ikut merasa sedih jika ada teman yang mengalami musibah
- 47 Saya mudah marah jika ada teman yang tidak menghargai orang lain
- 48 Saya selalu meledek teman yang memiliki kekurangan fisik
- 49 Saya senang membantu teman yang lagi mengalami masalah
- 50 Saya suka membalas jika ada teman yang menghina saya
- 51 Saya suka memanas-manasi teman jika sedang berkelahi dengan orang lain
- 52 Jika melakukan kesalahan saya langsung meminta maaf
- 53 Jika ada teman yang berkelahi, saya akan membiarkannya
- 54 Saya suka membuat kericuan di dalam kelas
- 55 Saya selalu mempertimbangkan dengan baik keputusan yang akan saya ambil dalam menyelesaikan masalah
- 56 Saya bukan orang yang mudah putus asa jika mengalami masalah
- 57 Saya mengajak bicara dengan baik baik saat ada masalah dengan teman
- 58 Saya akan marah jika ada teman yang mengkritik saya
- 59 Jika ada masalah dengan teman saya langsung segera menyelesaikannya, daripada berlama-lama dari masalah tersebut

60 Saya menyelesaikan masalah tanpa menghiraukan kondisi orang lain

### LAMPIRAN 3

#### PENGUJIAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET

##### 1. Uji Validitas

Untuk melakukan pengujian pada instrument penelitian ini menggunakan rumus Product Moment. Dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2010 :213})$$

Dengan kriteria :

Jika,  $r$  hitung  $> r$  tabel, Maka butiran dianggap valid

Jika,  $r$  hitung  $< r$  tabel maka butiran dianggap tidak valid

Untuk  $r$  table diperoleh nilai 0,197 karena jumlah sampel yang diambil adalah 100 dan berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan dari excel maka didapati hasil validitas instrument penelitian sebagai berikut :

**Tabel 2: Hasil Uji Validitas Variabel Kecerdasan Interpersonal**

Pernyataan	$r_{Hitung}$	$R_{Tabel}$	Keterangan	Status
PR-1	0,10	0,197  (diperoleh dari $r_{tabel}$ dengan $df=100-2$ )	$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-2	0,31		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-3	0,47		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-4	0,40		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-5	0,26		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-6	0,50		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-7	0,32		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-8	0,43		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-9	0,29		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-10	0,05		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-11	0,11		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-12	0,32		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-13	0,40		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-14	0,64		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-15	0,58		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-16	0,37		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid

PR-17	0,33		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-18	0,16		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-19	0,20		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-20	0,51		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-21	0,04		$r_{Hitung} < r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-22	0,46		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-23	0,35		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-24	0,14		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-25	0,55		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-26	0,25		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-27	0,04		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-28	0,39		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-29	0,38		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-30	0,48		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-31	0,29		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-32	0,39		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-33	0,36		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-34	0,53		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-35	0,61		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-36	0,43		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-37	0,47		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-38	0,53		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-39	0,52		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-40	0,18		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidal Valid
PR-41	0,56		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-42	0,45		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-43	0,34		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-44	0,30		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-45	0,36		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-46	0,10		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid
PR-47	0,20		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-48	0,47		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-49	0,49		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-50	0,39		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-51	0,52		$r_{Hitung} < r_{Tabel}$	Valid
PR-52	0,41		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-53	0,27		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-54	0,29		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-55	0,39		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-56	0,34		$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid

PR-57	0,51	$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-58	0,26	$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-59	0,39	$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Valid
PR-60	0,04	$r_{Hitung} > r_{Tabel}$	Tidak Valid

Dari hasil pengujian validitas, maka diperoleh 50 item pernyataan yang valid dari 60 pernyataan yang diuji cobakan, yakni item : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59. Sedangkan item yang tidak valid yakni item 1, 10, 11, 18, 21, 24, 27, 40, 46, 60.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen ini menggunakan Cronbasch *Alpha* dengan cara menghitung koefisien reliabilitas instrumen dengan rumus sebagai berikut :

$$r = \left[ \frac{k}{(k - 1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_i}{\sum S_t} \right]$$

Keterangan:

r = Nilai reliabilitas instrument

k = Jumlah item

$\sum S_i$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum S_t$  = Varians total

Berdasarkan uji reliabilitas pada excel maka diperoleh data sebagai berikut:

K = 50

$\sum S_t$  = 114,292

$\sum S_i$  = 13,40

Maka :

$$r = \left(\frac{50}{50-1}\right) \left(1 - \frac{13,40}{114,292}\right)$$

$$r = \left(\frac{50}{49}\right) (1 - (-0,11724))$$

$$r = (1,0204) (0,8827) = 0,900$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan reliabilitas instrument kecerdasan interpersonal diujicobakan dan dibandingkan dengan nilai r tabel n = 100 dan taraf signifikannya adalah 0.197, maka nilai yang diperoleh dari nilai reliabilitas instrument (r) = 0.900 > r tabel = 0,197 dengan perbandingan ini menunjukkan hasil yang signifikan dengan kata lain instrumen atau angket yang digunakan baik dan dapat dipercaya.

#### **LAMPIRAN 4**

**Tabel 3: Kisi-Kisi Angket Kecerdasan Interpersonal Setelah Uji Coba**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item	
			+	-
Kecerdasan Interpersonal	a. Memahami perasaan orang lain	- Memiliki rasa empati yang tulus	2, 5	1, 3, 4, 6, 8, 9
		- Mampu mendengarkan orang lain dengan baik		
	b. Berteman	- Menghargai orang lain	10, 12, 13, 17	11, 14, 15, 16, 18
		- Mampu menjaga kepercayaan orang lain		
		- Mampu bergaul yang baik dengan orang lain		
		- Mampu memahami situasi orang lain		

c. Kerja Sama	- Memiliki solidaritas yang tinggi	19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 29	23, 27, 28
	- Dapat bekerja secara kelompok untuk mencapai tujuan bersama		
	- Memiliki sikap tolong menolong		
d. Mengungkapkan kasih sayang	- Sikap saling menghormati	30, 32, 34, 35, 38	31, 33, 33, 36, 37, 39
	- Mengasihi sesama makhluk ciptaan tuhan		
e. Keterampilan Pemecahan Masalah	- Mampu mempertimbangkan perasaan orang lain	40, 43, 46, 47, 48, 50	41, 42, 44, 45, 49
	- Mampu menghasilkan keputusan yang netral		
	- Mampu memahami konsekuensi dari keputusan yang diambil		



## LAMPIRAN 5

### INSTRUMEN IDENTIFIKASI MASALAH

RAHASIA

#### C. Identitas Diri Responden

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_  
Agama : \_\_\_\_\_  
Telepon/HP : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_

#### D. Petunjuk

Dibawah ini terdapat beberapa pernyataan masalah yang mungkin adik-adik alami. Bubuhkanlah tanda ceklis (✓) pada salah satu kotak dalam lembar alternatif jawaban. Alternatif jawabannya yaitu:

5. Jawablah **SANGAT SESUAI (SS)**, apabila isi pernyataan sangat sesuai dengan keadaan adik-adik.
6. Jawablah **SESUAI (S)**, apabila isi pernyataan sesuai dengan keadaan adik-adik.
7. Jawablah **TIDAK SESUAI (TS)**, apabila isi pernyataan kurang sesuai dengan keadaan adik-adik.
8. Jawablah **SANGAT TIDAK SESUAI (STS)**, apabila isi pernyataan tidak sesuai dengan keadaan adik-adik.

Kejujuran dan berdasarkan hati nurani adik-adik sangat diperlukan dalam menjawab kuesioner ini. Atas kesediaan adik-adik meluangkan sedikit waktunya untuk keperluan ini, saya ucapkan banyak terima kasih.

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya membantu teman yang suka mengerjai teman yang lain				
2.	Jika ada teman yang sedih, saya langsung menghiburnya				
3.	Saya akan tertawa jika ada teman yang menjawab salah pada saat diskusi				
4.	Ketika mendengar teman yang sakit saya biasa-biasa saja				
5.	Jika ada teman yang dibully dalam kelas, saya membelanya				
6.	Jika ada teman yang sedang curhat, saya tidak akan mendengarkan dengan baik				
7.	Saya hanya ingin mendengarkan dan bercerita dengan teman dekat				
8.	Saya kurang merespon yang baik, apabila ada teman yang ingin berbicara				
9.	Saya akan marah bila ada teman yang selalu menanyakan sesuatu hal yang tidak bisa dikerjanya				
10.	Saya mengucapkan salam, apabila bertemu dengan guru				
11.	Jika ada yang menyapa, saya selalu mengabaikannya				
12.	Saya suka menghargai pemberian orang lain				
13.	Saya bertanggungjawab atas tugas yang diberikan oleh guru				
14.	Saya tidak selalu dipercaya oleh teman				
15.	Saya tidak ingin berteman dengan orang yang pemalu				

16. Saya hanya ingin berteman dengan orang yang memiliki derajat yang tinggi
17. Saya membantu teman yang sedang mengalami kesulitan
18. Saya tidak suka ikut campur dengan teman yang lagi mengalami musibah
19. Saya ikut serta jika ada penggalangan dana untuk korban bencana
20. Disaat mengerjakan soal dari guru, saya lebih suka bekerja bersama teman
21. Belajar kelompok di rumah merupakan hal yang slalu saya lakukan
22. Saya mengajak teman berdiskusi untuk mencari suatu penyelesaian masalah
23. Jika ada kerja bakti di sekolah, saya lebih memilih untuk pergi ke kantin
24. Saya merasa sungkan untuk menolak jika teman meminta pertolongan
25. Saya membayar makanan teman dikantin, jika teman tidak memiliki uang
26. Saya membantu teman mengerjakan soal yang menurutnya sulit
27. Saya membantu teman, tetapi dengan mengharapkan imbalan
28. Jika ada teman yang meminta bantuan, saya menolak dengan kata-kata kasar
29. Saya mengajak teman-teman untuk membantu teman yang sedang mengalami musibah

30. Saya berusaha menghormati orang lain
31. Saya tidak suka berteman dengan orang yang berbeda agama
32. Jika ada perayaan yang dilakukan oleh agama tertentu, saya ikut menghargai atau membantu
33. Jika bertemu dengan pengemis saya sering mengabaikannya
34. Saya mudah merasa iba ketika ada teman yang mengalami musibah
35. Saya akan marah dengan orang yang sering meledek orang lain
36. Saya kurang tau bagaimana cara mengungkapkan kasih sayang dengan tulus
37. Saya kurang tau cara menyayangi orang lain dengan tulus
38. Saya mudah marah jika ada teman yang tidak menghargai orang lain
39. Saya selalu meledek teman yang memiliki kekurangan fisik
40. Saya membantu teman yang lagi mengalami masalah
41. Saya suka membalas jika ada teman yang menghina saya
42. Saya memanas-manasi teman jika sedang berkelahi dengan orang lain
43. Jika melakukan kesalahan saya langsung meminta maaf
44. Jika ada teman yang berkelahi, saya akan membiarkannya
45. Saya suka membuat kericuan di dalam kelas
46. Saya selalu mempertimbangkan dengan baik keputusan yang

akan saya ambil dalam menyelesaikan masalah

47. Saya bukan orang yang mudah putus asa jika mengalami masalah
48. Saya mengajak bicara dengan baik baik saat ada masalah dengan teman
49. Saya akan marah jika ada teman yang mengkritik saya
50. Jika ada masalah dengan teman saya langsung segera menyelesaikannya, daripada berlama-lama dari masalah tersebut

## LAMPIRAN 6

Kepondokan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50	Jumlah
R1	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	2	3	2	1	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	145		
R2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	144
R3	3	3	3	2	3	3	3	4	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	1	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	139		
R4	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	1	4	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	1	4	3	3	2	3	4	4	3	3	150			
R5	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	153		
R6	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	138	
R7	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	2	2	2	1	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	2	2	4	3	3	2	3	2	1	3	4	3	3	144		
R8	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	145		
R9	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	1	1	1	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	2	4	150	
R10	4	2	2	3	3	3	1	4	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	4	4	3	5	4	3	5	4	3	1	148		
R11	3	2	2	3	3	1	4	3	2	2	3	4	2	1	3	4	2	2	3	4	1	2	1	4	1	2	4	4	2	4	4	3	2	2	1	2	1	3	3	4	2	4	1	3	1	3	4	1	2	128	
R12	4	3	3	3	4	4	1	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	1	153		
R13	1	3	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	1	1	3	1	2	3	3	3	1	2	3	1	1	3	3	1	1	3	3	1	2	1	3	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	3	3	2	3	109	
R14	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	151	
R15	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	153		
Jumlah	45	39	38	42	44	34	31	45	45	41	50	53	45	38	46	49	46	42	47	53	39	43	42	40	41	44	47	46	44	51	48	43	40	44	37	32	33	43	46	41	44	46	38	38	35	49	51	45	35	43	2145

## LAMPIRAN 7

**Tabel 3 Skor Tes Awal  $X_1$  (*Pre-Test*)**

<b>No</b>	<b>Skor <i>Pre-Test</i></b>
1	145
2	142
3	139
4	150
5	153
6	138
7	144
8	145
9	150
10	149
11	128
12	153
13	109
14	151
15	153
<b>Jumlah</b>	<b>2149</b>

Untuk memperoleh hasil data *pre-test* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan rentang kelas

$$R = \text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

$$= 153 - 109 = 44$$

2. Menentukan banyaknya kelas dengan menggunakan *struges* dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 (1,18)$$

$$= 1 + 3,89$$

$$= 4,89 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

3. Menentukan rentang kelas dengan rumus

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{44}{5}$$

$$= 8,8 \text{ (Dibulatkan menjadi 9)}$$

4. Membuat daftar distribusi frekuensi skor  $X_1$  (*pre-test*)

No	Kelas interval	Ji	Xi	fi.χi	(χi- $\bar{x}$ )	(χi- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>	fi(χi- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>
1	109-117	1	113	113	30	900	900
2	118-126	0	122	0	21	441	0
3	127-135	1	131	131	12	144	144
4	136-144	4	140	560	3	9	36
5	145-153	9	149	1341	-6	36	324
	$\Sigma$	<b>15</b>		<b>2145</b>			<b>1404</b>

5. Menghitung nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dengan menggunakan rumus:



$$\bar{x} = \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi}$$

$$\bar{x} = \frac{2145}{15}$$

$$\bar{x} = \mathbf{143}$$

6. Mencari nilai rata-rata melalui varians  $S^2$  dengan rumus

$$S^2 = \sqrt{\frac{\sum fi(xi - \bar{x})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{\mathbf{1404}}{14}} = \sqrt{100,28} = 10,01$$

## LAMPIRAN 8

Responden	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	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Jumlah			
1	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	165			
2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	160			
3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	155			
4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	170			
5	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	163			
6	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	159			
7	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	166		
8	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	165		
9	4	3	5	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	169		
10	4	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	169	
11	4	3	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	153		
12	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	167	
13	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	146		
14	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	167	
15	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	170
JUMLAH	55	48	47	48	49	50	42	49	48	47	54	51	49	48	51	52	48	48	52	52	48	50	51	47	45	46	47	52	48	53	50	45	49	47	50	47	48	45	48	47	48	48	51	49	47	52	51	46	49	52	2444			

## LAMPIRAN 9

**Tabel 4: Skor Tes Akhir X<sub>2</sub> (*Post-Test*)**

<b>No</b>	<b>Skor <i>Post-Test</i></b>
1	165
2	160
3	155
4	170
5	163
6	159
7	166
8	165
9	169
10	169
11	153
12	167
13	146
14	167
15	170
<b>Jumlah</b>	<b>2444</b>

Untuk memperoleh hasil data *post-test* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan rentang kelas

$$R = \text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}$$

$$= 170 - 146 = 24$$

2. Menentukan banyaknya kelas dengan menggunakan *struges* dengan rumus sebagai berikut:

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 15$$

$$= 1 + 3,3 (1,18)$$

$$= 1 + 3,89$$

$$= 4,89 \text{ (dibulatkan menjadi 5)}$$

3. Menentukan rentang kelas dengan rumus

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{24}{5}$$

= 4.8 (dibulatkan menjadi 5)

4. Membuat daftar distribusi frekuensi skor  $X_2$  (*post-test*)

No	Kelas Interval	fi	Xi	fi·xi	(xi- $\bar{x}$ )	(xi- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>	fi(xi- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup>
1	146-150	1	148	148	-14,3	204,4	204,4
2	151-155	2	153	306	-9,3	86,4	172,8
3	156-160	2	158	316	-4,3	18,4	36,8
4	161-165	3	163	489	0,7	0,4	1,2
5	166-170	7	168	1176	5,7	32,4	226,8
$\Sigma$		<b>15</b>		<b>2435</b>			<b>642</b>

5. Menghitung nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma fi \cdot xi}{\Sigma fi}$$

$$\bar{x} = \frac{2435}{15}$$

$$\bar{x} = \mathbf{162,3}$$

6. Mencari nilai rata-rata melalui varians  $S^2$  dengan rumus

$$S^2 = \sqrt{\frac{\Sigma fi(xi - \bar{x})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{642}{14}} = \sqrt{45,8} = 6,7$$



## LAMPIRAN 10

### Pengujian Normalitas Data Variabel X<sub>1</sub> (*Pre-Test*)

Dari hasil perhitungan sebelumnya maka diperoleh bahwa “Terima Ho jika nilai  $L_o$  daftar  $>$   $L_o$  hitung sebaliknya tolak Ho jika nilai  $L_o$  daftar  $<$   $L_o$  hitung”.

**Tabel 5: Uji Normalitas Data X<sub>1</sub> (*Pre-Test*)**

n	X <sub>i</sub>	f	Z <sub>i</sub>	F (Z <sub>i</sub> )	S (Z <sub>i</sub> )	F(Z <sub>i</sub> ) - S(Z <sub>i</sub> )	[ {F(Z <sub>i</sub> ) - S(Z <sub>i</sub> ) } ]
1	109,00	1	-2,92	0,002	0,067	-0,065	0,065
2	128,00	1	-1,30	0,097	0,133	-0,037	0,037
3	138,00	1	-0,45	0,327	0,200	0,127	0,127
4	139,00	1	-0,36	0,358	0,267	0,091	0,091
5	142,00	1	-0,11	0,457	0,333	0,124	0,124
6	144,00	1	0,06	0,525	0,400	0,125	0,125
7	145,00	1	0,15	0,559	0,467	0,092	0,092
8	145,00	1	0,15	0,559	0,533	0,025	0,025
9	149,00	1	0,49	0,687	0,600	0,087	0,087
10	150,00	1	0,57	0,717	0,667	0,050	0,050
11	150,00	1	0,57	0,717	0,733	-0,016	0,016
12	151,00	1	0,66	0,745	0,800	-0,055	0,055
13	153,00	1	0,83	0,797	0,867	-0,070	0,070
14	153,00	1	0,83	0,797	0,933	-0,137	0,137
15	153,00	1	0,83	0,797	1,000	-0,203	0,203
<b>Total</b>	2.149,00						
<b>Rata-Rata</b>	143,27						
<b>Std Deviasi</b>	11,74						
<b>L Hitung</b>	0,203						
<b>L Tabel</b>	0,257						
<b>Status</b>	<b>Normal (L Hitung &lt; L Tabel)</b>						

Berdasarkan kolom 11 dalam daftar di atas didapat  $L_{o_{hitung}}$  0,203.

Dengan  $n = 15$  dan taraf nyata 0,05 didapat  $L_{o_{daftar}} = 0,257$ . Kesimpulannya

adalah  $L_{0\text{daftar}} > L_{0\text{hitung}}$ , yaitu  $0,257 > 0,203$  jadi dapat disimpulkan bahwa data *Pre-Test* berdistribusi normal.



## LAMPIRAN 11

### Pengujian Normalitas Data Variabel X1 (*Post-Test*)

Dari hasil perhitungan sebelumnya maka diperoleh bahwa “Terima Ho jika nilai  $L_o$  daftar  $>$   $L_o$  hitung sebaliknya tolak Ho jika nilai  $L_o$  daftar  $<$   $L_o$  hitung”.

**Tabel 6: Uji Normalitas Data X<sub>2</sub> (*Post-Test*)**

n	Xi	f	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F(Zi) - S(Zi)	[ {F(Zi) - S(Zi)} ]
1	146,00	1	-2,40	0,008	0,067	-0,058	0,058
2	153,00	1	-1,41	0,080	0,133	-0,054	0,054
3	155,00	1	-1,12	0,130	0,200	-0,070	0,070
4	159,00	1	-0,56	0,289	0,267	0,022	0,022
5	160,00	1	-0,42	0,339	0,333	0,005	0,005
6	163,00	1	0,01	0,504	0,400	0,104	0,104
7	165,00	1	0,29	0,615	0,467	0,149	0,149
8	165,00	1	0,29	0,615	0,533	0,082	0,082
9	166,00	1	0,43	0,668	0,600	0,068	0,068
10	167,00	1	0,58	0,718	0,667	0,051	0,051
11	167,00	1	0,58	0,718	0,733	-0,016	0,016
12	169,00	1	0,86	0,805	0,800	0,005	0,005
13	169,00	1	0,86	0,805	0,867	-0,062	0,062
14	170,00	1	1,00	0,842	0,933	-0,092	0,092
15	170,00	1	1,00	0,842	1,000	-0,158	0,158
<b>Total</b>	2.444,00						
<b>Rata-Rata</b>	162,93						
<b>Std Deviasi</b>	7,06						
<b>L Hitung</b>	0,158						
<b>L Tabel</b>	0,257						
<b>Status</b>	<b>Normal (L Hitung &lt; L Tabel)</b>						

Berdasarkan kolom terakhir dalam daftar di atas didapat  $L_{o\text{hitung}} = 0,158$ . Dengan  $n = 15$  dan taraf nyata  $0,05$  didapat  $L_{o\text{daftar}} = 0,257$ .

Kesimpulannya adalah  $L_{0\text{daftar}} > L_{0\text{hitung}}$ , yaitu  $0,257 > 0,158$  jadi dapat simpulkan bahwa data *Post-Test* berdistribusi normal.

**LAMPIRAN 12**

**UJI HOMOGENITAS DATA (UJI BARTLET)**

**Tabel 7: Uji Bartlet**

No	Sampel	dk	$\frac{1}{dk}$	$S_i^2$	$\text{Log } S_i^2$	$(dk) \log S_i^2$
1	Pre-test	$n_1 - 1$	$\frac{1}{(n_{1-1})}$	$S_1^2$	$\text{Log } S_1^2$	$(n_1 - 1) \log S_1^2$
2	Post-test	$n_{2-1}$	$\frac{1}{(n_{2-1})}$	$S_2^2$	$\text{Log } S_2^2$	$(N_{2-1}) \text{Log } S_2^2$
	$\Sigma$	$\Sigma (n_k - 1)$	$\Sigma \frac{1}{(n_{k-1})}$	-	-	$\Sigma (n_k - 1) \log S_k^2$

Uji homogenitas untuk pre-test dan post-test

No	Sampel	dk	$\frac{1}{dk}$	$S_i^2$	$\text{Log } S_i^2$	$(dk) \log S_i^2$
1	Pre-test	15-1=14	0,071	10.01	1,00	14
2	Post-test	15-1=14	0,071	6,7	0,8	11,2
	<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>0,142</b>	<b>16,71</b>		<b>15,2</b>

Dari daftar ini kita hitung harga-harga yang diperlukan, yakni:

1) Menghitung varians gabungan dari semua sampel

$$S^2 = \frac{\sum(dk \cdot Si^2)}{\sum(N^1 - 1)}$$
$$S^2 = \frac{14(10,01) + 14(6,7)}{14 + 14}$$
$$= \frac{140,14 + 93,8}{28}$$
$$= \frac{233,94}{28}$$
$$= 8,3$$

$$\text{Jadi } \log S^2 = \log 8,3$$
$$= 0,92$$

2) Menghitung harga satuan B dengan rumus:

$$B = (\log S^2) \sum(n_1 - 1)$$
$$B = 28 \times 0,92$$
$$= 25,76$$

3) Menghitung nilai statistic Chi-kuadrat ( $\chi^2$ ) dengan rumus:

$$\chi^2 = (\ln 10) \{ (B - \sum n_1 - 1) \log S_1^2 \}$$
$$\chi^2 = (2,3) (25,76 - 25,2)$$
$$= 2,3 \times (0,56)$$
$$= 1,288$$

$$\alpha = 0,05, dk = k - 1 = 5 - 1 = 4$$

$$\chi^2_{\text{tabel}} = X^2_{1-\alpha; dk} = X^2_{0,954} = 9,49$$

Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika  $\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$ . ternyata bahwa  $\chi^2 = 1,288 < 9,49$  sehingga hipotesis  $H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  diterima dalam taraf signifikan 0,05.

## LAMPIRAN 13

### PENGUJIAN HIPOTESIS

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t (Sudjana, 2002: 239) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel pertama

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel kedua

$S$  = varians gabungan

$n_1$  = jumlah sampel pertama

$n_2$  = jumlah sampel kedua

Sebelum melakukan pengujian terlebih dahulu ditetapkan adalah hipotesis statistik yang akan di uji :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$        $\longrightarrow$  tidak terdapat pengaruh teknik permainan kelompok terhadap kecerdasan interpersonal siswa

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$        $\longrightarrow$  terdapat pengaruh teknik permainan kelompok terhadap kecerdasan interpersonal siswa

Dari skor angket kecerdasan interpersonal siswa sebelum dan setelah eksperimen, diperoleh harga-harga sebagai berikut :

$$\bar{x}_1 = 143 \qquad S_1 = 10,01 \qquad n_1 = 15$$

$$\bar{x}_2 = 162,3 \qquad S_2 = 6,7 \qquad n_2 = 15$$

Berdasarkan harga-harga yang telah ada dapat dihitung varians gabungan sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2 = \frac{(15-1)10,01+(15-1)6,7}{15+15-2}$$

$$S^2 = \frac{140,14 + 93,8}{28}$$

$$S^2 = \frac{233,94}{28}$$

$$S^2 = 8,355$$

Jadi,

$$S = \sqrt{8,355}$$

$$= 2,89$$

Dengan demikian dapat dihitung :

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\ &= \frac{143 - 162,3}{2,89 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{-19,3}{2,89\sqrt{0,13}} \\ &= \frac{-30,6}{2,89(0,36)} \\ t &= -18,55 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar  $-18,55$ . Sedangkan dari daftar distribusi t pada taraf nyata 5% diperoleh  $t_{0,975}(28)=2,05$ . Ternyata harga  $t_{hitung}$  memperoleh harga lain, atau  $t_{hitung}$  telah berada diluar daerah penerimaan  $H_0$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ .

## LAMPIRAN 14

### JADWAL KEGIATAN EKSPERIMEN

NO	HARI/TANGGAL	MATERI	WAKTU	TEMPAT
1.	Senin, 4 April 2017	Pelaksanaan Uji Validitas	60 Menit	Ruang kelas
2.	Jum'at, 21 April 2017	Pelaksanaan <i>Pre-Test</i>	40 Menit	Ruang kelas
2.	Senin, 24 April 2017	Bermain Peran	45 Menit	Ruang kelas
3.	Rabu, 26 April 2017	Rebut Bendera	45 Menit	Ruang kelas
4.	Senin, 1 Mei 2017	Kalimat Rusak	45 Menit	Ruang kelas
5.	Rabu, 3 Mei 2017	Sedot Balon	45 Menit	Ruang kelas
6.	Senin, 8 Mei 2017	Paku Goyang	45 Menit	Ruang kelas
7.	Rabu, 10 Mei 2017	Menyusun Gambar	45 Menit	Ruang kelas
8.	Senin, 15 Mei 2017	Kapal Karam	45 Menit	Ruang kelas
19.	Rabu, 17 Mei 2017	Ranjau Darat	45 Menit	Ruang kelas



10.

Jum'at, 19 Mei 2017

Pelaksanaan *Post-Test*

45 Menit

Ruang kelas

## LAMPIRAN 15

### GAME

#### PERMAINAN TREATMENT 1

Nama Kegiatan	:	Bermain Peran
Jenis Kegiatan	:	Sesi awal (Forming)
Tujuan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa saling mengenal secara mendalam</li><li>▪ Agar siswa memahami dan mengerti situasi orang lain</li><li>▪ Agar siswa mampu menghargai orang lain</li></ul>
Peserta	:	Siswa SMA, setiap kelompok 2 orang
Alat dan Bahan	:	-
Durasi	:	30 menit
Tanggal Pelaksanaan	:	24 April 2017
<b>Proses Kegiatan</b>		
a. Eksperientasi	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konselor meminta siswa untuk mencari pasangan masing-masing, misalnya pasangan A dan B, C, D dan lain sebagainya</li><li>• Setiap pasangan yang terbentuk saling memperkenalkan diri secara mendalam. Misalnya nama, alamat, tanggal lahir, hobi, cita-cita dan lain-lain</li><li>• Setelah selesai minta siswa untuk mencari pasangan yang lainnnya (seperti A C, B D, dan lain sebagainya</li><li>• Dengan pasangan yang baru, mintalah setiap siswa memperkenalkan diri sebagai siswa sebelumnya. Misalnya, A memperkenalkan diri sebagai si B didepan C, sedangkan B memperkenalkan diri sebagai A didepan D.</li><li>• Beri waktu pada setiap pasangan siswa selama 10 menit (masing-masing 5 menit untuk setiap siswa). Berikan kebebasan kepada mereka untuk bertanya sebanyak-banyaknya.</li><li>• Setelah selesai, pasangan boleh bertukar lagi dan siswa harus memperkenalkan diri sebagai pasangan sebelumnya lagi (A memperkenalkan A sebagai C)</li></ul>

b. Identifikasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apakah kalian menemui kesulitan dalam melakukan permainan tadi ?</li> </ul>
c. Analisis	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa kita perlu mengenal orang lain secara mendalam ?</li> <li>• Mengapa kita perlu memahami situasi orang lain ?</li> </ul>
d. Generalisasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perasaan kalian menjalani aktivitas tadi ?</li> <li>• Bagaimana rasanya berperan sebagai orang lain ?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian, ketika diperankan menjadi orang lain ?</li> </ul>

### PERMAINAN TREATMENT 2

Nama Kegiatan	:	Rebut Bendera
Jenis Kegiatan	:	Sesi transisi (Storming)
Tujuan Kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Agar siswa mampu menciptakan kelompok yang solid</li> <li>▪ Agar siswa mampu menjaga kepercayaan orang lain</li> </ul>
Peserta	:	Siswa SMA, jumlahnya 5 orang setiap kelompok
Alat dan Bahan	:	Bendera bergambar
Durasi	:	30 Menit
Tanggal Pelaksanaan	:	26 April 2017
Proses Kegiatan		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eksperientasi</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor menyediakan bendera dengan beragam gambar binatang, yang nantinya akan diperebutkan sebagai identitas kelompok</li> <li>• Masing-masing kelompok berhak memilih jenis bendera yang diinginkan, namun syaratnya harus berebut dengan kelompok lain yang mungkin menginginkan bendera yang sama</li> <li>• Cara merebutnya adalah dengan parade panco</li> <li>• Kelompok yang menang dalam parade panco tersebut berhak</li> </ul>

		<p>memilih jenis bendera manapun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Begitu seterusnya sampai setiap kelompok memiliki bendera sebagai identitas kelompoknya</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifikasi</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apa jenis bendera yang anda pilih sebagai identitas kelompok, sebutkan alasannya ?</li> <li>• Sifat-sifat apa yang dapat anda identifikasi dari bendera yang anda pilih ?</li> <li>• Apakah manfaat yang dapat kamu peroleh dari aktivitas ini ?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analisis</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda sanggup mengemban sifat-sifat tersebut ?</li> <li>• Apakah semua anggota kelompok merasa nyaman dengan identitas tersebut ?</li> <li>• Apakah anda merasa kesulitan dalam merebut bendera tersebut?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Generalisasi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perasaan kalian menjalani aktivitas tadi ?</li> </ul>

### **PERMAINAN TREATMENT 3**

Nama Kegiatan	:	Kalimat Rusak
Jenis Kegiatan	:	Sesi transisi (Storming)
Tujuan Kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa mampu memahami perbedaan satu sama lain</li><li>▪ Agar siswa memahami prinsip kesetaraan</li><li>▪ Menumbuhkan rasa persaudaraan</li></ul>
Peserta Kegiatan	:	Siswa SMA kelas X, 3 orang setiap kelompok
Alat dan Bahan	:	Karton, amplop, gunting dan kardus
Durasi	:	35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	:	1 Mei 2017
<b>Proses Kegiatan</b>		
▪ Eksperientasi	:	<ul style="list-style-type: none"><li>•Konselor meminta kepada siswa untuk membentuk kelompok , salah satu siswa berperan sebagai bos, sedangkan siswa lainnya sebagai pegawai</li><li>•Konselor yang berperan sebagai pemandu harus memberikan amplop kepada siswa yang bertindak sebagai bos</li><li>•Tugas bos adalah membacakan materi kepada pegawai</li><li>•Tugas pegawai adalah mencari bagian-bagian huruf yang ada didalam kardus sesuai yang dibutuhkan oleh bos</li><li>•Batasi permainan ini denagn waktu sekitar 3-5 menit</li><li>•Berilah penilaian terhadap kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan baik</li></ul>
▪ Identifikasi	:	<ul style="list-style-type: none"><li>•Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li><li>•Apa tugas sebagai pegawai sulit dilakukan ?</li><li>•Apakah yang perlu kalian lakukan agar bisa menang ?</li></ul>
▪ Analisis	:	<ul style="list-style-type: none"><li>•Mengapa kalian harus melakukan hal itu ?</li><li>•Mengapa dalam permainan tersebut harus memahami perbedaan?</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Generalisasi</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana agar kalian dapat melakukan permainan tersebut dengan baik ?</li> <li>• Apakah makna yang bisa kalian dapatkan dari permainan tersebut ?</li> </ul>
--	---	--

#### **PERMAINAN TREATMENT 4**

Nama Kegiatan	:	Sedot Balon
Jenis Kegiatan	:	Sesi Kerja (storming)
Tujuan Kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melatih siswa untuk bersikap sabar dan saling percaya</li> <li>▪ Melatih kekompakan dan kerja sama</li> </ul>
Peserta Kegiatan	:	Siswa SMA Kelas X (7-8 orang setiap Kelompok)
Alat dan Bahan	:	Balon, sedotan dan kardus
Durasi	:	35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	:	3 Mei 2017
<b>Proses Kegiatan</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eksperientasi</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Masing-masing siswa mendapatkan 1 buah sedotan dan setiap kelompok mendapatkan 3 buah balon dan dua kardus. (salah satu kardus diisi balon)</li> <li>• Konselor meminta siswa untuk berbaris kebelakang. Kardus berisi balon diletakkan didepan siswa paling depan, sedangkan kardus yang satunya diletakkan dibelakang siswa paling belakang</li> <li>• Berikan aturan main kepada siswa: setiap kelompok berlomba untuk mengoper sebuah balon agar berpinda dikardus belakang dengan hanya menggunakan sedotan. Tidak diperkenankan menggunakan tangan. Bila balon jatuh maka harus dimulai lagi dari awal. Pemenang ditentukan dari yang tercepat memindahkan balon.</li> </ul>

▪ Identifikasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• apakah strategi yang kalian lakukan untuk menjadi pemenang ?</li> <li>• apakah manfaat dari permainan tadi ?</li> <li>• apakah makna dari permainan tadi ?</li> </ul>
▪ Analisis	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa kita harus melatih kesabaran ?</li> <li>• Mengapa kita harus saling percaya ?</li> <li>• Mengapa perlu dalam kelompok untuk bekerja sama ?</li> </ul>
▪ Generalisasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah permainan tadi ?</li> <li>• Bagaimana agar kalian selalu sabar, saling percaya dan bekerja sama ?</li> </ul>

### **PERMAINAN TREATMENT 5**

Nama Kegiatan	:	Paku Goyang
Jenis Kegiatan	:	Sesi Kerja (Norming)
Tujuan Kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melatih sikap kepemimpinan</li> <li>▪ Agar siswa mampu bekerja sama yang baik</li> </ul>
Peserta Kegiatan	:	Siswa SMA kelas X (5 orang setiap kelompok)
Alat dan Bahan	:	Botol, paku, tali rafia dan stopwatch
Durasi	:	35 Menit
Tanggal Pelaksanaan	:	8 Mei 2017
Proses Kegiatan		

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eksperientasi</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum memulai permainan, konselor menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan terlebih dahulu (mengikat tali rafia pada paku)</li> <li>• Konselor meminta siswa membagi kelompok menjadi beberapa kelompok, tiap-tiap tim sekitar 5 orang. Mintalah salah satu siswa menjadi leader</li> <li>• Berikan paku dan tali kepada siswa dan minta mereka untuk mengikatkan pada pinggang, misalnya pada bagian belakang ikat pinggang , lingkaran pinggang dan lain sebagainya. Jadi, posisi pemain membelakangi pakunya</li> <li>• Aturan main: siswa harus menghadap kedepan, tidak boleh kebelakang. Leader bertugas mengarahkan kerja tim untuk memasukan paku kedalam botol. Tali tidak boleh putus, karena pemain bisa gugur.</li> <li>• Kelompok yang bermain berdiri di garis start</li> <li>• Konselor memberi aba-aba untuk memulai permainan</li> <li>• Setelah satu kelompok selesai, dapat dilanjutkan dengan kelompok lainnya.</li> <li>• Pemenang adalah tim yang memiliki waktu memasukan paling sedikit dibandingkan kelompok yang lainnya</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifikasi</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apakah kalian menemui kesulitan dalam melakukan permainan tadi ?</li> <li>• Strategi apa yang kalian lakukan untuk memasukan paku dengan cepat dan paku ?</li> <li>• Apakah sebagai pemimpin menemui kesulitan ?</li> <li>• Apa manfaat seorang pemimpin ?</li> <li>• Apakah strategi untuk memenangkan permainan tadi ?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analisis</li> </ul>	<p>:</p> <p>Mengapa kita perlu bekerja sama ?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Generalisasi</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perasaan kalian menjalani aktivitas tadi ?</li> <li>• Bagaimana agar kalian bisa bekerja sama yang baik ?</li> <li>• Bagaimana menjadi pemimpin yang baik (khususnya dalam permainan) ?</li> </ul>

### **PERMAINAN TREATMENT 6**

Nama Kegiatan	: Menyusun Gambar
Jenis Kegiatan	: Sesi Kerja (Performing)
Tujuan Kegiatan	: Untuk melatih siswa agar bekerja sama yang baik



Peserta Kegiatan	:	Siswa kelas X (5 orang setiap kelompok)
Alat dan Bahan	:	Gambar yang dibagi menjadi 20 bagian
Durasi	:	30 Menit
Tanggal pelaksanaan	:	10 Mei 2017
<b>Proses Kegiatan</b>		
▪ Eksperientasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor meminta siswa untuk membentuk kelompok, setiap kelompok meminta seorang anggota kelompok menjadi pengamat</li> <li>• Setiap peserta masing-masing mendapatkan satu gambar yang digunting menjadi 20 gunting bagian</li> <li>• Potongan gambar masing-masing harus diletakkan ditengah meja, lalu dicampur dengan potongan gambar kelompok lain</li> <li>• Tugas kelompok adalah mengatur kembali potongan-potongan gambar menjadi satu gambar utuh. Jika kebetulan mendapat potongan gambar yang diperlukan, peserta harus segera mengembalikan ketengah meja supaya peserta lain dapat mengambil atau meminta dari peserta lain</li> <li>• Peserta tidak boleh berbicara, berkomunikasi dengan isyarat atau campur tangan dengan pekerjaan peserta lain</li> <li>• Tugas kelompok dianggap selesai, jika sudah berbentuk satu gambar yang utuh didepan masing-masing peserta</li> <li>• Tugas pengamat dalam setiap kelompok kecil yakni mengamati dan mencatat apa yang terjadi dalam klompok selama permainan berlangsung dengan pedoman pertanyaan-pertanyaan dibawah ini <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adakah anggota kelompok yang melanggar peraturan ? peraturan mana yang dilanggar ? kenapa peraturan itu dilanggar ?</li> <li>- Adakah anggota menumpuk banyak potongan gambar dan tidak mau mengembalikannya ketengah ?</li> <li>- Anggota mankah yang memephatikan/ tidak memperhatikan pekerjaan kelompok lain ?</li> </ul> </li> <li>• Hasil pengamatan itu akan menjadi bahan pembahasan, setelah permainan selesai. Bukan sebagai suatu serangan pribadi, melainkan suatu kesempatan untuk belajar.</li> <li>• Selama permainan berlangsung pembimbing ikut mengamati kelompok-kelompok agar dapat mengumpulkan bahan pembahasan</li> </ul>
▪ Identifikasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apakah yang telah kalian pelajari dari permainan tadi ?</li> </ul>

▪ Analisis	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perasaan kalian melihat teman yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya ?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian ketika melihat teman yang sibuk sendiri dan tidak mau mengembalikan potongan gambar ke tengah meja ?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah berhasil menyusun gambar ?</li> </ul>
▪ Generalisasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana cara atau strategi kalian agar dapat menyusun gambar secara utuh ?</li> </ul>

### PERMAINAN TREATMENT 7

Nama Kegiatan	:	Kapal Karam
Jenis Kegiatan	:	Sesi Kerja (Performing)
Tujuan kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Agar siswa memiliki sikap tolong menolong</li> <li>▪ Agar siswa mampu bekerja sama yang baik</li> </ul>
Peserta Kegiatan	:	Siswa kelas X (7-8 orang setiap kelompok)
Alat dan Bahan	:	Koran yang berbentuk segi empat yang direkatkan satu sama lain dengan selotip
Durasi	:	30 Menit
Tanggal Pelaksanaan	:	15 Mei 2017
<b>Proses Kegiatan</b>		
▪ Eksperientasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor membagi peserta menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Seluruh peserta atau penumpang kapal berdiri berdasarkan diatas geladak kapal yang hampir tenggelap ( dari potongan-potongan koran)</li> <li>• Perlahan-lahan kapal tenggelam sehingga tempat berdiri semakin sempit</li> <li>• Pembimbing menceritakan proses tenggelamnya kapal supaya para peserta dapat sungguh-sungguh membayangkan berada diatas kapal itu dan memperkecil tempat berdiri dengan menyobek lembaran-lembaran koran satu persatu</li> <li>• Tempat berdiri terus-menerus dipersempit</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para peserta harus saling menahan dan menolong</li> <li>• Permainan jika berakhir, jika keadaan tidak memungkinkan lagi bagi kelompok untuk berdiri</li> </ul>
▪ Identifikasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apakah kalian merasa takut terjatuh dari kapal dan tenggelam ?</li> <li>• Adakah peserta lain yang menahan kalian ? siapa yang paling banyak membantu ?</li> </ul>
▪ Analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang kalian rasakan selama bermain tadi ?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian sekarang ?</li> <li>• Apakah kalian menolong yang lain ? atau sibuk menyelamatkan diri sendiri ?</li> </ul>
▪ Generalisasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana kalian bekerja sama ?</li> <li>• Apakah pelajaran yang kalian peroleh dalam permainan tadi ?</li> </ul>

### **PERMAINAN TREATMENT 8**

Nama Kegiatan	:	Ranjau Darat
Jenis Kegiatan	:	Sesi Kerja (Perfoming)
Tujuan Kegiatan	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Agar siswa memiliki sikap solidaritas yang tinggi</li> <li>▪ Melatih siswa dalam bekerja sama untuk menjadi satu kesatuan</li> </ul>
Peserta Kegiatan	:	Siswa kelas X
Alat dan Bahan	:	Bola plastik ukuran besar
Durasi	:	35 menit
Tanggal Pelaksanaan	:	17 Mei 2017
Proses Kegiatan		
▪ Eksperientasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor meminta siswa membagi beberapa kelompok</li> <li>• Dibuat garis yang melingkari semua kelompok yang sudah dibagi dan setiap kelompok tidak bisa berada di luar garis tersebut pada saat permainan di mulai.</li> <li>• Semua anggota saling bergandengan tangan. Setelah itu mereka saling mengundi untuk siapa kelompok yang berhak membawa bola.</li> <li>• Pemandu berdiri di depan siap memulai acara dengan menjelaskan bahwa</li> </ul>

	<p>mereka harus berhati-hai terhadap serangan ranjau lawan (berupa bola)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah acara dimulai, kelompok yang menang undian berhak menyerang kelompok lain dengan menyerang kelompok lain dengan cara menendang bolanya ke arah kaki salah satu kelompok lawan. Namun, anggota kelompok tetap bergandengan tangan</li> <li>• Kelompok yang diserang harus berhati-hati menghindari serangan ‘ranjau’ itu misalnya dengan melompat bersama-sama, dengan tetap bergandengan</li> <li>• Bila ‘ranjau’ tidak mengenai sasaran, maka kelompok yang diserang mendapat giliran melakukan hal yang sama. Bila mengenai salah satu anggota kelompok, maka anggota kelompok harus gugur atau keluar dari kelompok. Kemudian ‘ranjau’ tetap dibawah kelompok penyerang</li> <li>• Proses berikutnya berlanjut seperti yang dijelaskan di nomor 4-7. Apabila dalam kelompok hanya tersisa 1 orang saja yang masih bertahan, maka sudah dianggap kalah.</li> <li>• Pemenangnya adalah kelompok yang jumlah anggotanya lebih utuh/lebih banyak.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifikasi</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apa yang harus kalian lakukan untuk menghindari bola ?</li> <li>• Apakah yang diperlukan agar kalian tetap kompak/solid dalam permainan tersebut ?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analisis</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa kita perlu bekerja sama ?</li> <li>• Mengapa dalam kelompok kita perlu memiliki sikap solidaritas yang tinggi ?</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Generalisasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana agar kita memiliki sikap solidaritas yang tinggi ?</li> <li>• Bagaimana agar kita bisa bekerja sama yang baik ?</li> </ul>

## LAMPIRAN 16

### RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

#### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Memahami dan mengerti situasi orang lain
2.	Bidang Bimbingan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pribadi</li><li>▪ Sosial</li></ul>
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa saling mengenal secara mendalam</li><li>▪ Agar siswa memahami dan mengerti situasi orang lain</li><li>▪ Agar siswa mampu menghargai orang lain</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat dan Bahan	:	-
9.	Waktu dan Tempat	:	45 Menit di ruang kelas
10.	Uraian Kegiatan	:	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar</li></ul>

			proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Peralihan</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li> <li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li> <li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Kegiatan</li> </ul>	:	<p><u>Eksperientasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor meminta siswa untuk mencari pasangan masing-masing, misalnya pasangan A dan B, C, D dan lain sebagainya</li> <li>• Setiap pasangan yang terbentuk saling memperkenalkan diri secara mendalam. Misalnya nama, alamat, tanggal lahir, hobi, cita-cita dan lain-lain</li> <li>• Setelah selesai minta siswa untuk mencari pasangan yang lainnnya (seperti A C, B D, dan lain sebagainya</li> <li>• Dengan pasangan yang baru, mintalah setiap siswa memperkenalkan diri sebagai siswa sebelumnya. Misalnya, A memperkenalkan diri sebagai si B didepan C, sedangkan B memperkenalkan diri sebagai A didepan D.</li> <li>• Beri waktu pada setiap pasangan siswa selama 10 menit (masing-masing 5 menit untuk setiap siswa). Berikan kebebasan kepada mereka untuk bertanya sebanyak-banyaknya.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Setelah selesai, pasangan boleh bertukar lagi dan siswa harus memperkenalkan diri sebagai pasangan sebelumnya lagi (A memperkenalkan A sebagai C)</li> </ul> <p><u>Identifikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>•Apakah kalian menemui kesulitan dalam melakukan permainan tadi ?</li> </ul> <p><u>Analisis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Mengapa kita perlu mengenal orang lain secara mendalam ?</li> <li>•Mengapa kita perlu memahami situasi orang lain ?</li> </ul> <p><u>Generalisasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Bagaimana perasaan kalian menjalani aktivitas tadi ?</li> <li>•Bagaimana rasanya berperan sebagai orang lain ?</li> <li>•Bagaimana perasaan kalian, ketika diperankan menjadi orang lain ?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	: Bermain peran
12.	Penyelenggara Layanan	: Sri Jainun Harun
13.	Penilaian/Evaluasi	: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> </ul>

		▪ Format laiseg
--	--	-----------------

**Gorontalo, 24 April 2017**

**Mengetahui Peneliti**

**Sri Jainun Harun**  
**NIM.111413023**



## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Bekerja secara berkelompok
2.	Bidang Bimbingan	:	Pribadi, Sosial
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa mampu menciptakan kelompok yang solid</li><li>▪ Agar siswa mampu menjaga kepercayaan orang lain</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Kelas X
7.	Teknik	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Permainan Kelompok</li></ul>
8.	Alat/Bahan		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bendera (yang bergambar hewan)</li></ul>
9.	Waktu dan Tempat		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 45 menit ruang kelas</li></ul>
10.	Uraian Kegiatan		
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Peralihan</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li> <li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li> <li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Kegiatan</li> </ul>	<p><u>Eksperientasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor menyediakan bendera dengan beragam gambar binatang, yang nantinya akan diperebutkan sebagai identitas kelompok</li> <li>• Masing-masing kelompok berhak memilih jenis bendera yang diinginkan, namun syaratnya harus berebut dengan kelompok lain yang mungkin menginginkan bendera yang sama</li> <li>• Cara merebutnya adalah dengan parade panco</li> <li>• Kelompok yang menang dalam parade panco tersebut berhak memilih jenis bendera manapun</li> <li>• Begitu seterusnya sampai setiap kelompok memiliki bendera sebagai identitas kelompoknya</li> </ul> <p><u>Identifikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apa jenis bendera yang anda pilih sebagai identitas kelompok, sebutkan alasannya ?</li> <li>• Sifat-sifat apa yang dapat anda identifikasi dari bendera yang anda pilih ?</li> <li>• Apakah manfaat yang dapat kamu peroleh dari aktivitas ini ?</li> </ul>

			<p><u>Analisis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah anda sanggup mengemban sifat-sifat tersebut ?</li> <li>• Apakah semua anggota kelompok merasa nyaman dengan identitas tersebut ?</li> <li>• Apakah anda merasa kesulitan dalam merebut bendera tersebut?</li> </ul> <p><u>Generalisasi</u></p> <p>Bagaimana perasaan kalian menjalani aktivitas tadi ?</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	:	Rebut Bendera
12.	Penyelenggara Layanan	:	Sri Jainun Harun
13.	Penilaian/Evaluasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 26 April 2017**

**Mengetahui Peneliti**

**Sri Jainun Harun**

**NIM.111413023**

## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Memahami perbedaan satu sama lain
2.	Bidang Bimbingan	:	Pribadi, Sosial
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa mampu memahami perbedaan satu sama lain</li><li>▪ Agar siswa memahami prinsip kesetaraan</li><li>▪ Menumbuhkan rasa persaudaraan</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat/Bahan	:	Kertas karton, amplop, daftar materi dan kardus
9.	Waktu dan Tempat	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 45 menit ruang kelas</li></ul>
10.	Uraian Kegiatan	:	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Peralihan</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li> <li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li> <li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Kegiatan</li> </ul>		<p><u>Eksperientasi</u></p> <p>Konselor meminta kepada siswa untuk membentuk kelompok , salah satu siswa berperan sebagai bos, sedangkan siswa lainnya sebagai pegawai</p> <p>Konselor yang berperan sebagai pemandu harus memberikan amplop kepada siswa yang bertindak sebagai bos</p> <p>Tugas bos adalah membacakan materi kepada pegawai</p> <p>Tugas pegawai adalah mencari bagian-bagian huruf yang ada didalam kardus sesuai yang dibutuhkan oleh bos</p> <p>Batasi permainan ini dengan waktu sekitar 3-5 menit</p> <p>Berilah penilaian terhadap kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan baik</p> <p><u>Identifikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apa tugas sebagai pegawai sulit dilakukan ?</li> <li>• Apakah yang perlu kalian lakukan agar bisa menang ?\</li> </ul>

		<p><u>Analisis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa kalian harus melakukan hal itu ?</li> <li>• Mengapa dalam permainan tersebut harus memahami perbedaan?</li> </ul> <p><u>Generalisasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana agar kalian dapat melakukan permainan tersebut dengan baik ?</li> <li>• Apakah makna yang bisa kalian dapatkan dari permainan tersebut ?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	: Kalimat Rusak
12.	Penyelenggara Layanan	: Sri Jainun Harun
13.	Penilaian/Evaluasi	: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 1 Mei 2017**

**Mengetahui Peneliti**

**Sri Jainun Harun**  
**NIM.111413023**



## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Kesabaran dan saling percaya
2.	Bidang Bimbingan	:	Pribadi, Sosial
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melatih siswa untuk bersikap sabar dan saling percaya</li><li>▪ Melatih kekompakan dan kerja sama</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat/Bahan	:	Balon, sedotan, kardus dan stopwatch
9.	Waktu dan Tempat	:	45 menit ruang kelas
10.	Uraian Kegiatan	:	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Peralihan</li> </ul>	<p>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li> <li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li> <li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Kegiatan</li> </ul>	<p><u>Eksperientasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Masing-masing siswa mendapatkan 1 buah sedotan dan setiap kelompok mendapatkan 3 buah balon dan dua kardus. (salah satu kardus diisi balon</li> <li>• Konselor meminta siswa untuk berbaris kebelakang. Kardus berisi balon diletakkan didepan siswa paling depan, sedangkan kardus yang satunya diletakkan dibelakang siswa paling belakang</li> <li>• Berikan aturan main kepada siswa: setiap kelompok berlomba untuk mengoper sebuah balon agar berpinda dikardus belakang dengan hanya menggunakan sedotan. Tidak diperkenankan menggunakan tangan. Bila balon jatuh maka harus dimulai lagi dari awal. Pemenang ditentukan dari yang tercepat memindahkan balon.</li> </ul> <p><u>Identifikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• apakah strategi yang kalian lakukan untuk menjadi pemenang ?</li> <li>• apakah manfaat dari permainan tadi ?</li> <li>• apakah makna dari permainan tadi ?</li> </ul>

			<p><u>Analisis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mengapa kita harus melatih kesabaran ?</li> <li>• mengapa kita harus saling percaya ?</li> <li>• mengapa perlu dalam kelompok untuk bekerja sama ?</li> </ul> <p><u>Generalisasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perasaan kalian setelah permainan tadi ?</li> <li>• Bagaimana agar kalian selalu sabar, saling percaya dan bekerja sama ?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	:	Sedot balon
12.	Penyelenggara Layanan	:	Sri Jainun Harun
13.	Penilaian/Evaluasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 3 Mei 2017**  
**Mengetahui Peneliti**

**Sri Jainun Harun**  
**NIM.111413023**

## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Bekerja kelompok untuk mencapai tujuan bersama
2.	Bidang Bimbingan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pribadi</li><li>▪ Sosial</li></ul>
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melatih sikap kepemimpinan</li><li>▪ Agar siswa mampu bekerja sama yang baik</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Siswa Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat dan Bahan	:	Botol, paku, tali rafia dan stopwatch
9.	Waktu dan Tempat	:	45 Menit ruang kelas
10.	Uraian Kegiatan	:	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Peralihan</li> </ul>	<p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li> <li>2) Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li> <li>3) Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li> <li>4) Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Kegiatan</li> </ul>	<p>:</p> <p><u>Eksperientasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Sebelum memulai permainan, konselor menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan terlebih dahulu (mengikat tali rafia pada paku)</li> <li>2) Konselor meminta siswa membagi kelompok menjadi beberapa kelompok, tiap-tiap tim sekitar 5 orang. Mintalah salah satu siswa menjadi leader</li> <li>3) Berikan paku dan tali kepada siswa dan minta mereka untuk mengikatkan pada pinggang, misalnya pada bagian belakang ikat pinggang , lingkaran pinggang dan lain sebagainya. Jadi, posisi pemain membelakangi pakunya</li> <li>4) Aturan main: siswa harus menghadap kedepan, tidak boleh kebelakang. Leader bertugas mengarahkan kerja tim untuk memasukan paku kedalam botol. Tali tidak boleh putus, karena pemain bisa gugur.</li> <li>5) Kelompok yang bermain berdiri di garis start</li> <li>6) Konselor memberi aba-aba untuk memulai permainan</li> <li>7) Setelah satu kelompok selesai, dapat dilanjutkan dengan kelompok lainnya.</li> <li>8) Pemenang adalah tim yang memiliki waktu memasukan paling sedikit dibandingkan kelompok yang lainnya</li> </ol> <p><u>Identifikasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>2) Apakah kalian menemui kesulitan dalam melakukan permainan tadi ?</li> <li>3) Strategi apa yang kalian lakukan untuk memasukan paku dengan cepat dan paku ?</li> <li>4) Apakah sebagai pemimpin menemui kesulitan ?</li> <li>5) Apa manfaat seorang pemimpin ?</li> </ol>

		<p>6) Apakah yang kita lakukan dalam kelompok untuk memenangkan permainan tadi ?</p> <p><u>Analisis</u></p> <p>1) Mengapa kita perlu bekerja sama ?</p> <p><u>Generalisasi</u></p> <p>1) Bagaimana perasaan kalian menjalani aktivitas tadi ?  2) Bagaimana agar kalian bisa bekerja sama yang baik ?  3) Bagaimana menjadi pemimpin yang baik (khususnya dalam permainan tersebut) ?</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	<p>:</p> <p>1) Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir  2) Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok  3) Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan  4) Mengucapkan terima kasih  5) Berdoa  6) Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</p>
11.	Materi	: Paku goyang
12.	Penyelenggara Layanan	: Konselor
13.	Penilaian/Evaluasi	: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 8 Mei 2017**

**Mengetahui**

**Peneliti**

**Sri Jainun Harun**

**NIM.111413023**

## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Kerja sama
2.	Bidang Bimbingan	:	Pribadi, Sosial
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Untuk melatih siswa agar bekerja sama yang baik</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Siswa Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat dan Bahan	:	Gambar yang digunting menjadi 35 bagian, lem dan kertas karton
9.	Waktu dan Tempat	:	45 Menit ruang kelas
10.	Uraian Kegiatan	:	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Peralihan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li><li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li><li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li><li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li></ul>

▪ Tahap Kegiatan

Eksperientasi

- Konselor meminta siswa untuk membentuk kelompok, setiap kelompok meminta seorang anggota kelompok menjadi pengamat
- Setiap peserta masing-masing mendapatkan satu gambar yang digunting menjadi 20 gunting bagian
- Potongan gambar masing-masing harus diletakkan ditengah meja, lalu dicampur dengan potongan gambar kelompok lain
- Tugas kelompok adalah mengatur kembali potongan-potongan gambar menjadi satu gambar utuh. Jika kebetulan mendapat potongan gambar yang diperlukan, peserta harus segera mengembalikan ketengah meja supaya peserta lain dapat mengambil atau meminta dari peserta lain
- Peserta tidak boleh berbicara, berkomunikasi dengan isyarat atau campur tangan dengan pekerjaan peserta lain
- Tugas kelompok dianggap selesai, jika sudah berbentuk satu gambar yang utuh didepan masing-masing peserta
- Tugas pengamat dalam setiap kelompok kecil yakni mengamati dan mencatat apa yang terjadi dalam klompok selama permainan berlangsung dengan pedoman pertanyaan-pertanyaan dibawah ini
  - Adakah anggota kelompok yang melanggar peraturan ? peraturan mana yang dilanggar ? kenapa peraturan itu dilanggar ?
  - Adakah anggota menumpuk banyak potongan gambar dan tidak mau mengembalikannya ketengah ?
  - Anggota mankah yang memephrhatikan/ tidak memperhatikan pekerjaan kelompok lain ?
- Hasil pengamatan itu akan menjadi bahan pembahasan, setelah permainan selesai. Bukan sebagai suatu serangan pribadi, melainkan suatu kesempatan untuk belajar.
- Selama permainan berlangsung pembimbing ikut mengamati kelompok-kelompok agar dapat mengumpulkan bahan pembahasan

Identifikasi

- Apakah nama permainan yang kalian mainkan tadi ?
- Apakah yang telah kalian pelajari dari permainan tadi ?

Analisis

- Bagaimana perasaan kalian melihat teman yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya ?
- Bagaimana perasaan kalian ketika melihat teman yang sibuk sendiri dan tidak mau mengembalikan potongan gambar ke tengah meja ?
- Bagaimana perasaan kalian setelah berhasil menyusun gambar ?

			<u>Generalisasi</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana cara atau strategi kalian agar dapat menyusun gambar secara utuh ?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	:	Menyusun gambar
12.	Penyelenggara Layanan	:	Konselor
13.	Penilaian/Evaluasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 10 Mei 2017**

**Mengetahui**

**Peneliti**

**Sri Jainun Harun**

**NIM.111413023**



## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Sikap tolong menolong
2.	Bidang Bimbingan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pribadi</li><li>▪ Sosial</li></ul>
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa memiliki sikap tolong menolong</li><li>▪ Agar siswa mampu menciptakan kelompok yang solid</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Siswa Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat dan Bahan	:	Koran yang berbentuk segi empat yang direkatkan satu sama lain dengan selotip
9.	Waktu dan Tempat	:	45 Menit ruang kelas
10.	Uraian Kegiatan	:	
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Peralihan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li><li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li><li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li><li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari</li></ul>

		<p>permainan kelompok</p>
	<p>▪ Tahap Kegiatan</p>	<p><u>Eksperientasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor membagi peserta menjadi beberapa kelompok</li> <li>• Seluruh peserta atau penumpang kapal berdiri berdasarkan diatas geladak kapal yang hampir tenggelap ( dari potongan-potongan koran)</li> <li>• Perlahan-lahan kapal tenggelam sehingga tempat berdiri semakin sempit</li> <li>• Pembimbing menceritakan proses tenggelamnya kapal supaya para peserta dapat sungguh-sungguh membayangkan berada diatas kapal itu dan memperkecil tempat berdiri dengan menyobek lembaran-lembaran koran satu persatu</li> <li>• Tempat berdiri terus-menerus dipersempit</li> <li>• Para peserta harus saling menahan dan menolong</li> <li>• Permainan jika berakhir, jika keadaan tidak memungkinkan lagi bagi kelompok untuk berdiri</li> </ul> <p><u>Identifikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apakah kalian merasa takut terjatuh dari kapal dan tenggelam ?</li> <li>• Adakah peserta lain yang menahan kalian ? siapa yang paling banyak membantu ?</li> </ul> <p><u>Analisis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang kalian rasakan selama bermain tadi ?</li> <li>• Bagaimana perasaan kalian sekarang ?</li> <li>• Apakah kalian menolong yang lain ? atau sibuk menyelamatkan diri sendiri ?</li> </ul> <p><u>Generalisasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana kalian bekerja sama ?</li> </ul> <p>Apakah pelajaran yang kalian peroleh dalam permainan tadi ?</p>

	▪ Tahap Pengakhiran	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	:	Kapal Karam
12.	Penyelenggara Layanan	:	Konselor
13.	Penilaian/Evaluasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 15 Mei 2017**

**Mengetahui**

**Peneliti**

**Sri Jainun Harun**

**NIM.111413023**

## RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

### BIMBINGAN DAN KONSELING

1.	Topik Permasalahan	:	Memiliki solidaritas yang tinggi
2.	Bidang Bimbingan	:	Pribadi, Sosial
3.	Jenis Layanan	:	Bimbingan Kelompok
4.	Fungsi Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pemahaman</li><li>▪ Preventif</li></ul>
5.	Tujuan Layanan	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Agar siswa memiliki sikap solidaritas yang tinggi</li><li>▪ Melatih siswa dalam bekerja sama untuk menjadi satu kesatuan</li></ul>
6.	Sasaran Layanan	:	Siswa Kelas X
7.	Teknik	:	Permainan Kelompok
8.	Alat dan Bahan	:	Bola plastik
9.	Waktu dan Tempat	:	45 Menit ruang kelas
10.	Uraian Kegiatan		
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Pembentukan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salam</li><li>• Apresiasi (Menerima anggota kelompok dengan keramahan dan keterbukaan serta mengucapkan terimakasih atas peran serta anggota)</li><li>• Berdoa</li><li>• Melakukan perkenalan dan pengakraban</li><li>• Konselor bersama konseli mengembangkan komitmen agar proses bimbingan dapat terselenggara dengan baik</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tahap Peralihan</li></ul>	:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan secara singkat tentang tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan permainan kelompok</li><li>• Konselor memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila belum ada yang jelas</li><li>• Anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan kelompok</li><li>• Konselor mengantarkan peserta untuk memasuki kegiatan inti dari permainan kelompok</li></ul>

	<p>▪ Tahap Kegiatan</p>	<p>: <u>Eksperientasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konselor meminta siswa membagi beberapa kelompok</li> <li>• Dibuat garis yang melingkari semua kelompok yang sudah dibagi dan setiap kelompok tidak bisa berada di luar garis tersebut pada saat permainan di mulai.</li> <li>• Semua anggota saling bergandengan tangan. Setelah itu mereka saling mengundi untuk siapa kelompok yang berhak membawa bola.</li> <li>• Pemandu berdiri di depan siap memulai acara dengan menjelaskan bahwa mereka harus berhati-hai terhadap serangan ranjau lawan (berupa bola)</li> <li>• Setelah acara dimulai, kelompok yang menang undian berhak menyerang kelompok lain dengan menyerang kelompok lain dengan cara menendang bolanya ke arah kaki salah satu kelompok lawan. Namun, anggota kelompok tetap bergandengan tangan</li> <li>• Kelompok yang diserang harus berhati-hati menghindari serangan ‘ranjau’ itu misalnya dengan melompat bersama-sama, dengan tetap bergandengan</li> <li>• Bila ‘ranjau’ tidak mengenai sasaran, maka kelompok yang diserang mendapat giliran melakukan hal yang sama. Bila mengenai salah satu anggota kelompok, maka anggota kelompok harus gugur atau keluar dari kelompok. Kemudian ‘ranjau’ tetap dibawah kelompok penyerang</li> <li>• Proses berikutnya berlanjut seperti yang dijelaskna di nomor 4-7. Apabila dalam kelompok hanya tersisa 1 orang saja yang masih bertahan, maka sudah dianggap kalah.</li> <li>• Pemenangnya adalah kelompok yang jumlah anggotanya lebih utuh/lebih banyak.</li> </ul> <p><u>Identifikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apakah permainan yang kalian mainkan tadi ?</li> <li>• Apa yang harus kalian lakukan untuk menghindari bola ?</li> <li>• Apakah yang diperlukan agar kalian tetap kompak/solid dalam permainan tersebut ?</li> </ul> <p><u>Analisis</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa kita perlu bekerja sama ?</li> <li>• Mengapa dalam kelompok kita perlu memiliki sikap solidaritas yang tinggi ?</li> </ul> <p><u>Generalisasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana agar kita memiliki sikap solidaritas yang tinggi ?</li> </ul>
--	-------------------------	---

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana agar kita bisa bekerja sama yang baik ?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tahap Pengakhiran</li> </ul>	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan bahwa kegiatan permainan kelompok akan berakhir</li> <li>• Meminta anggota untuk menyampaikan kesan dan pesan dari hasil kegiatan permainan kelompok</li> <li>• Mengemukakan harapan serta tanggapan bagi pemberi layanan</li> <li>• Mengucapkan terima kasih</li> <li>• Berdoa</li> <li>• Bersalaman dan menyampaikan salam perpisahan</li> </ul>
11.	Materi	:	Ranjau Darat
12.	Penyelenggara Layanan	:	Konselor
13.	Penilaian/Evaluasi	:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penilaian proses (keterlibatan aktif konseli dalam kegiatan)</li> <li>▪ Format laiseg</li> </ul>

**Gorontalo, 17 Mei 2017**

**Mengetahui**

**Peneliti**

**Sri Jainun Harun**

**NIM.111413023**

**LAMPIRAN 17**

**DOKUMENTASI**

✚ Uji Validitas →



✚ Pre-Test →



✚ **Treatment 1** →  
**(Bermain Peran)**



✚ **Treatment 2** →  
**(Rebut Bendera)**





✚ Treatment 3 →  
(Kalimat Rusak)



✚ Treatment 4 →  
(Sedot Balon)



✚ Treatment 5 →  
(Paku Gayung)



✚ Treatment 6 →  
(Menyusun Gambar)



✚ Treatment 7 →  
(Kapal Karam)



✚ Treatment 8 →  
(Ranjau Darat)



✚ Post-Test →







KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Jend. Sudirman No. 6 Telp/Fax (0435) 831944  
KOTA GORONTALO - 96128

**SURAT IZIN MENELITI**

Nomor : 844 /UN47.B1/KM/2017

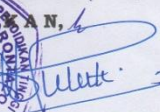
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo Memberikan Izin kepada:

Nama : Sri Jainun Harun  
Nim : 111 413 023  
Angkatan : 2013/2014  
Jurusan : S1 Bimbingan dan Konseling (BK)

Untuk Melaksanakan Penelitian sehubungan dengan penyusunan skripsi yang berjudul :

***" Pengaruh Teknik Permainan Kelompok Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa di SMA Negeri 1 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo "***

Demikian surat Izin ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya.

Gorontalo, 13 April 2017  
  
Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd.  
NIP. 19570918 198503 2 001



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Jend. Sudirman No. 6 Telp/Fax (0435) 831944  
**KOTA GORONTALO - 96128**

No : 842 /UN47.B1/KM/2017  
Lamp : 1 (Lembar)  
Hal : Permohonan Rekomendasi

**Kepada Yth,**  
**Kepala Badan KESBANGPOL**  
**Provinsi Gorontalo**  
Di-  
**Tempat**

Bersama ini dikirimkan dengan hormat Surat Izin Meneliti Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Gorontalo :

**Nama** : Sri Jainun Harun  
**Nim** : 111 413 023  
**Angkatan** : 2013/2014  
**Jurusan** : S1 Bimbingan dan Konseling (BK)

Hal ini disampaikan dengan harapan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat memperoleh rekomendasi untuk meneliti di unit kerja/instansi yang bapak/ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas bantuan dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Gorontalo, 18 April 2017

DEKAN, *h*

**Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd.**  
**NIP. 19570918 198503 2 001**

*Tembusan;*  
1. Kepala Sekolah  
2. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI GORONTALO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI (SMA NEGERI I TELAGA BIRU)  
Jl. Ahmadi Hiola Kelurahan Ulapato. A Kecamatan Telaga Biru  
KABUPATEN GORONTALO



**SURAT KETERANGAN**

NO. : 421.3/SMAN 1 TLB/118/VI/2017

Kepala SMA Negeri I Telaga Biru menerangkan kepada :

Nama : SRI JAINUN HARUN  
NIM : 111 413 023  
Prodi : S-1 BIMBINGAN DAN KONSELING  
Angkatan : 2013

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri I Telaga Biru dengan judul penelitian **"Pengaruh Teknik Permainan Kelompok Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Di SMA Negeri I Telaga Biru Kabupaten Gorontalo"**.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Telaga Biru, Juni 2017  
Kepala SMA Negeri I Telaga Biru



HANAFI, M.Pd  
NIP. 19701231 199301 1 007

## CURRICULUM VITAE



*Sri Jainun Harun, lahir di Tilamuta Kabupaten Boalemo pada tanggal 13 Januari 1995, anak ketiga dari pasangan Masrin Harun dan Lusiana Pomilly, telah menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 07 Dulupi tahun 2008, lalu menyelesaikan studi di SMP Negeri 04 Tilamuta pada tahun 2010, setelah itu menyelesaikan pendidikan di Madrasah Aliyah negeri Tilamuta pada tahun 2013 dan menjadi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Gorontalo dengan no registrasi 111 413 075 angkatan 2013.*

Kegiatan - kegiatan dan Organisasi yang pernah diikuti selama kuliah antara lain sebagai berikut :

1. Peserta Orientasi Belajar Mahasiswa Baru (MOMB) tahun 2013
2. Peserta Pelatihan Komputer Dan Internet di Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi UNG tahun 2013



3. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling (HMJ BK) tahun 2013
4. Panitia MOMB HMJ-BK tahun 2013/2014
5. Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling (HMJ BK) tahun 2014
6. Panitia MOMB HMJ-BK tahun 2014/2015
7. Panitia CAREER DAY tahun 2015 yang dilaksanakan Di Indor Universitas Negeri Gorontalo
8. Peserta Duta Budaya tingkat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo tahun 2016
9. Peserta PPL-2 di SMA Negeri 1 Limboto Kabupaten Gorontalo Tahun 2016
10. Peserta Kuliah Kerja Sibermas (KKS) Pengabdian UNG di Desa Limboto Kabupaten Boalemo Tahun 2016
11. Peserta Survey Permasalahan BK di Jakarta - Bandung tahun 2017
12. Seminar Nasional dan Workshop Bimbingan dan Konseling dengan Tema “FUN AND FULL DAY SCHOOL” (Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Full Day School). Tahun 2017.