

Lampiran 1

UJI COBA ANGKET KREATIVITAS AFEKTIF BELAJAR

A. Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti
2. Berikanlah jawaban sesuai dengan keadaan anda secara jujur dan obyektif dengan memberi tanda cek (✓) pada salah satu pernyataan yang menurut anda paling tepat
3. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:
 - SS = Sangat Sering
 - S = Sering
 - KK = Kadang-Kadang
 - TP = Tidak Pernah
4. Hasil pengisian jawaban pada angket ini hanya untuk memberikan bantuan penyelesaian pendidikan kami, dan sumbangan penyelesaian masalah pendidikan secara umum sehingga tidak mempengaruhi nilai hasil belajar anda di universitas
5. Atas bantuan dan kesediaan anda untuk berkenan memberikan jawaban pada angket ini kami ucapkan terimakasih

B. Identitas Responden

Nama :

NIM :

Kelas :

No. Hp :

SELAMAT MENGERJAKAN

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	TP
1	Saya orang yang mudah penasaran terhadap hal-hal yang bersifat baru				
2	Jika saya diberi tugas oleh dosen, saya langsung bisa membayangkan bagaimana cara menyelesaikannya				
3	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan dosen				
4	Saya tetap mempertahankan pendapat yang saya anggap benar meskipun ditantang oleh banyak orang				
5	Saya senang bisa mengikuti lomba yang sesuai dengan bakat yang saya miliki				
6	Jika saya mulai merasa bosan mengerjakan tugas, maka saya berusaha untuk mencari solusi dengan				

	mencari kegiatan yang menyenangkan				
7	Saya suka bertanya kepada orang lain terhadap apa yang baru didengar tentang belajar				
8	Saya suka berpartisipasi untuk mengikuti lomba karya tulis ilmiah				
9	Saya tidak suka jika prestasi orang lain lebih tinggi daripada prestasi saya				
10	Saya mudah putus asa jika teman tidak mau mengajari tugas yang tidak saya pahami dari dosen				
11	Saya suka mencari wawasan baru melalui internet maupun sumber lain				
12	Saya suka memperhatikan hal-hal yang baru di sekeliling saya				
13	Saya menolak kritik teman saya dihadapannya meskipun saya tahu kritikan itu benar				
14	Saya akan menunjuk tangan dan menjawab ketika dosen melontarkan pertanyaan				
15	Saya mengakui kesalahan saya ketika saya tahu bahwa pendapat yang saya berikan salah				
16	Saya tidak suka menjadi salah satu panitia dalam kegiatan organisasi yang diselenggarakan di jurusan saya				
17	Saya suka menyelesaikan tugas yang berbasis masalah atau kasus				
18	Saya tidak berani mengungkapkan apa yang saya pikirkan ketika dosen menunjuk saya untuk menjawab pertanyaannya				
19	Saya suka membayangkan hal-hal yang baru dari hasil karya orang lain				
20	Saya menganggap setiap tugas sulit yang diberikan dosen adalah tantangan untuk menguji pengetahuan yang saya miliki				
21	Saya mampu memprioritaskan hal yang lebih penting bagi diri saya				
22	Saya akan mengikuti lomba-lomba yang diadakan di jurusan meskipun orang lain tidak yakin dengan kemampuan saya				
23	Saya suka mencari tahu tentang peristiwa baru yang terjadi di sekitar saya				
24	Saya tidak suka mencari informasi dari sumber lain ketika jawaban yang saya butuhkan tidak ada di buku diktat atau saya tidak dapat memahami materi di buku diktat				
25	Saya lebih suka mengerjakan soal ujian yang mudah daripada yang sulit				
26	Saya suka melakukan eksperimen untuk sebuah penelitian terbaru saya atau untuk menjawab				

	pertanyaan saya				
27	Saya malas bertanya ketika teman sedang presentasi				
28	Saya senang ketika diajak berdiskusi oleh teman saya				
29	Saya tidak suka hal-hal yang bersifat abstrak				
30	Saya suka menyuruh teman saya untuk mengerjakan tugas saya				
31	Saya senang ketika mendapat penghargaan meskipun saya bukan yang terbaik				
32	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak				
33	Jika saya tidak mengerti tugas yang diberikan dosen maka saya meniru tugas teman saya tanpa menanyakan bagaimana penyelesaiannya				
34	Saya lebih menghargai hasil tugas yang saya kerjakan sendiri walaupun hasilnya tidak memuaskan				
35	Saya tidak suka menyelesaikan masalah tugas kuliah secara individual				
36	Saya tidak bisa membayangkan ide-ide kreatif				
37	Saya senang membaca buku-buku yang membicarakan hal-hal yang unik di perpustakaan				
38	Jika ada bagian materi yang kurang jelas saat dosen menjelaskan saya akan diam tanpa mempertanyakannya kembali kepada dosen atau teman lainnya				
39	Saya suka menggunakan imajinasi saya untuk hasil penelitian terbaru				
40	Saya suka mengkaitkan materi yang saya dapatkan di bangku kuliah dengan peristiwa yang terjadi di sekeliling saya				
41	Saya tidak suka meremehkan hasil karya yang dibuat orang lain dengan sungguh-sungguh atau susah payah				
42	Saya suka mencari-cari kesalahan dari hasil karya orang lain				
43	Saya senang melihat bakat yang dimiliki teman saya tidak berkembang				
44	Saya tidak suka mengerjakan tugas yang bersifat mengarang atau imajinasi				
45	Saya takut menambahi jawaban teman karena saya tahu semua mata akan tertuju pada saya				
46	Saya tidak percaya diri dengan jawaban ujian saya sebelum melihat hasil jawaban teman saya				
47	Saya menjadikan prestasi yang saya dapatkan sebagai motivasi untuk lebih baik ke depannya				

48	Jika tugas terasa sulit, maka saya lebih memilih berhenti dan membiarkan hasil tugas tersebut dengan hasil apa adanya				
49	Saya berani menerima tugas sulit meskipun ada kemungkinan gagal				
50	Saya malu menunjukkan bakat yang saya miliki di depan orang lain				
51	Saya menyanggah pertanyaan teman berdasarkan yang saya pahami meskipun situasi kelas diam dan tidak memihak pada saya				
52	Saya akan berusaha mengerjakan tugas saya terlebih dahulu tanpa bantuan teman				
53	Saya mendukung bakat yang dimiliki teman saya				
54	Saya lebih memilih menyelesaikan tugas kuliah daripada menerima tawaran teman untuk jalan-jalan				
55	Saya suka mengerjakan tugas dengan menggunakan metode BMB3 (berpikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggungjawab)				
56	Saya lebih memilih bekerja secara jujur daripada menyontek hasil tugas teman				
57	Saya menghargai hasil karya orang lain dengan tidak menduplikatnya				
58	Saya tidak suka mengambil hasil karya orang lain tanpa ada persetujuan pemiliknya				
59	Saya mau mengambil resiko ketika pendapat saya tidak diterima oleh orang lain				
60	Saya orang yang tidak mudah dipengaruhi oleh jawaban teman-teman saya saat ujian				

Lampiran 3

Perhitungan Validitas Angket Kreativitas Afektif Belajar

Validitas butir angket kreativitas afektif belajar mahasiswa dihitung dengan menggunakan rumus *product moment*, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2) - (\sum x)^2\} \{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Untuk mengetahui validitas angket kreativitas afektif belajar mahasiswa bimbingan konseling, kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau alpha 0,05 maka butir angket dianggap valid, demikian hasilnya.

Sebagai contoh, perhitungan koefisien korelasi antara item nomor 1 dengan skor total sebagai berikut :

Tabel. 1 Data Responden Untuk Validitas

No	X ₁	X ₁ ²	Y	Y ²	X ₁ Y
1	2	4	144	20736	288
2	4	16	198	39204	792
3	4	16	182	33124	728
4	2	4	150	22500	300
5	4	16	198	39204	729
6	4	16	180	32400	720
7	3	9	162	26244	486
8	3	9	168	28224	504
9	3	9	193	37249	561
10	4	16	183	33489	732
11	3	9	192	36864	576
12	4	16	179	32041	696
13	3	9	197	38809	591
14	3	9	180	32400	540
15	3	9	166	27556	498
16	2	4	150	22500	300
17	4	16	217	47089	868
18	4	16	196	38416	784
19	3	9	205	42025	615

20	3	9	162	26244	486
21	2	4	165	27225	330
22	4	16	162	26244	648
23	4	16	186	34596	744
24	3	9	193	37249	579
25	3	9	195	38025	585
26	4	16	177	31329	708
27	4	16	200	40000	796
28	2	4	183	33489	366
29	3	9	190	36100	570
30	4	16	198	39204	782
N=30	$\sum X_1 = 98$	$\sum X_1^2 = 336$	$\sum Y = 5451$	$\sum Y^2 = 999779$	$\sum X_1 Y = 18017$

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30 \times 18017 - (98)(5451)}{\sqrt{\{30 \times 336 - (98)^2\} \{30(999779) - (5451)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{540510 - 534198}{\sqrt{\{(10080) - (9604)\} \{29993370 - 29713401\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6312}{\sqrt{\{476\} \{279969\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{6312}{\sqrt{133265244}}$$

$$r_{xy} = \frac{6312}{11544057}$$

$$r_{xy} = 0,547$$

Selanjutnya nilai r_{hitung} di atas dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada $N = 30$, dengan taraf signifikan 5%. dari daftar r_{tabel} diperoleh nilai 0,361. Dengan demikian diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,547 > 0,361$), maka dapat disimpulkan bahwa butir item no. 1 sudah valid (sahih).

Secara lengkap di bawah ini disajikan hasil perhitungan validitas angket kreativitas afektif belajar mahasiswa bimbingan konseling.

Tabel. 2 Ringkasan Perhitungan Validitas Angket Kreativitas Afektif Belajar

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,547	0,361	V	31	0,580	0,361	V
2	0,455	0,361	V	32	0,410	0,361	V
3	0,439	0,361	V	33	0,155	0,361	TV
4	0,443	0,361	V	34	0,629	0,361	V
5	0,373	0,361	V	35	0,035	0,361	TV
6	0,420	0,361	V	36	0,399	0,361	V
7	0,582	0,361	V	37	0,186	0,361	TV
8	0,622	0,361	V	38	0,407	0,361	V
9	0,099	0,361	TV	39	0,667	0,361	V
10	0,258	0,361	TV	40	0,611	0,361	V
11	0,503	0,361	V	41	0,448	0,361	V
12	0,500	0,361	V	42	0,399	0,361	V
13	-0,104	0,361	TV	43	0,117	0,361	TV
14	0,644	0,361	V	44	-0,054	0,361	TV
15	0,786	0,361	V	45	0,109	0,361	TV
16	-0,041	0,361	TV	46	0,378	0,361	V
17	0,553	0,361	V	47	0,505	0,361	V
18	0,103	0,361	TV	48	0,009	0,361	TV
19	0,291	0,361	TV	49	0,588	0,361	V
20	0,454	0,361	V	50	0,028	0,361	TV
21	0,287	0,361	TV	51	0,268	0,361	TV
22	0,071	0,361	TV	52	0,689	0,361	V
23	0,474	0,361	V	53	0,631	0,361	V
24	0,379	0,361	V	54	0,483	0,361	V
25	0,068	0,361	TV	55	0,679	0,361	V
26	0,400	0,361	V	56	0,390	0,361	V
27	0,464	0,361	V	57	0,588	0,361	V
28	0,525	0,361	V	58	0,465	0,361	V
29	-0,179	0,361	TV	59	0,603	0,361	V
30	0,432	0,361	V	60	0,265	0,361	TV

Setelah r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan $N = 30$, maka dari 60 butir angket yang diujicobakan dinyatakan 20 butir tidak valid yaitu nomor 9, 10, 13, 16, 18, 19, 21, 22, 25, 29, 33, 35, 37, 43, 44, 45, 48, 50, 51, dan 60 sehingga 40 butir yang valid digunakan untuk menjangkau data penelitian.

Lampiran 4

Perhitungan Reliabilitas Angket Kreativitas Afektif Belajar

Reliabilitas angket kreativitas afektif belajar mahasiswa dihitung dengan menggunakan rumus alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen yang dicari
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir/item
- V_t^2 = Varians total

Varians butir dihitung dengan rumus :

$$\sum \sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Contoh untuk menghitung varians butir ($\sum \sigma_1^2$) dari butir item nomor 1 :

$$N = 30$$

$$\sum X = 98$$

$$\sum X^2 = 336$$

$$\sum \sigma_1^2 = \frac{336 - \frac{(98)^2}{30}}{30}$$

$$\sum \sigma_1^2 = \frac{336 - 320,13}{30} = 0,529$$

Dengan cara menghitung seperti pada butir item nomor 1 di atas, maka varians butir dari nomor 1 sampai selanjutnya ditentukan.

Berikut ini disajikan secara lengkap hasil penghitungan varians setiap butir angket kreativitas afektif belajar seperti ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel. 3
Varians Butir Item Angket Kreativitas Afektif Belajar

No. Item	σ_b^2	No. Item	σ_b^2
1	0,529	31	0,779
2	0,366	32	0,462
3	0,410	33	-
4	0,912	34	0,382
5	0,890	35	-
6	0,449	36	0,477
7	0,627	37	-
8	0,539	38	0,422
9	-	39	0,872
10	-	40	0,499
11	0,373	41	1,357
12	0,440	42	0,432
13	-	43	-
14	0,783	44	-
15	0,733	45	-
16	-	46	0,677
17	0,410	47	0,649
18	-	48	-
19	-	49	0,529
20	0,800	50	-
21	-	51	-
22	-	52	0,677
23	0,316	53	0,446
24	1,089	54	0,640
25	-	55	1,049
26	0,646	56	0,712
27	0,299	57	0,529
28	0,556	58	0,966
29	-	59	0,899
30	0,289	60	-
$\sum \sigma_b = 24,908$			

Varians total dihitung dengan rumus :

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}}{N}$$

Dari data uji coba diperoleh :

$$N = 30$$

$$\sum Y = 5451$$

$$\sum Y^2 = 999779$$

Sehingga diperoleh varians total adalah :

$$\sigma_t^2 = \frac{999779 - \frac{(5451)^2}{30}}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{999779 - 990446,7}{30}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{9332,3}{30}$$

$$\sigma_t^2 = 311,077$$

Maka reliabilitas angket adalah :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{40}{40-1} \right] \left[1 - \frac{24,908}{311,077} \right]$$

$$r_{11} = 1,026 \times (0,9199)$$

$$r_{11} = 0,944$$

Berdasarkan hasil di atas, diperoleh reliabilitas angket kreativitas afektif belajar $r_{11} = 0,944 > r_{\text{tabel}} = 0,361$. Setelah dibandingkan dengan indeks korelasi reliabilitas angket tersebut termasuk dalam **kategori cukup tinggi**.

Tabel. 4

Tabel r Product Moment

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Lampiran 5

ANGKET KREATIVITAS AFEKTIF BELAJAR

C. Petunjuk Pengisian:

6. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti
7. Berikanlah jawaban sesuai dengan keadaan anda secara jujur dan obyektif dengan memberi tanda cek (✓) pada salah satu pernyataan yang menurut anda paling tepat
8. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:
 - SS = Sangat Sering
 - S = Sering
 - KK = Kadang-Kadang
 - TP = Tidak Pernah
9. Hasil pengisian jawaban pada angket ini hanya untuk memberikan bantuan penyelesaian pendidikan kami, dan sumbangan penyelesaian masalah pendidikan secara umum sehingga tidak mempengaruhi nilai hasil belajar anda di universitas
10. Atas bantuan dan kesediaan anda untuk berkenan memberikan jawaban pada angket ini kami ucapkan terimakasih

D. Identitas Responden

Nama :

NIM :

Kelas :

No. Hp :

83

SELAMAT MENGERJAKAN

No.	Pertanyaan	SS	S	KK	TP
1	Saya orang yang mudah penasaran terhadap hal-hal yang bersifat baru				
2	Jika saya diberi tugas oleh dosen, saya langsung bisa membayangkan bagaimana cara menyelesaikannya				
3	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan dosen				
4	Saya tetap mempertahankan pendapat yang saya anggap benar meskipun ditantang oleh banyak orang				
5	Saya senang bisa mengikuti lomba yang sesuai dengan bakat yang saya miliki				
6	Jika saya mulai merasa bosan mengerjakan tugas, maka saya berusaha untuk mencari solusi dengan mencari kegiatan yang menyenangkan				

7	Saya suka bertanya kepada orang lain terhadap apa yang baru didengar tentang belajar				
8	Saya suka berpartisipasi untuk mengikuti lomba karya tulis ilmiah				
9	Saya suka mencari wawasan baru melalui internet maupun sumber lain				
10	Saya suka memperhatikan hal-hal yang baru di sekeliling saya				
11	Saya akan menunjuk tangan dan menjawab ketika dosen melontarkan pertanyaan				
12	Saya mengakui kesalahan saya ketika saya tahu bahwa pendapat yang saya berikan salah				
13	Saya terdorong menyelesaikan masalah atau kasus yang sulit				
14	Saya menganggap setiap tugas sulit yang diberikan dosen adalah tantangan untuk menguji pengetahuan yang saya miliki				
15	Saya suka mencari tahu tentang peristiwa baru yang terjadi di sekitar saya				
16	Saya tidak suka mencari informasi dari sumber lain ketika jawaban yang saya butuhkan tidak ada di buku diktat atau saya tidak dapat memahami materi di buku diktat				
17	Saya suka melakukan eksperimen untuk sebuah penelitian terbaru saya atau untuk menjawab pertanyaan saya				
18	Saya malas bertanya ketika sedang presentasi				
19	Saya senang ketika diajak berdiskusi oleh teman dalam membahas tema-tema unik yang bisa diangkat sebagai judul PKM				
20	Saya suka menyuruh teman saya untuk mengerjakan tugas saya				
21	Saya senang ketika mendapat penghargaan meskipun saya bukan yang terbaik				
22	Saya menghargai hasil karya orang lain dengan tidak menduplikatnya				
23	Saya lebih menghargai hasil tugas yang saya kerjakan sendiri walaupun hasilnya tidak memuaskan				
24	Saya tidak bisa membayangkan ide-ide kreatif				
25	Jika ada bagian materi yang kurang jelas saat dosen menjelaskan saya akan diam tanpa mempertanyakannya kembali kepada dosen atau teman lainnya				
26	Saya suka menggunakan imajinasi saya untuk hasil penelitian terbaru				
27	Saya suka mengkaitkan materi yang saya dapatkan di				

	bangku kuliah dengan peristiwa yang terjadi di sekeliling saya				
28	Saya tidak suka meremehkan hasil karya yang dibuat orang lain dengan sungguh-sungguh atau susah payah				
29	Saya suka mencari-cari kesalahan dari hasil karya orang lain				
30	Saya tidak percaya diri dengan jawaban ujian saya sebelum melihat hasil jawaban teman saya				
31	Saya menjadikan prestasi yang saya dapatkan sebagai motivasi untuk lebih baik ke depannya				
32	Saya berani menerima tugas sulit meskipun ada kemungkinan gagal				
33	Saya akan berusaha mengerjakan tugas saya terlebih dahulu tanpa bantuan teman				
34	Saya mendukung bakat yang dimiliki teman saya				
35	Saya lebih memilih menyelesaikan tugas kuliah daripada menerima tawaran teman untuk jalan-jalan				
36	Saya suka mengerjakan tugas dengan menggunakan metode BMB3 (berpikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggungjawab)				
37	Saya lebih memilih bekerja secara jujur daripada menyontek hasil tugas teman				
38	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak				
39	Saya tidak suka mengambil hasil karya orang lain tanpa ada persetujuan pemiliknya				
40	Saya mau mengambil resiko ketika pendapat saya tidak diterima oleh orang lain				

Lampiran 6

Data Skor Pre-Test (XA) Angket Kreativitas Afektif Belajar

		Data Skor Pre-Test (XA) Angket Kreativitas Afektif Belajar																																						YA	YA ²			
No.	Responden	Nomor Item Soal																																										
		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	AH	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	126	15876	
2	JS	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	76	5776
3	LT	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	80	6400	
4	NM	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	74	5476
5	NN	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	73	5329	
6	NT	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	78	6084	
7	PG	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	77	5929
8	SY	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	102	10404	
9	ST	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	4	4	142	20164	
10	TN	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	2	3	2	2	3	3	2	2	4	3	4	4	118	13924	
																																								946	95362			

Lampiran 7

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS MAHASISWA TERHADAP
BIMBINGAN KELOMPOK I**

Responden	Jenis Kegiatan					Jlh	%
	Memperhatikan	Memberi Pendapat	Bertanya	Menanggapi Pendapat	Menyimpulkan		
ST	3	4	2	2	2	13	65
AH	2	3	2	2	2	11	55
TN	2	2	2	2	2	10	50
SY	2	2	1	1	2	8	40
LT	2	2	1	2	1	8	40
PG	2	2	1	1	1	7	35
JS	1	2	2	2	1	8	40
NT	2	2	1	2	1	8	40
NM	2	1	2	2	1	6	30
NN	1	2	2	1	1	7	35

Keterangan :

Kriteria Penampilan

- 0 = Tidak Pernah
- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

94

Observer

Sakinah Hasibuan

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS MAHASISWA TERHADAP
BIMBINGAN KELOMPOK II**

Responden	Jenis Kegiatan					Jlh	%
	Memperhatikan	Memberi Pendapat	Bertanya	Menanggapi Pendapat	Menyimpulkan		
ST	3	4	2	3	3	15	75
AH	3	3	2	3	2	13	65
TN	3	2	2	2	2	11	55
SY	3	2	2	1	2	10	50
LT	2	2	2	2	1	9	45
PG	3	2	2	1	1	9	45
JS	2	2	2	2	1	9	45
NT	3	2	2	2	1	10	50
NM	3	2	2	2	1	10	50
NN	2	2	2	2	1	9	45

Keterangan :

Kriteria Penampilan

- 0 = Tidak Pernah
- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

94

Observer

Sakinah Hasibuan

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS MAHASISWA TERHADAP
BIMBINGAN KELOMPOK III**

Responden	Jenis Kegiatan					Jlh	%
	Memperhatikan	Memberi Pendapat	Bertanya	Menanggapi Pendapat	Menyimpulkan		
ST	4	4	2	3	3	16	80
AH	3	4	2	3	3	15	75
TN	3	3	2	3	2	13	65
SY	3	2	2	2	2	11	55
LT	4	3	2	2	1	12	60
PG	4	2	2	2	1	11	55
JS	3	3	2	2	2	12	60
NT	3	2	2	2	2	11	55
NM	3	3	2	2	1	11	55
NN	3	3	2	2	1	11	55

Keterangan :

Kriteria Penampilan

- 0 = Tidak Pernah
- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

94

Observer

Sakinah Hasibuan

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS MAHASISWA TERHADAP
BIMBINGAN KELOMPOK IV**

Responden	Jenis Kegiatan					Jlh	%
	Memperhatikan	Memberi Pendapat	Bertanya	Menanggapi Pendapat	Menyimpulkan		
ST	4	4	3	4	3	18	90
AH	4	4	3	3	4	18	90
TN	4	4	3	3	3	17	85
SY	4	3	3	3	3	16	80
LT	4	3	3	2	2	17	85
PG	4	2	2	2	2	12	60
JS	3	4	2	3	3	15	75
NT	3	4	2	3	2	17	85
NM	3	3	2	3	2	13	65
NN	3	3	2	2	2	12	60

Keterangan :

Kriteria Penampilan

- 0 = Tidak Pernah
- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

94

Observer

Sakinah Hasibuan

Lampiran 8

Perhitungan Kategori Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa Sebelum Diberi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Pada Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017

Tabel. 5 Kategori Pre-Test Sampel Kreativitas Afektif Belajar

No.	Responden	Skor	Kategori
1	ST	142	Tinggi
2	AH	126	Tinggi
3	TN	118	Sedang
4	SY	102	Sedang
5	LT	80	Rendah
6	NT	78	Rendah
7	PG	77	Rendah
8	JS	76	Rendah
9	NM	74	Rendah
10	NN	73	Rendah
	Jumlah	946	

Setelah diketahui jumlah skor angket kreativitas afektif belajar sebelum diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diperoleh:

$$\text{Skor maksimal} = 40 \times 4 = 160$$

$$\text{Skor minimal} = 40 \times 1 = 40$$

$$\text{Rentang (R)} = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} = 160 - 40 = 120$$

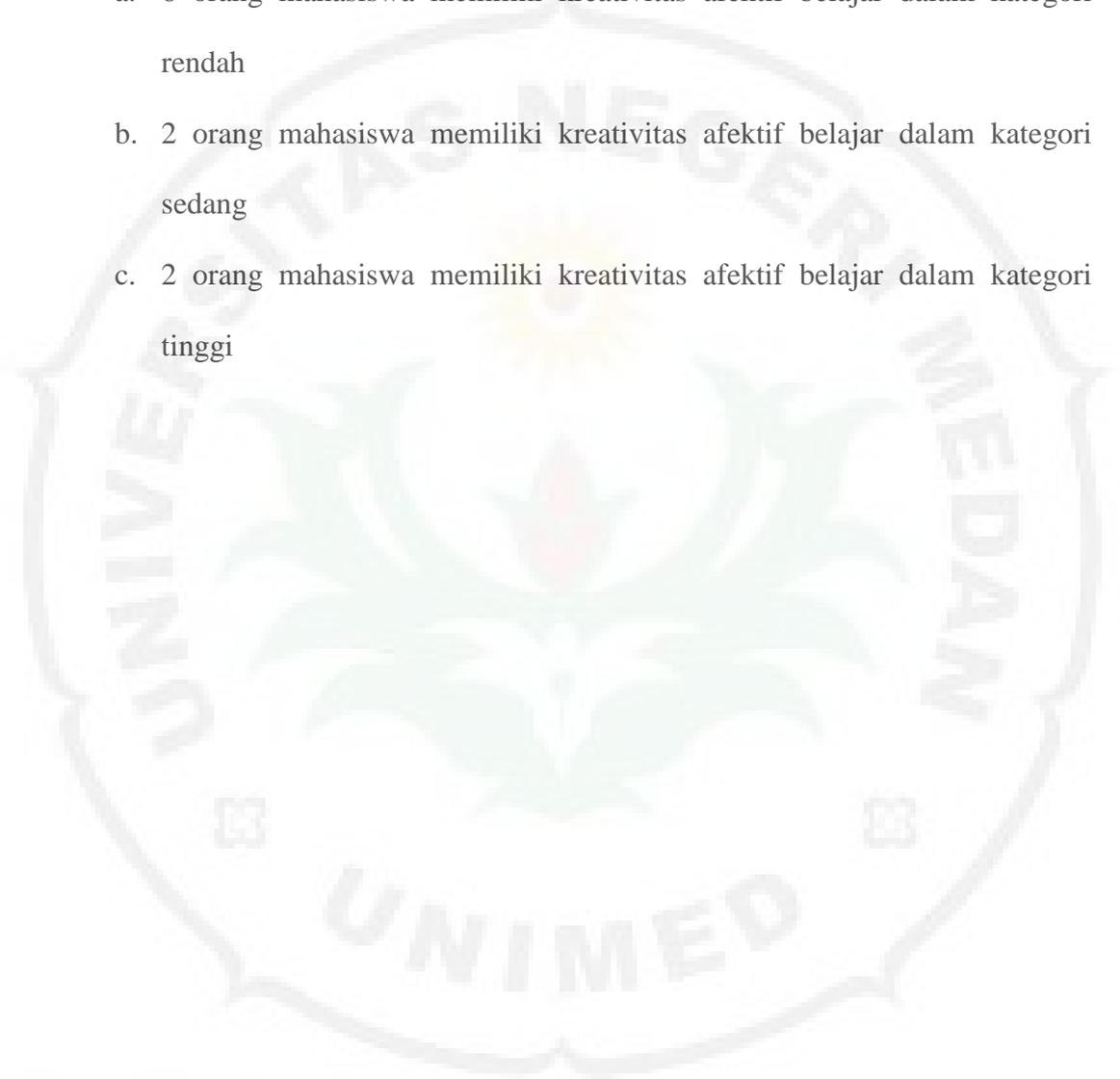
$$\text{Kelas interval (C)} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{3} = \frac{120}{3} = 40$$

Maka kategori angket kreativitas afektif belajar sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah:

1. 40 – 80 : Termasuk kategori rendah
2. 81 – 120 : Termasuk kategori sedang
3. 121 – 160 : Termasuk kategori tinggi

Dari hasil perhitungan diperoleh :

- a. 6 orang mahasiswa memiliki kreativitas afektif belajar dalam kategori rendah
- b. 2 orang mahasiswa memiliki kreativitas afektif belajar dalam kategori sedang
- c. 2 orang mahasiswa memiliki kreativitas afektif belajar dalam kategori tinggi



Lampiran 9

Data Skor Post-Test (XB) Angket Kreativitas Afektif Belajar

		Tabel 11. Data Skor Post Test (XB) Angket Kreativitas Afektif Belajar																																						YB	YB2				
No.	Responden	Nomor Item Soal																																											
		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	AH	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	147	21609		
2	JS	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	121	14641	
3	LT	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	128	16384	
4	NM	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	1	3	4	3	4	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	2	2	2	114	12996
5	NN	4	2	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	4	4	4	2	2	2	3	2	110	12100	
6	NT	4	2	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	120	14400		
7	PG	3	4	4	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	124	15376	
8	SY	3	3	4	2	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	125	15625	
9	ST	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	152	23104		
10	TN	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	139	19321		
																																								1280	165556				

Lampiran 10

Perhitungan Kategori Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa Sesudah Diberi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Pada Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017

Tabel. 6

Kategori *Post-Test* Kreativitas Afektif Belajar

No.	Responden	Skor	Kategori
1	ST	152	Tinggi
2	AH	147	Tinggi
3	TN	139	Tinggi
4	LT	128	Tinggi
5	SY	125	Tinggi
6	PG	124	Tinggi
7	JS	121	Tinggi
8	NT	120	Sedang
9	NM	114	Sedang
10	NN	110	Sedang
	Jumlah	1280	

Setelah diketahui jumlah skor angket kreativitas afektif belajar sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diperoleh:

$$\text{Skor maksimal} = 40 \times 4 = 160$$

$$\text{Skor minimal} = 40 \times 1 = 40$$

$$\text{Rentang (R)} = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} = 160 - 40 = 120$$

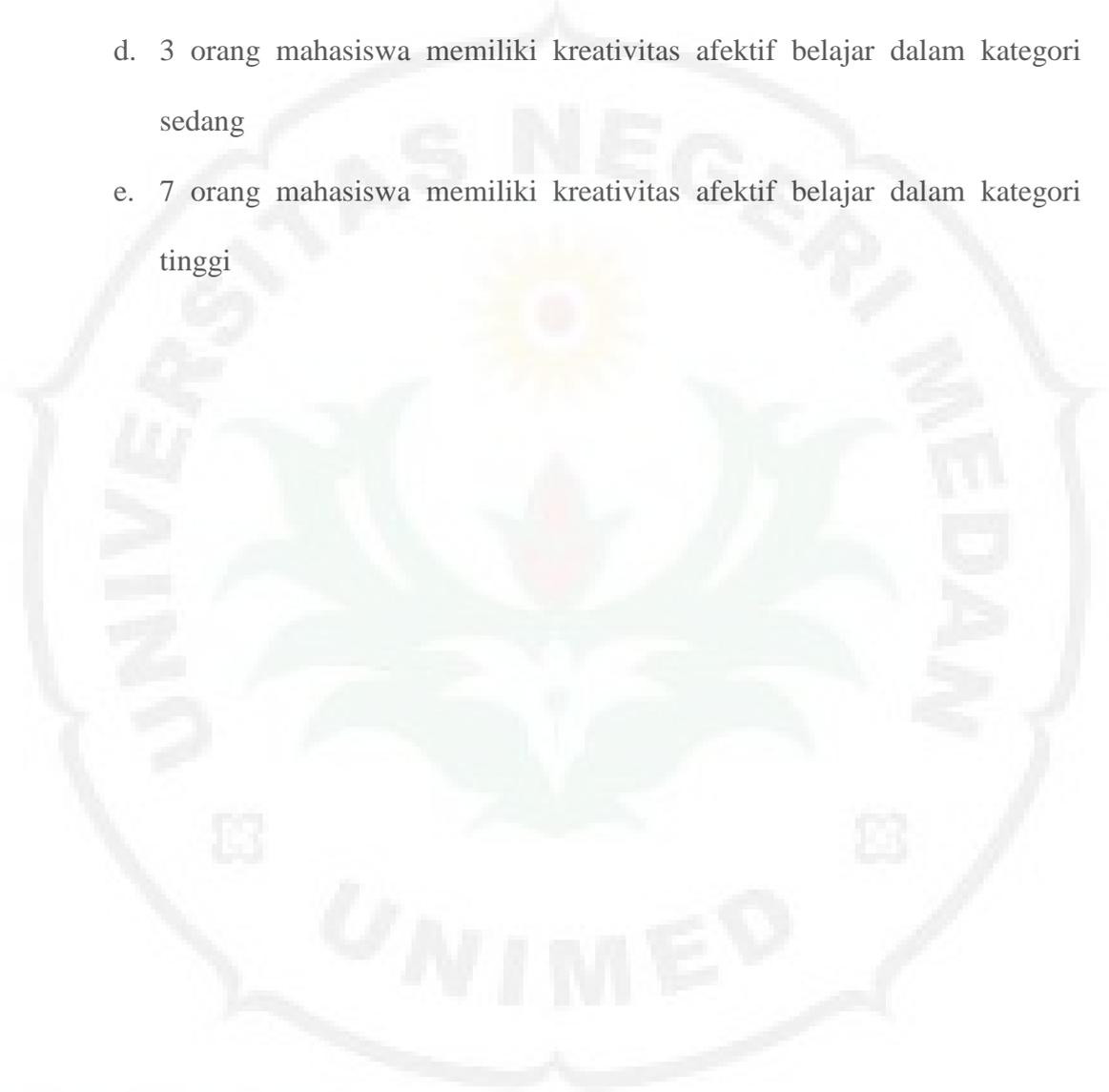
$$\text{Kelas interval (C)} = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{3} = \frac{120}{3} = 40$$

Maka kategori angket kreativitas afektif belajar sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah:

4. 40 – 80 : Termasuk kategori rendah
5. 81 – 120 : Termasuk kategori sedang
6. 121 – 160 : Termasuk kategori tinggi

Dari hasil perhitungan diperoleh :

- d. 3 orang mahasiswa memiliki kreativitas afektif belajar dalam kategori sedang
- e. 7 orang mahasiswa memiliki kreativitas afektif belajar dalam kategori tinggi



THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 11

Perhitungan Harga Rata-Rata (M) Dan Standar Deviasi (SD) Untuk Data

Pre-test Kreativitas Afektif Belajar

a. Harga Rata-Rata (M)

Harga rata-rata dihitung dengan rumus:

$$M = \frac{\sum XA}{N}$$

Keterangan :

M = Harga rata-rata

$\sum XA$ = Jumlah aljabar X

N = Jumlah sampel

Dari lampiran 6 diperoleh :

$$\sum XA = 946$$

$$\sum XA^2 = 95362$$

$$N = 10$$

Maka diperoleh:

$$M = \frac{946}{10} = 94,6$$

b. Standar Deviasi (SD)

Untuk menghitung Standar Deviasi dari variabel penelitian digunakan

rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{(N \sum X_1^2) - (\sum X_1)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

$\sum XA$ = Jumlah aljabar dari data X

$\sum XA^2$ = Jumlah aljabar kuadrat X

N = Jumlah sampel

Diketahui:

$$\sum XA = 948 \quad \sum XA^2 = 95362 \quad N = 10$$

$$SD = \sqrt{\frac{(N \sum X_1^2) - (\sum X_1)^2}{N(N-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{(10 \cdot 95362) - (948)^2}{10(10-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{953620 - 899136}{90}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{54484}{90}}$$

$$SD = \sqrt{605,378}$$

$$SD = 24,604$$

Lampiran 12

Perhitungan Harga Rata-Rata (M) Dan Standar Deviasi (SD) Untuk Data

Post-Test Kreativitas Afektif Belajar

a. Harga Rata-Rata (M)

Harga rata-rata dihitung dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Harga rata-rata

$\sum X$ = Jumlah aljabar X

N = Jumlah sampel

Dari lampiran 9 diperoleh :

$$\sum XB = 1280$$

$$\sum XB^2 = 165556$$

$$N = 10$$

Maka diperoleh:

$$M = \frac{1280}{10} = 128$$

b. Standar Deviasi (SD)

Untuk menghitung Standar Deviasi dari variabel penelitian digunakan

rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{(N \sum X_1^2) - (\sum X_1)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

$\sum X$ = Jumlah aljabar dari data X

$\sum XB^2$ = Jumlah aljabar kuadrat X

N = Jumlah sampel

Diketahui:

$$\sum XB = 1280 \quad \sum XB^2 = 165556 \quad N = 10$$

$$SD = \sqrt{\frac{(N \sum X_1^2) - (\sum X1)^2}{N(N-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{(10 \cdot 165556) - (1280)^2}{10(10-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{1655560 - 1638400}{90}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{17160}{90}}$$

$$SD = \sqrt{190,667}$$

$$SD = 13,81$$

Lampiran 13

Tabel. 7

Tabulasi Data Penelitian

Responden	Pre-Test (XA)	Pre-Test (XA ²)	Post-Test (XB)	Post-Test (XB ²)
ST	142	20164	152	23104
AH	126	15876	147	21609
TN	118	13924	139	19321
SY	102	10404	125	15625
LT	80	6400	128	16384
NT	78	6084	120	14400
PG	77	5929	124	15376
JS	76	5776	121	14641
NM	74	5476	114	12996
NN	73	5329	110	12100
Total	946	95362	1280	165556

Lampiran 14

UJI HIPOTESIS

Sebelum dilakukan pengujian hipotesisi, terlebih dahulu dicari mean beda dan simpangan baku beda. Untuk memperoleh perhitungan maka dibuat tabel tabulasi data dan *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel. 8

Tabulasi *Pre-test* dan *Post-test* Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa

Responden	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda (D)	D-MD (d)	d ²
ST	142	152	10	23	529
AH	126	147	21	12	144
TN	118	139	21	12	144
SY	102	125	23	10	100
LT	80	128	48	-15	225
NT	78	120	42	-9	81
PG	77	124	47	-14	196
JS	76	121	45	-12	144
NM	74	114	40	-7	49
NN	73	110	37	-4	16
Σ	946	1280	334		1628

94

Mean Beda (MD):

$$= \frac{\sum(XA - XB)}{N} = \frac{334}{10} = 33,4 = 33$$

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon*, lebih lengkapnya sebagai berikut :

Hasil Data Dengan Menggunakan Uji Wilcoxon

No	Pre-Test	Post-Test	Beda (D)	D-MD (d)	Peringkat	Tanda Peringkat	
						Positif	Negatif
ST	142	152	10	23	10	10	
AH	126	147	21	12	6	6	
TN	118	139	21	12	6	6	
SY	102	125	23	10	4	4	
LT	80	128	48	-15	9		9
NT	78	120	42	-9	3		3
PG	77	124	47	-14	8		8
JS	76	121	45	-12	6		6
NM	74	114	40	-7	2		2
NN	73	110	37	-4	1		1
Σ	946	1280	334			26	29

Dari tabel di atas terdapat nilai terkecil yaitu 26, jadi $J_{hitung} = 26$ dengan, $\alpha = 0,05$ dan $n = 10$ maka nilai $J_{tabel} = 8$. Dari data tersebut terlihat bahwa $J_{hitung} > J_{tabel} = (26 > 8)$, jadi dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017, atau hipotesis dapat diterima. Adapun tabel J uji *wilcoxon* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Nilai Kritis J Pada Uji Wilcoxon

N	$\alpha = 0,01$	$\alpha = 0,05$
6	-	0
7	-	2
8	0	4
9	2	6
10	3	8
11	5	11
12	7	14
13	10	17
14	13	21
15	16	25
16	20	30
17	23	35
18	28	40
19	32	46
20	38	52
21	43	59
22	49	66
23	55	73
24	61	81
25	68	89

Lampiran 15

Perhitungan Perubahan Tentang Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa

Berdasarkan pada test awal (*pre-test*) diperoleh rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa 94,6 dan test akhir (*post-test*) diperoleh rata-rata kreativitas afektif belajar mahasiswa 128. Maka kreativitas afektif belajar mahasiswa setelah dilaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi daripada sebelum dilaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* ($128 > 94,6$).

Peningkatan internal kerjasama antar mahasiswa

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(\text{rata} - \text{rata post} - \text{test}) - (\text{rata} - \text{rata pre} - \text{test})}{(\text{rata} - \text{rata pre} - \text{test})} \times 100\% \\
 &= \frac{128 - 94,6}{94,6} \times 100\% \\
 &= \frac{33,4}{94,6} \times 100\% \\
 &= 0,35 \times 100\% \\
 &= 35\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 16

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

I. IDENTITAS

- A. Satuan pendidikan : Universitas Negeri Medan
 B. Tahun ajaran : Semester IV, Tahun Ajaran 2016/2017
 C. Kelas : BK Reguler B 2015
 D. Pelaksana : Sajidah
 E. Pihak terkait : Mahasiswa BK Reguler B 2015

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. Tanggal : 05 April 2017
 B. Volume waktu : 1 x 60 menit
 C. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. Tema/ subtema :
 1. Tema : Kreativitas Afektif Belajar
 2. Subtema : Kemampuan Berimajinasi Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Hal-Hal Baru
 B. Sumber materi : Buku karangan Utami Munandar

Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.

Jakarta: Rineka Cipta.

IV. TUJUAN/ ARAH PENGEMBANGAN

- A. Pengembangan KES : Agar mahasiswa memiliki kreativitas afektif (sikap) belajar yang baik dalam hal kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru.
- B. Penanganan KES-T : Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar terutama kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru.

V. METODE DAN TEKNIK

- A. Jenis layanan : Layanan Bimbingan Kelompok
- B. Bidang Bimbingan : Pribadi
- C. Kegiatan pendukung : Aplikasi Instrumentasi
- D. Teknik Khusus : Teknik *Role Playing*

VI. SARANA

- A. Media : Papan nama dari kertas, spidol
- B. Perlengkapan : Kertas skenario, alat tulis

94

VII. SASARAN PENILAIAN HASIL PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh mahasiswa dalam kaitannya dengan KES dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Perasaan, Kesungguhan).

A. KES

1. Acuan, hal-hal yang perlu diketahui mahasiswa tentang kreativitas afektif belajar antara lain : Mahasiswa mengetahui pengertian imajinasi

dan ingin tahu, mengetahui pentingnya kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, mengetahui karakteristik imajinasi, serta bentuk-bentuk perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu dan imajinasi.

2. Kompetensi, kompetensi yang perlu dikuasai mahasiswa antara lain: Mahasiswa mampu mengkaji pengertian imajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, mampu mengidentifikasi karakteristik imajinasi, dan mampu menjelaskan bentuk perilaku yang mencerminkan kemampuan berimajinasi dan adanya rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.
3. Usaha, usaha-usaha yang perlu dilakukan mahasiswa antara lain: Mahasiswa berdiskusi dengan sesama teman untuk mencari informasi mengenai pengertian kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru dan bagaimana bentuk perilakunya kemudian memainkan peran sesuai karakter yang diinginkan.
4. Perasaan, perasaan klien terhadap proses dan hasil layanan adalah senang, lebih percaya diri, bersemangat, dan memiliki sikap kreatif.
5. Kesungguhan, mahasiswa membuat komitmen bersama dan membuat kesimpulan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok berdasarkan topik yang dibicarakan sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

B. KES–T

Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar yang baik dalam hal kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.

C. RIDHO TUHAN, BERSYUKUR, IKHLAS DAN TABAH

Memohon Ridho Tuhan Yang Maha Esa untuk suksesnya mahasiswa dalam mencapai apa yang diinginkan, bersyukur atas keberhasilannya, dan ikhlas serta tawakkal jika ada yang belum terpenuhi sebagaimana yang diharapkan dan terus berusaha keras untuk mencapainya.

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. TAHAP PEMBENTUKAN

1. Mengucapkan salam dan selamat datang
2. Mengajak mahasiswa berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing
3. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok kepada peserta BKP
4. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
5. Menjelaskan azas di dalam bimbingan kelompok
6. Menjelaskan tentang teknik *Role Playing*
7. Perkenalan diri antara peserta BKP dengan pemimpin kelompok dengan tepuk nama dan berlomba menulis nama di kertas menggunakan spidol
8. Melakukan ice breaking “Cermin Perilaku”

B. TAHAP PERALIHAN

1. Menjelaskan kegiatan yang akan dijalani
2. Menanyakan kesiapan setiap anggota BKP
3. Mempelajari suasana yang terjadi di dalam kelompok
4. Jika kondisi belum memungkinkan maka dapat kembali ketahap sebelumnya.

C. TAHAP KEGIATAN (INTI)

1. Pemimpin kelompok memulai bimbingan kelompok dengan topik yang sudah ditentukan sebelumnya oleh pemimpin kelompok (topik tugas), yaitu kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.
2. Semua anggota kelompok aktif dan membahas topik dengan cara memberikan pendapatnya sampai topik yang dibahas tuntas.
3. Membahas pengertian kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.
4. Membahas pentingnya kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.
5. Membahas bentuk perilaku yang mencerminkan kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru
6. Mengajak mahasiswa untuk bermain peran sesuai topik yang dibahas.

94

No	Uraian Kegiatan	Mahasiswa
1	Persiapan menyajikan dan membahas situasi	Mahasiswa memperhatikan penjelasan dari pemimpin kelompok

2	Memilih pemeran (aktor)	Masing-masing mahasiswa memilih peran yang diinginkan
3	Mempersiapkan pengamat	Mahasiswa menjadi observer selain menjadi pemain
4	Mempersiapkan tahapan peranan	Mahasiswa dan pemimpin kelompok mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
5	Pemeranan	Mahasiswa memainkan peran sesuai dengan perannya
6	Diskusi dan evaluasi	Mahasiswa pengamat dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
7	Pengulangan pemeranan	Mahasiswa bergantian memainkan peran yang sama setelah evaluasi
8	Diskusi dan evaluasi ulang	Mahasiswa dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
9	Membagi pengalaman dan menarik generalisasi	Masing-masing mahasiswa mengutarakan perasaan yang mereka rasakan saat memainkan peran

7. Setiap anggota mengemukakan apa yang akan dilakukan setelah membahas topik tersebut (peneguhan hasrat dan komitmen).

D. TAHAP PENGAKHIRAN

1. Pemimpin mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
2. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan, pesan dan hasil kegiatan
3. Merencanakan kegiatan lanjutan
4. Pembacaan do'a menurut kepercayaan masing-masing
5. Menyanyikan lagu laskar pelangi sebagai bentuk perpisahan.

IX. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

A. Penilaian Hasil

Di akhir kegiatan mahasiswa diminta merefleksikan apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dan unsur AKURS.

1. Berfikir: Apa yang klien pikirkan tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru (Unsur A).
2. Merasa: Apa yang klien rasakan tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru (Unsur A dan R)
3. Bersikap: Bagaimana klien menyikapi hal-hal untuk mencegah ketidakpedulian tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru (Unsur K).
4. Bertindak: Apa yang hendak klien lakukan untuk bisa meningkatkan kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru (Unsur U).
5. Bertanggung Jawab: Bagaimana klien bertanggungjawab untuk menyikapi persoalan yang berkenaan dengan kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru (Unsur U dan S).

B. Penilaian Proses

Melalui pengamatan atau observasi dilakukan penilaian proses kegiatan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas mahasiswa dan efektifitas kegiatan/pelayanan.

C. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan bimbingan kelompok selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses dengan disertai arah tindak lanjutnya, seperti mengadakan konseling kelompok dan konseling individual mengenai masalah yang lebih pribadi bila diperlukan.

Medan, 5 April 2017

Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

94

KEMAMPUAN BERIMAJINASI DAN RASA INGIN TAHU TERHADAP HAL-HAL BARU

A. Pengertian Imajinasi dan Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Imajinasi

Dalam mengembangkan daya pikir atau daya cipta sebagai upaya memfasilitasi perkembangan akal adalah adanya kemampuan imajinasi. Imajinatif adalah kesadaran dan kekuatan yang dimiliki manusia untuk menciptakan gambaran-gambaran yang bersifat mental dan tersembunyi (Yusuf, dalam Jurnal Psikologi, Vol. IX No. 1 Juni 2011). Imajinasi adalah kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan namun dapat membedakan mana khayal dan mana kenyataan. Sebuah imajinasi yang dikembangkan dan kuat tidak membuat seseorang menjadi melamun dan tidak praktis. Namun, akan memperkuat kemampuan kreatif dan merupakan alat yang hebat untuk menciptakan kembali dan remodeling dunia dan kehidupan seseorang sebab kemampuan imajinasi merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya. Kemudian dengan berimajinasi, ide-ide kreatif semakin berkembang karena hal ini akan semakin mengasah dan mendorong rasa keingintahuannya. Keingintahuan akan mendorong mereka untuk mencari, menggali lebih dalam dan bereksperimen untuk memuaskan keingintahuannya tersebut.

b. Pengertian ingin tahu

Manusia sebagai makhluk yang memiliki akal menjadikannya lebih bernilai dari makhluk lainnya. Akal yang dimiliki manusia memungkinkan untuk selalu dikembangkan dalam kehidupannya. Oleh karena itu, akal yang dimiliki manusia inilah yang mendorong rasa ingin tahu terhadap segala hal yang sebelumnya tidak diketahui.

Rasa ingin tahu (*curiosity*) sangat penting dalam proses dari setiap pembelajaran hidup bagi manusia. Karena manusia akan terdorong untuk terus mencari tahu segala hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang diamati dan dipikirkan. Rasa ingin tahu membuat manusia dapat memecahkan setiap permasalahan dan pemikiran yang ada di dalam pikirannya. Rasa ingin tahu merupakan sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. (Kemendiknas, dalam Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1 No. 1 Juli 2015). Oleh sebab itu rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia, sebagaimana Suriasumatri (dalam Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 1 No. 1 Juli 2015) mengatakan pengetahuan dimulai dari rasa ingin tahu, sebagaimana rasa ingin tahu terjadi karena mahasiswa menganggap bahwa suatu yang dipelajari merupakan hal yang harus diketahui untuk menjawab ketidaktahuannya.

Rasa ingin tahu adalah sikap atau tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Rasa ingin tahu akan membawa kepuasan bagi manusia dan senantiasa memotivasi diri manusia untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal baru

sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar, khususnya mahasiswa yang sedang belajar diperguruan tinggi, yaitu mereka akan selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak hal-hal yang baru dan unik, memperhatikan banyak hal, dan ingin mengetahui atau meneliti sesuatu hal.

B. Karakteristik Imajinasi

Adapun beberapa karakteristik imajinasi yang dikemukakan oleh Mohammad Surya (2015: 96) adalah sebagai berikut:

a) Subjektif

Imajinasi berlangsung subjektif, yaitu hanya dialami oleh individu yang bersangkutan serta tergantung pada kondisi individual masing-masing, baik secara situasional maupun permanen. Misalnya, kondisi emosional seseorang seperti sedang marah, sedih, gembira, dan sebagainya akan membuat imajinasi yang berbeda-beda. Demikian pula kondisi fisik seperti sedang sakit atau kelelahan maka akan menghasilkan imajinasi yang berbeda-beda. Cita-cita dan harapan, misalnya mahasiswa yang mencita-citakan untuk menjadi seorang pengusaha besar akan berimajinasi menjadikan dirinya sendiri sebagai seorang pengusaha yang sukses tatkala mengikuti perkuliahan.

b) Disadari

Imajinasi yang sedang dialami seseorang berlangsung pada alam sadar, artinya menyadari seluruh proses dan aktivitas imajinasinya.

c) Spontanitas

Mengingat adanya kebebasan dan kemampuan daya nalar manusia, maka imajinasi itu terjadi secara spontan yang kemudian diekspresikan dalam berbagai

bentuk. Imajinasi dapat terjadi secara tiba-tiba dan dapat terus berkembang menjadi suatu karya kreatif. Kemudian imajinasi yang berkembang dalam diri seseorang akan memiliki kekuatan potensial bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

C. Bentuk Perilaku Kemampuan Berimajinasi dan Rasa Ingin Tahu

a. Bentuk Perilaku imajinasi

Adapun perilaku yang mencerminkan imajinasi dan terlihat pada remaja biasanya berupa membayangkan hal-hal baru atau yang belum pernah terjadi, memikirkan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain.

b. Bentuk perilaku rasa ingin tahu

Adapun beberapa perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu sebagai berikut:

1. sering mempertanyakan segala sesuatu hal atau adanya rasa penasarannya terhadap hal-hal baru yang dipelajari,
2. giat mencari informasi pelajaran dari berbagai sumber,
3. tidak takut menjajaki bidang-bidang baru,
4. ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian-kejadian.

Verbatim Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

A. Pertemuan Pertama “Kemampuan Berimajinasi dan Ingin Tahu Terhadap Hal-Hal Baru

Garis Besar Cerita

Di sebuah kampus jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan ada seorang mahasiswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Ia senang mencari informasi di mading. Ia sangat termotivasi untuk mengikuti berbagai macam perlombaan baik itu PKM atau karya tulis ilmiah lainnya. Ia pun memberitahu informasi perlombaan PKM tersebut dan mengajak teman-temannya agar bergabung. Namun, dari beberapa teman yang diajak ada dua orang yang tidak mau bergabung bahkan mereka memberikan respon yang tidak baik, seperti sok rajin atau kurang kerjaan dan sok pintar. Meskipun respon temannya demikian, ia tetap semangat untuk tetap mengikuti PKM. Setelah itu, pada perkuliahan berikutnya seorang dosen meminta kelas mereka harus mengikuti PKM terutama bagi anak bidikmisi. Peraturan ini pun tidak bisa diganggu gugat lagi, mereka berdua pun kebingungan dan tidak tahu bagaimana membuat PKM tersebut.

94

1. Tahap Pembentukan

PK : Assalamu'alikum wa rahmatullahi wa barokaatuh..

MH : Wa'alaikumsalam salam warohmatullahi wabarokaatuh

PK : Apa kabar adik-adik?

MH : Sehat dan baik kak

PK : Kakak mau kalian menjawabnya dengan semangat, dan ketika kakak tanya apa kabar maka kalian harus jawab super sekali..bisa?

MH : Bisa kak

PK : Apa kabar adik-adik?

MH : Super sekali..

PK : Oke.. tepuk tangan dulu..

Kakak ucapkan selamat datang dan terima kasih atas kesempatan adik-adik dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Sebelum kita masuk ke tahap berikutnya alangkah lebih baik kita berdo'a terlebih dahulu menurut kepercayaan masing-masing.. berdo'a dimulai..

Berdo'a selesai..

Oke, adik-adik sudah tahu gak alasan kita berkumpul disini?

MH : Sudah kak, mau melaksanakan bimbingan kelompok

PK : Betul sekali dek, kita hari ini akan melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok.

Namun, kakak mau tanya sebelumnya kalian sudah pernah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?

MH : Sudah kak.

PK : Oke, kira-kira apa yang kalian pahami tentang kegiatan bimbingan kelompok dek?

ST : Bimbingan kelompok itu adalah salah satu teknik yang digunakan dalam proses konseling dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas permasalahan dan menemukan permasalahan dalam bkp.

PK : Oke betul sekali, ada lagi pendapat lain dek?

NM : Bimbingan kelompok itu adalah proses menyelesaikan masalah seorang individu yang dipecahkan dalam situasi kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok

PK : Iya, betul sekali. Jadi, pendapat adik-adik sudah betul bahwa bimbingan kelompok itu adalah salah satu dari sepuluh jenis layanan bimbingan konseling dimana kegiatannya dilakukan oleh sejumlah individu yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat *preventif* atau mencegah terjadinya suatu masalah dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok, sehingga mendorong berfungsinya kemampuan kognitif dari individu tersebut.

Sedangkan tujuan dari bimbingan kelompok itu ada tiga yaitu untuk mengembangkan pribadi dan bakat kalian, kemudian untuk mendapatkan suatu pemahaman berdasarkan informasi baru yang akan kita bahas nanti, dan yang ketiga adalah untuk melatih komunikasi adik-adik sekalian.

Kemudian, dalam kegiatan ini ada 4 tahapan yang akan kita lalui, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran

Sedangkan azas-azas yang akan kita gunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok ini ada lima. Azas kesukarelaan, kakak harapkan baik itu dari kakak atau dari kalian semua, kita sama-sama sukarela dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Azas keterbukaan, kakak harapkan juga kalian bisa terbuka dalam menyampaikan segala perasaan, apa yang kalian pikirkan. Jadi, adik-adik tidak merasa terpaksa ataupun ragu-ragu dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Azas keaktifan, kakak harapkan bisa berpartisipasi aktif dalam mensukseskan kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Karena segala yang akan kalian sampaikan atau kita bicarakan yang bersifat rahasia sama-sama kita jaga,

dan insyaAllah akan kita jaga bersama kerahasiaannya. Azas yang terakhir yaitu azas kenormatifan dimana dalam kegiatan ini memiliki tiga aturan, yaitu tidak boleh SOK, pernah dengar dek?

MH : Pernah kak

PK : Kira-kira apa itu dek SOK?

Tia : Sok itu kak memiliki sifat sombong, jadi setiap ingin menyampaikan sesuatu maunya dia dia aja.

PK : Oke dek, jadi SOK itu adalah S itu salah, O itu omeli, K itu adalah kritik. Jadi dek, kita dalam kegiatan bimbingan kelompok hari ini kita tidak boleh menyalahkan, tidak boleh mengomeli, dan tidak boleh mengkritik. Jadi, kalian bebas dalam mengeluarkan pendapat, bebas menanggapi pendapat teman-temannya. Maka dalam kegiatan ini kalian harus berani dalam memberikan pendapat ya karena pendapat kalian dibutuhkan bagi kawan-kawan kalian.

Dalam bimbingan kelompok ini kita akan menggunakan teknik *role playing*, sudah pernah dengar dek?

MH : Sudah kak

PK : *Role playing* itu apa dek?

MH : Bermain peran kak

PK : Bermain peran adalah situasi masalah diperankan secara singkat dengan menekankan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Paham, atau ada yang ingin ditanyakan dek?

MH : Paham kak,

PK : Baiklah jika tidak ada lagi yang ingin ditanyakan. Sekarang kita lanjutkan

ya..

Sudah saling kenal semua ini dek?

MH : Sudah kak

PK : Berarti tinggal kakak ya, yaudah sekarang kita perkenalan dulu dengan cara kakak ya..bisa?

MH : bisa kak.

PK : Caranya dengan permainan tepuk tangan, jadi kalian harus menyebutkan nama dan hobi kalian masing masing ya dek.. contohnya, sajidah membaca..oke paham?

Sekarang kita mulai dari kanan ya.

PG : iya kak

PK : Sekarang dari kakak duluan ya..sajidah membaca

- 1) : Putra membaca
- 2) : Tia baca novel
- 3) : Nining menyanyi
- 4) : Sarah menari
- 5) : Julisah membaca
- 6) : Amiru membaca
- 7) : Linda menyanyi
- 8) : Aini jalan-jalan
- 9) : Nurun membaca
- 10) : Sartika menulis

PK : Oke...sekarang kakak tes dulu menyebutkan nama kalian satu-satu ya..

(PK menyebutkan nama mereka satu persatu meskipun lupa)

Oke dek, untuk lebih dekat dan akrab lagi. Kakak punya sebuah kertas dan spidol. Tapi ini ada persyaratannya, nanti kalian akan menulis nama kalian dengan hitungan 1 sampai lima, jika terlambat atau kehabisan waktu maka akan dihukum.

(peserta pun menulis namanya masing-masing dengan semangat)

Hehe..sekarang kakak sudah tahu namanya..(menyebutkan satu persatu)

Sekarang bisa kita lanjut ketahap berikutnya?

MH : bisa kak,

2. Tahap Peralihan

PK : Oke lanjut ya, jadi pembahasan kita hari ini adalah kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru. Topik ini diangkat dari judul kreativitas afektif belajar atau sikap kreatif dalam belajar,

Atau mungkin kita perlu games atau ice breaking dulu?

MH : Iya kak, kita games dulu

PK : Baiklah, sudah pernah dengar games kapten berkata?

MH : Sudah kak.

PK : Sudah ya, baiklah kita akan pakai games atau ice breaking bercermin perilaku. Yang ini sudah pernah dengar?

MH : belum kak..

PK : Oke, caranya adalah dengan berhitung dulu. Kalian hitung mulai dari kanan kakak mulai dari satu sampai 10 ya. Setelah itu akan kakak panggil nomor kalian dan kalian sebutkan namanya kuat. Paham?

MH : Paham kak, seru nih.

(Peserta mulai menghitung dan PK memanggil nomor sesuai keinginan dan peserta menyebutkan namanya secara kuat. Namun, dua orang peserta salah menyebutkan maka akan dihukum dengan bercermin perilaku, disini cermin mengikuti gerakan orang yang bercermin).

3. Tahap Kegiatan

PK : Kita lanjut?

MH : Lanjut kak.

PK : Oke.. tadi topiknya apa?

MH : Kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru

PK : Jadi, apa itu dek imajinasi?

ST : Hanya sekedar defenisi dan pemahaman

PK : Bisa adek sampaikan lebih jauh lagi?

ST : Imajinasi adalah kemampuan seseorang untuk berpikir abstrak dan dapat mengimajinasikannya terhadap apa yang belum pasti terjadi.

PK : Bagus sekali, siapa lagi? Barang kali julisah?

JS : Imajinasi itu kak berupa khayalan yang dilakukan secara bertahap-tahap

PK : Iya dek, betul bahwa untuk berimajinasi kita dituntut untuk berkhayal dan itu dilakukan secara bertahap. Siapa lagi?

LT : Imajinasi itu adalah gambaran yang melintas dipikiran kita kak

PK : Pendapat kalian bagus-bagus dek, jadi imajinasi itu adalah hal-hal yang kita bayangkan dan kita pikirkan yang belum pernah terjadi namun kita masih bisa membedakan mana khayalan dan mana kenyataan. Setuju dek?

MH : Setuju kak..

PK : Kalau ras ingin tahu itu apa dek?

TN : Ketika kita ingin tahu suatu hal maka kita langsung mencari tahu secara detail terhadap hal-hal tersebut.

PK : Ya betul dek, secara detail kita mencari informasi terhadap sesuatu yang baru. Ada lagi?

AT : Rasa ingin tahu kak dimana kita mencari tahu secara mendalam sesuatu yang baru atau informasi baru pasti kita akan mencari tahu pada teman-teman lain.

PK : Iya dek, pendapat kalian benar bahwa rasa ingin tahu itu adalah suatu sikap da perilaku yang mencerminkan rasa penasaran atau tindakan yang selalu berupaya untuk mencari tahu secara lebih mendalam dan meluas terhadap apa yang kita lihat, kita dengar, dan kita pelajari. Bisa dipahami?

Ada beberapa bentuk perilaku dari imajinasi dan rasa ingin tahu itu dek, yaitu kalau imajinasi bentuk perilakunya adalah dia mampu membayangkan dan memikirkan hal-hal yang belum pernah terjadi, mampu memikirkan bagaimana melakukan hal-hal yang belum pernah dilakukan oleh orang lain. Sedangkan bentuk perilaku dari rasa ingin tahu, yaitu terdorong untuk mengetahui hal-hal baru, giat mencari informasi dari berbagai hal, dan senang mengamati suatu peristiwa atau kejadian-kejadian baru yang ada disekitarnya. Ada yang ingin ditanyakan dek? Paham?

MH : Paham kak..

PK : Sekarang kakak ingin tanya, pernah gak kalian melihat sesuatu dan langsung berpikir apa sih yang bisa dibuat dari ini?

MH : Pernah kak, pengalaman saya kak

PK : Coba adik ceritakan.

NM : Begini kak, di depan rumah ada pohon jeruk bali. Biasanya kita Cuma menggunakan dagingnya sedangkan kulitnya kita buang kak. Jadi, dari situ saya kepikiran buat suatu yang baru, maka saya pun mencoba buat sampan-sampanan dan berhasil..

PK : Oke, ide yang kreatif dek. Dari kulit jeruk dapat dibuat sebagai alat mainan.. ada lagi pendapat lain?

PG : Saya kak, dari kulit jeruk tadi juga bisa dibuat mangkok hiasan kak. Caranya dengan dibelah dua, terus dagingnya diambil dan kemudian disatukan..

PK : Oke, jadi dari kulit tadi mungkin dikeringkan dulu yang dek biar kuat?

PG : Iya kak, biar kuat dikeringkan dulu baru mungkin kita warnai dengan mau kita

PK : (Menganggukkan kepala), wah.. ide-ide yang kreatif. Jadi imajinasinya bermain ya!

Sekarang kakak tanya lagi, kita befokus ke masalah dulu. Ketika kalian melihat suatu masalah pernah kefikiran gak untuk menyelesaikannya?

MH : Pernah kak, pengalaman saya

PK : Pernah, coba ceritakan pengalamannya dek.

ST : Ini cerita tentang mahasiswa kak. Pada saat saya mau pulang kuliah, jadi saya melihat di depan gerbang bahwa telah terjadi bakar ban, dimana

mahasiswa tidak setuju terhadap suatu hal. Mahasiswa menolak mobil teronton lewat dan tindakan yang mereka lakukan adalah dengan cara membakar ban. Jadi, imajinasi saya mengatakan bahwa itu bukanlah hal yang efektif, karena tindakan mereka itu hanya akan menimbulkan permasalahan baru dimana jalanan akan macet dan besoknya jalan tersebut akan kotor akibat bekas bakar ban tersebut, serta mereka telah menjadi contoh yang tidak baik bagi mahasiswa lain. jadi, ada baiknya yang dilakukan itu adalah kesepakatan bahwa demo itu maunya langsung klo permasalahan pabrik langsung saja ke pabriknya tapi dengan cara membicarakannya dengan baik-baik.

PK : Iya dek, seharusnya mahasiswa tersebut bisa memberikan aspirasi langsung dan tidak menimbulkan keributan dan kerusakan.

Ada pertanyaan dari teman-teman lain?

MH : Gak ada kak..

PK : Oke, kita lanjut yaa.. (mengajak mahasiswa aktif kembali) Jadi, ketika hasil imajinasi kalian tidak tercapai atau ada halangan tindakan apa yang akan kalian lakukan?

ST : Mencari literatur

NN : Berusaha dan berdoa

PK : Ada lagi dek? Oke tidak ada yaa.. sekarang kita lanjut. Sesuai kesepakatan kita di awal bahwa teknik yang kita gunakan adalah *role playing*.

Apa tadi dek *role playing*?

MH : Bermain peran kak.

PK : Yaitu, situasi masalah diperankan secara singkat dengan menekankan pada karakter dan sifat orang yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Jadi, bermain peran sesuai topik bahasan kita hari ini kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru.

Langkah-langkahnya adalah dengan dibagi dua. Yaitu, enam orang akan bermain peran dan empat orang lagi menjadi observernya. Sedangkan gambaran skenarionya adalah ada 5 orang mahasiswa dan satu dosen.

Lima diantara mahasiswa ini memiliki kepribadian masing-masing. dua orang bisa dikatakan malas mencari informasi terhadap hal-hal baru, sedangkan dua orang lagi memiliki semangat yang tinggi ketika membahas informasi baru dan satu lagi adalah orang yang sangat rajin, kreatif, dan memiliki bentuk perilaku imajinasi dan ingin tahu yang tinggi.

Sekarang kita pilih pemainnya dan observernya ya?

(menentukan pemain dan observer dan menyampaikan peran masing-masing)

Oke, sekarang kakak berikan waktu lima menit untuk memahami perannya masing-masing.

94

MH : Oke kak..

(Setelah selesai mengetahui perannya masing-masing)

PK : Terus dek, setelah bermain peran maka kita akan berdiskusi dan observer akan memainkan peranannya kembali. Berhubung kita akan bermain peran, maka kita akan butuh tempat. Skenario ini kita perankan dimana dek?

NM : Disini aja kak, sudah lengkap peralatannya.

Nanti aku bisa memanfaatkan situasinya.

PK : Semua setuju kita akan perankan disini?

MH : Setuju kak.

PK : Oke, Sekarang siap-siap, ingat peran masing-masing dan observer pindah ke sini.

(Permainan peran pun dilakukan)

Di sebuah kampus jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan ada seorang mahasiswa yang senang mencari informasi di mading. Ia sangat termotivasi untuk mengikuti berbagai macam perlombaan.

NM : (Sambil melihat mading) (**giat mencari informasi**).

Wahh.. ada info-info baru ni (pendaftaran toefel, seminar nasional, PKM GT

Wess.. keren nih PKM GT tanggal 27 maret 2017, berarti waktunya kira-kira dua minggu lagi ni, harus gerak cepat nih.

(Masuk ke kelas menemui teman-temannya).

Weehh.. kawan-kawan ada info baru loo.

SY : Info apaan?

NM : Saya kan barusan lihat mading sebelum masuk kelas. Terus ada info tentang PKM GT pendaftarannya tanggal 27 maret 2017. Ikutan yok.. hitung-hitung nambah pengetahuan.

LT : Info bagus tuh ning.. Maulah, apa tadi PKM GT ya? Berarti gagasan tertulis, sangat menarik untuk diikuti, iya kan sarah?

SY : Iya, menarik tuh. Yaudah, ayok lah gabung, kita satu tim yok?

NM : Boleh-boleh. Kalian gimana jul dan tika, ikut gabung?

JS : Issh.. Malas kali aku.

NN : Iya kan, aku juga malas. Menambah kerjaan aja, udah tugas banyak.

JS : Iya, aku tugas aja copas, boro-boro ikut buat PKM, bisa-bisa PKM nya copas juga tuh nanti (tertawa). Bagus tidur, jalan-jalan refresing otak biar segar, kuliner, kan enak? Lagi pula kamu sok rajinlah, ujung-ujungnya nanti gak menang pula.

NM : (tersenyum), ya sudah kalau nggak mau ikut, kami tidak memaksa kok. Kami tanya karena barangkali kalian tertarik.

Eh sarah dan linda, tadikan waktu pendaftarannya tanggal 27 maret 2017, hari ini saja sudah tanggal 12 maret 2017. Berarti sebentar lagi tu. Kita harus cari info tentang tema kita, kira-kira apa ya? Aku juga belum kefikiran sih. Yaudah, begini saja kita cari info masing-masing aja dulu, besok kita diskusikan lagi ya.

LT : Iya A, aku pun belum kefikiran nanti malam ajalah aku cari.

NM : Iya teman-teman.

Keesokan harinya.....

NM, SY, dan LT berjumpa kembali untuk membahas tema PKM yang akan dipilih.

NM : Eh, gimana udah dapat info belum teman-teman untuk tema PKM kita?

SY : kalau aku sih belum tahu, kalau bisa berkaitan dengan bimbingan konseling aja agar nggak lari dari jurusan kita.

LT : Iya sih, harus berkaitan juga ya dengan BK. Kalau nggak temanya tentang permasalahan yang ada di masyarakat. Kalau A gimana?

NM : Sarannya bagus tuh teman. Aku ada ide juga nih.

SY : Apa idemu ning?

NM : Bagaimana kalau kita memanfaatkan gadget aja.

Soalnya, kalau difikir-fikir ya, di zaman kita SMP dulu punya hp adalah yang tersulit apalagi android, tapi kalau di zaman sekarang hampir semua orang punya, dari anak-anak sampai yang tua, dari ekonominya yang tinggi sampai menengah ke bawah sudah punya hp.

Bagaimana kalau kita buat semacam konseling berbasis android? Kan banyak orang yang butuh jasa konseling, hanya saja banyak kendalanya seperti keterbatasan waktu atau kadang-kadang mereka bingung mau kemana, iya kan teman-teman ? **(Senang mengamati suatu perubahan)**

LT : Idemu bagus tuh ning, aku sampai nggak kefikiran ke arah seperti itu.

Aku sependapat dengan mu ning, dari android banyak info yang bisa kita temukan. Apalagi anak-anak, remaja zaman sekarang bisa dibilang sudah paham menggunakan android. Nah, daripada mereka mencari info yang tidak selayaknya dan tidak bermanfaat lebih baik mereka membuka aplikasi bimbingan konseling kan ? nanti kita buat ada tentang masalah cinta, karir dan sebagainya pasti mereka bakalan tertarik.

NM : Iya, itu maksudku. Cepat juga nangkap ya hehe..

Kadang-kadang ketika kita lagi sedih dan sedang sendiri, kita ingin menceritakan masalah kita tersebut. Namun, kita kadang malu kalau langsung berhadapan-hadapan dengan orang yang akan mendengar cerita kita. Nah, apalagi bagi orang yang memiliki sifat introvert mudah-mudahan akan mudah baginya untuk menceritakan masalahnya.

Terus, biar lebih menarik gimana kalau nanti kita buat *games* atau *brain storming* dalam aplikasi itu.?

SY : Iya iya.. aku setuju. Misalnya si dia lagi buka aplikasi konseling kan. Sehabis konseling dia harus *games* atau *ice breaking* sesuai petunjuk yang dibuat nanti. Wah wah wah, keren nanti itu. **(terdorong untuk mengetahui hal baru)**

Tapi ngomong-ngomong, aku penasaran gimana ya kira-kira pembuatan aplikasinya?

LT : iya ya, tapi begini. Abangku kan punya kawan dan itu pernah ke rumah. Kata abangku temannya itu paham tentang tentang hp dan aplikasinya. Siapa tahu abang itu bisa bantu kita atau mungkin kita bisa bekerjasama dengan abang itu.

NM : iya, bisa jadi tuh. Yaudah, untuk sementara waktu diskusi kita sampai disini dulu yaa. Dan untuk C jangan lupa ya teman tanya teman abangmu itu. lebih cepat lebih baik.

LT : Wokeehh teman..

SY : Yaudah, sekarang kita masuk kelas yok. Sepertinya dosen kita sudah datang.

LT : Kita di ruangan mana?

NM : (Sambil bercanda) heleeheh.. pelupa pelupa udah tua rupanya yaa si kawan, 72. 3.10

Suasana di dalam kelas....

Dosen : Selamat pagi!

MW : Pagi pak..

Dosen : Oo, ya. Hari ini bapak ada tugas di luar jadi bapak tidak lama ya. Jadi tugas kalian adalah BMB3 terhadap masalah yang terjadi baru-baru ini dan bagaimana menurut kalian mengatasi hal tersebut.

NM : **(Imajinasi)**. Bagaimana kalau permainan “*Skip Challenge*” pak? Soalnya berita ini yang lagi trend dan banyak ditiru oleh banyak remaja dan sejumlah pelajar pak dan itu sangat berbahaya.

JS : Waa.. itu masalah serius pak. Mana bisa diatasi. Susah pak.

NN : “*Skip Challenge*” apa wee? **(kurang informasi)**

SY : “*Skip Challenge*” kan aksi yang dilakukan beberapa orang terhadap satu orang dengan cara menekan keras tepat dibagian dada dalam waktu yang ditentukan.

NM : Iya Sarah, kalau yang kubaca ini sangat berbahaya. Di Amerika disebut “*Pass Out Cahllange*”

Dosen : lebih bagus. Jadi BMB3 tentang masalah “*Skip Challenge*” dan bagaimana menurut kalian menanganinya jika hal itu terjadi pada siswa kalian di sekolah nantinya.

NM : (Membayangkan penyelesaian tugas). Oo, jadi BMB3 ini sebelum terjadi *skip challenge* pada siswa atau sesudah terjadi pak? **(Imajinasi)**

Dosen : Yap, bagus pertanyaannya. Jadi, buat dua keadaan ya sebelum terjadi apa yang akan kalian lakukan dan sesudah terjadi tindakan apa yang akan kalian lakukan juga. Kemudian tugasnya besok pagi jam 08.00 WIB kalian kumpul ya. Paham?

Ya sudah lanjutkan ya, bapak keluar dulu.

NN : Waduu.. bahaya ini. Apa “*Skip Challenge*” wee? (bingung)

JS : Jangan kamu tanya aku. Susah kali. Kenapa sih harus susah-susah?

NN : Iya, gak ada lagi di buku jawabannya. Terus aku kurang suka lagi baca baca berita apalagi mengarang.

Dosen : (Tugas BMB3 tersebut di kumpulkan ke depan.

MH : Iya pak

Keesokan harinya...

Dosen : Kumpulkan semua tugasnya

Baiklah, akan bapak tanya satu persatu ya

NN : Aduh, gimana ini gak tau aku isinya.

JS : Aku juga. Mudah-mudahan jangan aku yang ditanya.

Dosen : Oke, kamu Julisah. Bagaimana menurutmu tentang *skip challenge* dan bagaimana mengatasinya jika hal ini terjadi pada siswamu?

JS : (diam) (tidak tahu informasi karena yang mengerjakan adalah orang lain).

Dosen : Diam?? (marah). Coba dulu sedikit saja yang kamu tahu apa yang kamu tulis.

JS : Hmm,, *skip challenge* itu..(bingung)

Dosen : Aduuhh.. masa kamu tidak tahu apa yang kamu tulis. Jadi apa yang kamu kerjakan?

NN : (Menunduk) karena isi tugas mereka sama.

Dosen : Ini punya siapa? Kenapa isinya sama, Tika. Siapa yang menyontek dan siapa yang dicontek? Memang, "*skip challenge*" pun tidak tahu? Jadi apa yang kalian berdua tahu? Oke nilai kalian saya kurangi.

JS dan NN pun menyesal karena tugas yang dikerjakan sama dan hasilnya tidak maksimal disebabkan kurangnya rasa ingin tahu mereka terhadap sesuatu hal-hal baru..

PK : Oke.. (sambil tepuk tangan) Sekarang kembali keposisi awal, kita kan diskusi.

Akting yang sangat bagus, bagaimana perasaannya dek setelah bermain peran?

NM : Saya merasa solah-olah ada didalamnya kak. Jadi, saya merasa sedang melihat mading dan ada informasi tentang PKM. Kemudian saya bersama teman-teman bekerjasama untuk mengerjakannya.

PK : Iya, benar dek. Yang lainnnya bagaimana perasaannya, linda?

LT : Saya merasa memang betul-betul berperan sesuai aslinya atau kenyataannya kak. Saya merasa senang kak

PK : Iya, dek, barang kali julisah bagaimana perasaannya dapat bagian peran sebagai mahasiswa yang malas?

JS : Hehe.. iya kak sama seperti pendapat teman-teman yang lain seru dan terasa seperti nyata.

PK : Oke dek.. sekarang giliran observernya. Bagaimana tadi permainan perannya dek?

ST : Nah, yang digambarkan dari permainan peran tadi dimana nining berperan sebagai orang yang kreatif yang memiliki motivasi yang tinggi untuk ikut PKM, dan terlihat dari caranya mencari informasi PKM dari mading, dia mencari tahu oh ini tanggal 27 dilaksanakan dan

semangatnya untuk mengikuti PKM tersebut sudah sesuai dengan topik kita yaitu imajinasi dan ingin tahu terhadap hal-hal baru.

PK : Oke... bagus sekali pendapatnya, ada lagi dek?

TN : Kalau dari yang diperankan itu sendiri dan secara pesan yang disampaikan sudah dapat dipahami. Kemudian dari permainan peran ini kita jadi tahu seperti apa sih tipe-tipe orang yang memang ia imajinatif, yang mana tipe-tipe orang yang lebih gak mau kepoin hal-hal baru atau bahasa lainnya gak mau tau untuk mengetahui hal-hal baru. Cuma kalau dari segi tokoh mungkin kawan-kawan masih agak kaku sekali.

PK : Oke.. bagus sekali pendapatnya sekaligus sarnannya
Baiklah dek, sekarang kita ganti pemain.

(Pengulangan permainan peran oleh observer awal)

PK : Oke.. baiklah dek.. seru yaa

Jadi intinya, ketika kalian berada dalam situasi yang sama kalian bisa memahami situasi tersebut dan ketika ada kendala kalian bisa menanganinya. Kemudian seseorang yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan diikuti oleh imajinasi yang tinggi pula, bagaimana dek setuju?

MH : Setuju kak.

4. Tahap Pengakhiran

PK : Baiklah, bimbingan kelompok hari ini akan segera kita akhiri.
Sebelumnya, kakak ingin tanya spa sih kesan dan pesan kalian?

NM : Disini kita seolah olah nyata.. tapi kita memang pernah ada dalam peran ini semua. Jadi kita belajar lagi gimana sih cari informasi baru dan lebih rajin lagi untuk baca mading atau baca informasi-informasi baru karena

jujur saja ya kak malas sih nengok-nengok itu yang kunci hilang lah, seminarlah, atau yang lain atau tiba-tiba diambil orang jadi kita gak dapat informasi.

PK : Bagus dek, lebih rajin lagi mencari informasi yaa. Ada lagi?

AT : Kalau saya kak, saya merasa senang karena kami dulu pernah belajar ini semester lalu dan cuma tahu aja tentang teknik *role playing*, tapi sekarang saya sudah tahu apa itu *role playing* dan sini kita dipraktekkan bagaimana caranya menggunakan teknik *role playing* terus jadi terasa lebih riil dan lebih nyata bagaimana cara pelaksanaan *role playing*. Untuk pesannya saya senang mengikuti kegiatan ini dan saya berharap bisa sering mengikuti kegiatan seperti ini lagi dan kami senang bisa membantu kakak.

PK : Iya dek, terima kasih banyak atas kesempatannya. Jadi, kapan kita melakukan bimbingan kelompok selanjutnya dek?

MH : Rabu depan aja kak..

PK : Oke dek.. kita berjumpa kembali pada hari rabu minggu depan ya..

Baiklah, sebelum kita tutup kegiatan hari ini. Ada baiknya kita berdo'a terlebih dahulu agar kita semua mendapat manfaat dari kegiatan hari ini.

Berdo'a dimulai..

Berdo'a selesai..

(Perpisahan sambil menyanyikan lagu laskar pelangi. Kemudian peserta mengisi laiseg dan dilanjutkan dengan salam-salaman).

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

X. IDENTITAS

- F. Satuan pendidikan : Universitas Negeri Medan
 G. Tahun ajaran : Semester IV, Tahun Ajaran 2016/2017
 H. Kelas : BK Reguler B 2015
 I. Pelaksana : Sajidah
 J. Pihak terkait : Mahasiswa BK Reguler B 2015

XI. WAKTU DAN TEMPAT

- D. Tanggal : 12 April 2017
 E. Volume waktu : 1 x 60 menit
 F. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

XII. MATERI PEMBELAJARAN

- C. Tema/ subtema :
3. Tema : Kreativitas Afektif Belajar
 4. Subtema : Tertantang Oleh Kemajemukan
 D. Sumber materi : Buku karangan Utami Munandar

Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.*

Jakarta: Rineka Cipta.

XIII. TUJUAN/ ARAH PENGEMBANGAN

- C. Pengembangan KES : Agar mahasiswa memiliki kreativitas afektif (sikap) belajar yang baik dalam hal adanya rasa tertantang oleh kemajemukan.
- D. Penanganan KES-T : Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar terutama dalam hal tertantang oleh kemajemukan.

XIV. METODE DAN TEKNIK

- E. Jenis layanan : Layanan Bimbingan Kelompok
- F. Bidang Bimbingan : Pribadi
- G. Kegiatan pendukung : Aplikasi Instrumentasi
- H. Teknik Khusus : Teknik *Role Playing*

XV. SARANA

- C. Media : Papan nama dari kertas
- D. Perlengkapan : Kertas skenario, alat tulis

XVI. SASARAN PENILAIAN HASIL PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh mahasiswa dalam kaitannya dengan KES dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Perasaan, Kesungguhan).

D. KES

1. Acuan, hal-hal yang perlu diketahui mahasiswa tentang kreativitas afektif belajar antara lain : Mahasiswa mengetahui pengertian rasa tertantang oleh kemajemukan, mengetahui pentingnya rasa tertantang oleh

kemajemukan, dan bentuk-bentuk perilaku yang mencerminkan rasa tertantang oleh kemajemukan.

2. Kompetensi, kompetensi yang perlu dikuasai mahasiswa antara lain:
Mahasiswa mampu mengkaji pengertian rasa tertantang oleh kemajemukan, dan mampu menjelaskan bentuk perilaku yang mencerminkan rasa tertantang oleh kemajemukan.
3. Usaha, usaha-usaha yang perlu dilakukan mahasiswa antara lain:
Mahasiswa berdiskusi dengan sesama teman untuk mencari kesimpulan mengenai pengertian rasa tertantang oleh kemajemukan dan bagaimana bentuk perilakunya kemudian memainkan peran sesuai karakter yang berkaitan dengan rasa tertantang oleh kemajemukan.
4. Perasaan, perasaan klien terhadap proses dan hasil layanan adalah senang, lebih percaya diri, dan bersemangat.
5. Kesungguhan, mahasiswa membuat komitmen bersama dan membuat kesimpulan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok berdasarkan topik yang dibicarakan sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

94

E. KES-T

Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar yang baik dalam hal adanya rasa tertantang oleh kemajemukan.

F. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas Dan Tabah

Memohon Ridho Tuhan Yang Maha Esa untuk suksesnya mahasiswa dalam mencapai apa yang diinginkan, bersyukur atas keberhasilannya, dan

ikhlas serta tawakkal jika ada yang belum terpenuhi sebagaimana yang diharapkan dan terus berusaha keras untuk mencapainya.

XVII. LANGKAH KEGIATAN

E. TAHAP PEMBENTUKAN

9. Mengucapkan salam dan selamat datang
10. Mengajak mahasiswa berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing
11. Apersepsi
12. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok
13. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
14. Menjelaskan azas di dalam bimbingan kelompok
15. Menjelaskan tentang teknik *Role Playing*
16. Melakukan ice breaking “Bom Snep Klep”

F. TAHAP PERALIHAN

5. Menjelaskan kegiatan yang akan dijalani
6. Menanyakan kesiapan setiap anggota BKP
7. Mempelajari suasana yang terjadi di dalam kelompok
8. Jika kondisi belum memungkinkan maka dapat kembali ketahap sebelumnya.

G. TAHAP KEGIATAN (INTI)

8. Pemimpin kelompok memulai bimbingan kelompok dengan topik yang sudah ditentukan sebelumnya oleh pemimpin kelompok (topik tugas), yaitu rasa tertantang oleh kemajemukan.

9. Semua anggota kelompok aktif dan membahas topik dengan cara memberikan pendapatnya sampai topik yang dibahas tuntas.
10. Membahas pengertian rasa tertantang oleh kemajemukan.
11. Membahas pentingnya rasa tertantang oleh kemajemukan.
12. Membahas bentuk perilaku yang mencerminkan rasa tertantang oleh kemajemukan.
13. Mengajak mahasiswa untuk bermain peran sesuai topik yang dibahas.

No	Uraian Kegiatan	Mahasiswa
1	Persiapan menyajikan dan membahas situasi	Mahasiswa memperhatikan penjelasan dari pemimpin kelompok
2	Memilih pemeran (aktor)	Masing-masing mahasiswa memilih peran yang diinginkan
3	Mempersiapkan pengamat	Mahasiswa menjadi observer selain menjadi pemain
4	Mempersiapkan tahapan peranan	Mahasiswa dan pemimpin kelompok mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
5	Pemeranan	Mahasiswa memainkan peran sesuai dengan perannya
6	Diskusi dan evaluasi	Mahasiswa dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
7	Pengulangan pemeranan	Mahasiswa memainkan peran yang

		sama
8	Diskusi dan evaluasi ulang	Mahasiswa dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
9	Membagi pengalaman dan menarik generalisasi	Masing-masing mahasiswa mengutarakan perasaan yang mereka rasakan saat memainkan peran

14. Setiap anggota mengemukakan apa yang akan dilakukan setelah membahas topik tersebut (peneguhan hasrat dan komitmen).

H. TAHAP PENGAKHIRAN

6. Pemimpin mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
7. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan, pesan dan hasil kegiatan BKP
8. Merencanakan kegiatan lanjutan
9. Pembacaan do'a menurut kepercayaan masing-masing
10. Menyanyikan lagu sayonara atau lagu lainnya sebagai bentuk perpisahan.

94

XVIII. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

D. Penilaian Hasil

Di akhir kegiatan mahasiswa diminta merefleksikan apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dan unsur AKURS.

6. Berfikir: Apa yang klien pikirkan tentang rasa tertantang oleh kemajemukan (Unsur A).

7. Merasa: Apa yang klien rasakan tentang rasa tertantang oleh kemajemukan (Unsur A dan R)
8. Bersikap: Bagaimana klien menyikapi hal-hal untuk mencegah ketidakpedulian tentang rasa tertantang oleh kemajemukan (Unsur K).
9. Bertindak: Apa yang hendak klien lakukan untuk bisa meningkatkan kemampuan rasa tertantang oleh kemajemukan (Unsur U).
10. Bertanggung Jawab: Bagaimana klien bertanggungjawab untuk menyikapi persoalan yang berkenaan dengan oleh kemajemukan (Unsur U dan S).

E. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses kegiatan yaitu dengan memberikan penilaian laiseg untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas mahasiswa dan efektifitas kegiatan/pelayanan.

F. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan bimbingan kelompok selesai, disusunlah Laporan 94 Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses dengan disertai arah tindaklanjutnya, seperti mengadakan konseling kelompok dan konseling individual mengenai masalah yang lebih pribadi bila diperlukan.

Medan, 12 April 2017

Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

TERTANTANG OLEH KEMAJEMUKAN

A. Merasa tertantang oleh kemajemukan

Tertantang oleh kemajemukan dipahami sebagai dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

Perilaku yang mencerminkan sikap tertantang oleh kemajemukan adalah menggunakan gagasan-gagasan yang sulit, melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk, mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain, tidak cenderung mencari jalan terpampang, dan berusaha terus menerus agar berhasil.

B. Ice breaking “Mutiara dalam kerang”

Games ini termasuk dalam kategori fun games. Sangat cocok untuk memecahkan kebekuan peserta bimbingan kelompok.

Cara permainan:

1. Pertama-tama peserta dibuat dalam satu lingkaran besar
2. Pemimpin kelompok memberikan aturan permainan dalam keadaan peserta posisi lingkaran besar
3. Bila PK berkata “2” dan “5”, artinya seluruh peserta membentuk kelompok, 2 orang berada di dalam lingkaran, sedangkan 5 orang berada di luar lingkaran
4. Peserta yang tidak mendapatkan kelompok untuk mendapatkan kelompok harus keluar dari permainan

Verbatim Role Playing

A. Pertemuan Kedua “Tertantang Oleh Kemajemukan”

Garis Besar Cerita

Di sebuah jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB), ada seorang dosen sedang melakukan proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses belajar tersebut, dosen memberikan sebuah tugas yang sangat kompleks bagi mahasiswanya. Tugas kompleks itu adalah melakukan observasi kebutuhan atau permasalahan siswa ke sekolah, kemudian melakukan pelayanan untuk menyelesaikan masalah siswa. Tugas kompleks ini dikerjakan secara berkelompok, namun dalam pengerjaannya tidak semua menjalin kerjasama. Sehingga di akhir perkuliahan, yaitu pada saat ujian dimana dosen membuat soal dengan jawaban yang diinginkan adalah harus menceritakan proses observasi sampai penyelesaian yang telah dilakukan.

94

1. Tahap Pembentukan

PK : Assalamu’alaikum wa rohmatullaahi wa barokaatuh

MH : Wa’alikhumsalam wa rohmatullahi wabarokaatuh

PK : Apa kabar adik-adik?

MH : Luar biasa (sambil tepuk tangan)

PK : Selamat datang kembali dalam kegiatan kita bimbingan kelompok hari ini dan terima kasih banyak atas kesediaan dan kesempatan adik-adik yang telah berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini

Sesuai dengan apa yang telah kita bahas minggu lalu, apa sih yang kita bahas pada minggu lalu?

ST : Imajinasi dan ingin tahu terhadap hal-hal baru

PK : Oke, bagus. Sebelum kita lanjut ketahap berikutnya alangkah lebih baik kita berdo'a terlebih dahulu... berdo'a dimulai... berdo'a selesai.

Sebelumnya perlu kita ulas kembali, apa itu bimbingan kelompok dek? Barangkali nurun?

AH : Saya kak, terima kasih atas kesempatannya. Bimbingan kelompok adalah bimbingan dengan cara situasi kelompok untuk menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

PK : Oke.. bagus pendapatnya. Jadi, bimbingan kelompok itu adalah salah satu dari sepuluh jenis layanan bimbingan konseling dimana kegiatannya dilakukan oleh sejumlah individu yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat *preventif* atau mencegah terjadinya suatu masalah dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok, sehingga mendorong berfungsinya kemampuan kognitif dari individu tersebut.

94

Sedangkan tujuan dari bimbingan kelompok itu ada tiga yaitu untuk mengembangkan pribadi dan bakat kalian masing-masing, kemudian untuk mendapatkan suatu pemahaman baru berdasarkan informasi baru yang akan kita bahas nanti, dan yang ketiga adalah untuk melatih komunikasi adik-adik sekalian. Untuk mengakrabkannya kita berkumpul dalam kelompok yang dinamis.

Kemudian, dalam kegiatan ini ada 4 tahapan yang akan kita lalui, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

Sedangkan azas-azas yang akan kita gunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok ini ada lima, yaitu azas kesukarelaan, kakak harapkan baik itu dari kakak atau dari kalian semua, kita sama-sama sukarela dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Azas keterbukaan, dimana kakak harapkan juga kalian bisa terbuka dalam menyampaikan segala perasaan, apa yang kalian pikirkan. Jadi, adik-adik tidak merasa terpaksa ataupun ragu-ragu dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Azas keaktifan, kalian kakak harapkan bisa berpartisipasi aktif dalam mensukseskan kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Karena segala yang akan kalian sampaikan atau kita bicarakan yang bersifat rahasia sama-sama kita jaga, dan insyaAllah akan kita jaga bersama kerahasiaannya. Azas yang terakhir yaitu azas kenormatifan dimana dalam kegiatan ini memiliki tiga aturan, yaitu tidak boleh SOK.

94

Kemudian, seperti yang kita bahas minggu lalu bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok ini kita akan menggunakan teknik *role playing*.

Bermain peran adalah situasi masalah diperankan secara singkat dengan menekankan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Paham, atau ada yang ingin ditanyakan dek?

MH : Tidak ada kak, lanjut

PK : Baiklah jika tidak ada, sekarang kita *games* dulu ya setuju?

MH : Setuju kak..

PK : Jadi, *games* atau mungkin ice breaking ya kita pakai “bom snep klep”.

Baiklah, akan kakak contohkan terlebih dahulu bahwa bom itu letakkan tangan di bahu. Kata snep itu jari tangan dicetek, dan terakhir klep dimana caranya dengan tepuk tangan.

(Pemimpin kelompok bersama peserta melakukan ice breaking dengan tema bom snep klep yang diulang sebanyak 3 kali)

2. Tahap Peralihan

PK : Bisa kita lanjut?

MH : Lanjut kak..

PK : Oke, kegiatan berikutnya kita akan membahas topik baru. Minggu lalu kakak bilang judul besarnya adalah kreativitas afektif belajar. Minggu lalu juga kita sudah membahas indikator yang pertama. Sekarang kita akan membahas indikator yang kedua.

Akan tetapi sebelumnya, perlu kakak ulang kembali bahwa kreativitas afektif belajar adalah sejauhmana kemauan dan kesediaan seseorang dalam menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan baru berdasarkan informasi atau data yang diperolehnya sehingga mampu membuat kombinasi baru dan terjadinya perubahan perilaku dalam belajar.

3. Tahap Kegiatan

PK : Nah, sekarang kita masuk ke indikator yang kedua dimana topiknya adalah “tertantang oleh kemajemukan”

Menurut pemahaman kalian merasa tertantang oleh kemajemukan itu apa dek?

ST : Majemuk itu banyak kan kak?

PK : Iya dek, menurut kalian apa itu dek?

ST : Ya terima kasih atas kesempatannya, jadi menurut saya berdasarkan kalimat itu merasa tertantang oleh kemajemukan, kalau kita ambil kata kemajemukan berarti sesuatu yang banyak. berarti kita bisa mengambil dari perbedaan. Nah, mungkin dari situ dia tertantang dengan mengamati perbedaan-perbedaan, dan dia ingin mengklasifikasikan dari sesuatu yang lainnya dan melakukan persamaan-persamaan dari sesuatu yang dia lihat. Kemudian, dengan kata lain dia mau mengambil banyak karakteristik-karakteristik berdasarkan yang dia lihat.

PK : Oke.. benar sekali dek bahwa merasa tertantang oleh kemajemukan itu berarti dia mau tertantang untuk mengerjakan hal-hal yang sulit dan berbeda. Nah, kata tertantang itu lebih identik dengan merasa terdorong untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, mau melibatkan diri dalam tugas-tugas yang rumit, dan tidak mau mencari jalan yang lebih mudah karena dia lebih suka hal-hal yang menantang.

Nah, kira-kira kenapa kita perlu dan penting membahas topik ini?

SY : Terima kasih kak, jadi menurut saya kenapa kita bisa tertantang akan hal-hal yang sulit atau hal-hal yang baru. Jadi kita buat inovasi, nah pola pikir kita itu pun bertambah dan kita tidak hanya tau itu itu saja apalagi jalan mudah. Jadi, kenapa penting untuk kita bahas karena kognitif kita disini akan bermain dan berkembang, kita kan tertantang dan bukan hanya jalan mudah saja. Dengan hal itu kita mampu membuat inovasi dan mendapatkan peluang akan hal-hal baru berdasarkan dari pengalaman-

pengalaman kita sebelumnya tentang apa sih kesalahan kita, dan apa sebenarnya hal-hal baru yang pernah kita jumpai.

PK : Benar sekali dek bahwa suatu pengalaman yang ada akan membuat kognitif kita untuk bekerja dan lebih memahami terhadap sesuatu yang baru dihadapan kita. Nah, siapa lagi yang ingin menyampaikan pendapatnya?

TN : Kenapa topik ini penting kita bahas, karena biasanya kita sering selalu lebih cepat menyerah apalagi masalahnya itu berat atau majemuk pastinya kita sering mengeluh dan kenapa penting kita bahas yang pertama bahwa hal ini dapat mengingatkan diri kita bahwa semua ini pasti ada jalan, supaya kita semangat dan tidak langsung menyerah.

PK : Oke.. pantang menyerah ya.. Nah, amirul?

AH : Baik, terima kasih atas kesempatannya. Kenapa topik ini penting untuk kita bahas karena nantinya mungkin kita dihadapkan pada suatu permasalahan yang begitu banyak. Nah, dalam kondisi ini kita sudah tahu bagaimana menyikapi masalah tersebut dan kita sudah pandai bagaimana seharusnya kita bertindak. Jadi tantangan itu bisa direalisasikan seperti itu kak.

PK : Oke, pendapat yang sangat bagus. Kita semua memiliki akal. Tuhan telah memberikan akal pada kita untuk dimanfaatkan dengan baik. Jadi, kita harus menggunakan akal ini karena dengan akal rasa ingin tahu yang tinggi kita dapat muncul sesuai pembahasan kita pada pertemuan pertama. Nah, rasa ingin tahu ini kita dituntut untuk mampu berimajinasi. Dari

imajinasi inilah kita harus tertantang terhadap sesuatu yang majemuk karena kita telah diberikan Allah nikmat yang sangat besar sekali.

Oke dek, paham atau bisa kita lanjut?

MH : Bisa kak,

PK : Nah, tentang peristiwa. Peristiwa ini tentang pengalaman kalian yang berkaitan dengan rasa tertantang. Jadi apa sih yang kalian alami yang berkaitan dengan rasa tertantang oleh sesuatu yang majemuk?

AH : Ini tantangan tentang apa kak?

PK : Terserah dek, mungkin terhadap tugas-tugas yang kalian anggap sulit itu kan sudah masuk bagian dari yang majemuk. Oke siapa dek?

ST : Oke, terima kasih atas kesempatannya. Nah, disini saya akan menceritakan suatu masalah yang pernah saya alami. Jadi, disini ada dua komponen yang tidak bisa bersatu untuk suatu tujuan. Sebenarnya dua komponen ini sama-sama memiliki tujuan, tapi ada satu komponen yang tidak bisa menjadi pelengkap. Saya pernah mengalami bahwa saya mahasiswa suka sekali mengikuti lomba-lomba. Nah, dimana saya membutuhkan akomodasi dan sebagainya. Jadi, akomodasi itu bisa saya dapatkan dalam artian memang seharusnya saya dapat bantuan dari komponen itu, tapi saya merasa tertantang kenapa, ya karena ekspektasi saya tentang bantuan tersebut tidak terealisasikan dengan mudah. Ya karena memang ada hal-hal yang harus saya pertimbangkan. Saya juga menyadari bahwa ekspektasi saya terhadap mengikuti setiap lomba itu harus didanai ya salah. Sebenarnya setiap lomba itu harus ada bantuan dari operasi jadi bukan secara keseluruhan. Itulah yang harus saya pikirkan.

Nah, dari situ saya harus belajar bahwa dengan adanya penolakan-penolakan jadi saya belajar ternyata bukan keseluruhan dari pendanaan itu harus dioperasikan tapi saya harus bertanggung jawab pada diri sendiri karena saya yang berangkat.

PK : Oke, pengalaman yang sangat membuahkan hasil yang menuntut kita untuk belajar dari pengalaman.

Jadi, kira-kira faktor utama yang mendorong kalian untuk tertantang terhadap sesuatu yang majemuk?

NM : Ya, terima kasih. Menurut saya faktor penyebab kita tertantang itu jujur saja sesuai pengalaman saya kak dengan melihat kawan-kawan ikut lomba jadi termotivasi. Sebenarnya kalau saya mau lomba ya kak itu ada dalam diri sendiri dan motivasi dari kawan-kawan kita sendiri yang mengikuti lomba atau lingkungan kita. Lingkungan kita memang sangat mempengaruhi kita untuk mengikuti even-even ini. Kamu kok disini-sini aja. Hehe..dia mengajak tapi sebenarnya memang masih kurang ya kak kalau namanya aksi. Jadi menurut saya faktor yang mempengaruhi sebenarnya dari dalam kita sendiri, lingkungan kita atau dari luar kawan-kawan kita sendiri. mungkin itu saja kak terima kasih.

PK : Iya, memang semua itu berasal dari diri sendiri ya dek. Tanpa ada kemauan sekuat apapun kekuatan teman merayu maka tidak akan berhasil tanpa ada kemauan dari dalam diri sendiri.

Nah, mungkin ketika kita ingin mencapai sesuatu itu terhalangi oleh sesuatu hal atau tidak tercapai. Yang awalnya kita memiliki semangat

yang membara tiba-tiba down. Bagaimana cara kalian untuk mengatasi itu jika kalian berada dalam masalah itu?

LT : Kalau ada kendala ya kak, saya memilih motivasi diri sendiri aja sih kak. Misalnya ada hambatan orang lain bilang yang gak bagus-bagus.. yah kuat kuatkan ajalah kak.

PK : Ayo siapa lagi dek?

AT : Ya, kalau saya pribadi sih kak kalau memang ada hambatan mungkin ya cari referensi lain mana tau kan ada jalan lain. Tapi kalau tidak ada mungkin saya berpikir belum saatnya untuk mengikuti kegiatan itu dan untuk kedepannya masih perlu belajar agar lebih baik lagi.

PK : Ya, belajar dari pengalaman. Barang kali amirul?

AH : Kalau saya sendiri sih jika ada banyak hambatan maka saya kemabali melihat target awal saya. Goal nya apa sih. Kalau memang tidak tercapai sih yang lainnya gak apa-apa tapi diusahakan dulu. Jika tujuan kita A ya sudah jika memang A sudah tercapai ya selesai.

PK : Oke..Nah, jika misalnya tugas itu tentang tugas mata kuliah dan ditugaskan secara berkelompok. Salah satu anggota dari kelompok kalian contohnya observasi. Teman kelompok kalian tadi memiliki banyak alasan agar tidak ikut observasi ke sekolah. Nah, tindakan kalian terhadap situasi itu seperti apa?

SY : Kalau saya gak pandai marah ya kak. Aku cuma merespon ah kau ayoklah. Cuma itu sih kak.

NN : Kalau saya kak, misalnya kawan itu ada banyak alasan saya memilih bagi tugas. Jadi saya suruh ini bagian kamu. Inilah kamu kerjakan. Kalau

misalnya dia gak mau maka kami ambil keputusan tidak membuat namanya di makalah. Ya, itu mungkin biar dia termotivasi dan mau mengerjakan bagiannya.

PK : Oke.. saran yang sangat bagus. Pada saat mengerjakan tugas itu kira kira rasa tertantang nunun berapa persen?

NN : Hmm.. 75% kak.

PK : Hehe.. bisa aja nurun.. Yaa.. itu mungkin sebagai bisa dijadikan sebagai motivasi terhadap teman-teman yang semangatnya telah berkurang.. bagaimana dengan julisah setuju?

JS : Kalau kami kak memilih bagi tugas juga. Misalnya, si kawan yang jemput datanya maka saya yang menyiapkan.

PK : Oke, pendapat yang bagus. Berarti bagi tugas ya dan manajemen secara bersama.

Jadi, merasa tertantang oleh kemajemukan memiliki tiga bentuk perilaku. Pertama, terdorong dalam mengatasi masalah-masalah yang sulit. Kedua, melibatkan diri dalam hal-hal yang manjemuk atau sulit. Ketiga, mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain.

MH : Yang ketiga kak kita bahas

ST : Mantap tu kak untuk dibahas

PK : Oke. Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain, kita ambil contoh tentang mencontek ya.

Misalnya, dosen tiba-tiba mengatakan kita ujian hari ini. Tindakan apa yang akan kalian lakukan? Anggap aja persiapan kalian masih 30%.

AH : Saya dulu kak. Berdasarkan *my experience*. Diawal perkuliahan persepsi saya mengenai perkuliahan itu ya seperti yang ada di kepala saya. Jadi ujian itu ya begitu seperti di SMA. Nah, ternyata ketika waktu ujian itu berbanding terbalik. Ibaratnya usaha yang saya lakukan ketika mau ujian itu gak seimbang dengan teman-teman yang lain lakukan atau tidak sesuai dengan realitanya. Jadi berikutnya itu terus pola yang saya lakukan tapi dampaknya gak pas. Ternyata, pola seperti itu tidak pas dengan ujian jika itu di perkuliahan. Jadi ya ujian seperti apa yang dituntut untuk dijawab saja atau menjawab apa yang diminta soal saja tidak seperti dulu ingin menguasai semuanya. Tapi ya sekarang hanya sampai yang diminta ujian saja.

TN : Saya boleh menanggapi kak?

PK : Tentu saja boleh.

TN : Begini, bagaimana konsep ujian yang ada dipikiran anda dan bagaimana realitanya yang anda rasakan?

AH : Konsep ujian yang saya tahu dulu seperti di SMA. Saya mengira kalau ujian di perkuliahan seperti itu juga. Misalnya dulu tempat duduknya berdu'a dengan adek leting. Misalnya kita kelas tiga dia kelas dua. Nah, ketika soal dibagi ya kita fokus dengan pribadi masing-masing karena solanya berbeda. Nah, ketika ada yang bertanya maka kertas nya akan diambil atau nilainya akan nol. Ketika selesai ujian nanti akan diumumkan siapa yang melanggar peraturan ujian di depan kelas. Jadi, guru memang melakukan perannya dengan tegas yaitu mengawas ujian dengan bagus tanpa main-main hp. Jadi, kalau misalnya kita mampu maka kita bisa. Apa yang kita

pelajari ya sesuai dengan apa yang kita dapatkan, dan tidak akan ada yang terganggu disitu. Jika kita belajar ya dapat jika tidak maka tidak dapat, dan hasilnya pun tidak ada di luar ekspektasi. Tapi di dunia perkuliahan beda. Misalnya, solanya tentang bagaimana pendapat anda tentang hal ini?. Ya saya akan menjawab sesuai apa yang saya pikirkan. Tapi kadang dosennya keluar jadi terbuka forum untuk diskusi. Terus gak enaknyanya ketika hasil ujian keluar saya bertanya kenapa ya dapat nilai c sedangkan yang lain istilahnya biasa-biasa saja di waktu ujian dapat nilai A. Jadi, menurut saya gak ada pengaruh yang kuat sih hasil ujian dengan apa yang kita usahain. Kalau dulu masih bisa komplek kenapa sih dapaku nilai segini, kalau misalnya pas presentasi dapat nilai 3 ya 3 diraportnya. Jadi, nilai kita itu benar-benar hasil belajar kita dan kita menghargai itu. jadi kalau nilainya turun berarti kita harus evaluasi dan perlu belajar.

PK : Oke.. dapat informasi baru ya

MH : Iya kak..

PK : Jadi, ketika mau ujian misalnya rasa tertantang masih dia berpikiran ah ada kok kawan tinggal minta aja berarti rasa tertantangnyanya masih rendah ya. Tapi ada sebagian orang berpikiran ah ini ajalah ngapain minta sama teman. Jadi dia memiliki keberanian dan tertantang oleh sesuatu yang dia anggap sulit.

Oke... sekarang kita masuk dalam teknik *role playing* tentang tertantang oleh kemajemukan. Dimana situasi masalah diperankan secara singkat dengan menekankan pada karakter dan sifat orang yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi.

Adapun deskripsi ceritanya adalah tentang dunia perkuliahan. Di sebuah jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB), ada seorang dosen sedang melakukan proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses belajar tersebut, dosen memberikan sebuah tugas yang sangat kompleks bagi mahasiswanya. Tugas kompleks itu adalah melakukan observasi kebutuhan atau permasalahan siswa ke sekolah, kemudian melakukan pelayanan untuk menyelesaikan masalah siswa. Tugas kompleks ini dikerjakan secara berkelompok, namun dalam pengerjaannya tidak semua menjalin kerjasama. Sehingga di akhir perkuliahan, yaitu pada saat ujian dimana dosen membuat soal dengan jawaban yang diinginkan adalah harus menceritakan proses observasi sampai penyelesaian yang telah dilakukan.

Oke, seperti biasa ada dua kelompok, yaitu kelompok pemain dan observer.

Sekarang kita pilih pemainnya dan observernya ya?

(menentukan pemain dan observer dan menyampaikan peran masing-masing)

94

Baiklah, sekarang kakak berikan waktu lima menit untuk memahami perannya masing-masing.

MH : Oke kak..

(Setelah selesai mengetahui perannya masing-masing)

PK : Berhubung kita akan bermain peran, maka kita akan butuh tempat.

Skenario ini kita perankan dimana dek?

MH : Disini aja kak.

PK : Semua setuju kita akan perankan disini?

MH : Setuju kak.

PK : Oke, Sekarang siap-siap, ingat peran masing-masing dan observer pindah ke sini.

(Permainan peran pun dilakukan)

Dosen : Assalamu'alaikum wa roh matullahi wa barokaatuh.

MH : Wa'alaikumsalam wa rohmatullaahi wa barokaatuh

Dosen : Baik ananda semuanya, sesuai dengan kontrak kuliah kita pada pertemuan minggu depan, yaitu minggu ke sembilan kalian sudah mulai terjun ke lapangan. Sedang tugas yang akan kalian kerjakan nanti adalah :

1. Mengobservasi permasalahan siswa atau kebutuhan layanan bimbingan konseling di sekolah

Annda dicatat ya tugas-tugasnya.

MH : Iya ibu..

Dosen : Oke lanjut..

2. Membuat program bimbingan konseling mulai dari program tahunan (Prota), program semester (Prosem), program bulanan (Probul), dan program mingguan (Proming), serta rencana pelaksanaan layanan (RPL)
3. Menetapkan layanan yang tepat dengan pendekatan dan teknik yang dipakai untuk mengatasi permasalahan siswa di sekolah yang anda tuju
4. Melakukan praktik sesuai dengan rencana pelaksanaan layanan kalian sebanyak dua kali pertemuan saja

JS : Ihh.. banyak kali tugasnya..

Dosen : Jangan ribut, dengarkan..

5. Pada minggu ke 13, anda kembali ke kampus dan menyerahkan hasil laporan anda dan pada hari itu juga kita akan ujian F3

Sejauh ini ada pertanyaan ?

SY : Ada bu. Saya ingin tanya tugas ini dikerjakan secara individu atau berkelompok?

Dosen : Oh, iya saya sampai lupa. Tugas ini dikerjakan secara berkelompok ya dalam satu kelompok jumlahnya sebanyak 4 orang. Saya berharap kalian bisa bekerja sama. Demikian saja perkuliahan kita hari ini. Selamat bertugas kelapangan, selamat siang.

SY : Hee.. teman-teman kita sekelompokkan?

NN : Iya, kita sekelompok say, aku senang kalilah sama tugas seperti ini. Aku suka ke lapangan. Pasti nanti seru dan akan menantang. Iya nggak?

TN : Aaiissh.. nggak. Aku gak suka tugas-tugas yang berbau seperti ini. Malas kali ngerjainnya, merepotkan. Belum lagi tugas dari ibu ini ibu itu.. Aduuhh pusiing.

JS : Iyakan, sulit sekali. Maunya yang gampang-gampang aja. Belum lagi tugas mata kuliah yang lain.

TN : iissh.. stresslah aku kalau seperti ini. Belum lagi urusan surat ke sekolah payahnya minta ampun..heleehh

SY : Jangan begitu loo. Mudah-mudahan kita bisa, kita harus semangat. Kita jangan mau kalah sama kelompok lain. Sekarang ayok kita pilih ketua kelompok kita.

TN : Yaudah, kamu aja sarah ketuanya biar cepat.

SY : Jangan begitu, kalau aku mau-mau aja jadi ketua kelompok kita. Tapi alangkah lebih baik Nurun aja yang jadi ketua kelompok kita, hehe. Dia kan satu-satunya laki-laki di kelompok tercinta ini. Iya kan?

NN : Yaudah, gak apa-apa aku pun tidak masalah.

TN : Kita ngurusnya mulai minggu depan aja ya, soalnya ini udah hari jum'at, nanggung.

Minggu Depan....

SY : (Menelepon B), kalian dimana?

TN : Ini aku udah di gerbang sama D juga

SY : Oke.. aku tunggu di dpr yaa. JS mana ?

NN : Kurang tau, kita telepon aja yok ?

SY : (Menelepon). Hello.. kamu dimana c? Kami udah ngumpul semua ni di dpr.

JS : Aduuh, aku sepertinya gak ikutlah ke lapangan

SY : Emangnya kenapa?

JS : Iya, aku gak bisa datang karena ban kereta aku bocor, belum sempat ditambal

SY : Janganlah gitu, nanti kita naik kereta Tia aja. Kamu kan bisa naik angkot dulu.

JS : Rumahku kan jauh, susah angkot disini. Lagian aku agak kurang enak badan ini. Kalian ajalah duluan ya sekali ini aja? (nada suara merayu)

SY : Yaudahlah kalau begitu (menutup telepon)

Jadi kita bertiga aja ya yang pergi.

NN : Tidak masalah, ayok kita berangkat biar cepat. Nanti kita bisa terlambat padahal jam disurat itu jam 08.00 udah sampai sekolah

SY : Oh, iya. Aku udah mempersiapkan semuanya. Aku tadi udah ngambil surat ke kantor dan gimana kalau kita pakai AUM Umum saja ? udah sekalian tadi aku fotocopy.

NN : Iya, baguslah kalau begitu. Menggunakan itupun udah bisa membantu kita mengungkap masalah siswa di sekolah

TN : Yaudah, apalagi ayok berangkat

Akhirnya, mereka bertiga pun berangkat.

Singkat cerita, setelah pulang dari observasi mereka pun mendiskusikan kapan AUM tersebut akan diolah. Namun, Julisah selalu ada alasan untuk tidak mengikuti setiap pengerjaan tugas.

Keesokan harinya....

NN : Kita diskusi dimana ya? (menemukan tempat yang cocok)

Ahaaa.. disini aja.. sepi, nyamanlah untuk diskusi.

SY : iya iya... cocok.. suasananya aman dan damai seperti aku dan kaamu..hihihi (mencairkan suasana)..maaf maaf hanya bercanda.

TN : Waauu... Banyak kali. Sepertinya ini memakan waktu lama.

SY : Gak apa-apa Tia, yang penting tugas kita kan hasilnya maksimal dan bisa kita pahami. Teerus, gak usah khawatir aku punya aplikasi super cepat mengolahnya (bercanda)...hanya dengan 1 aplikasi, masalah terselesaikan dan tinggal nunggu tren teng teng teng teng.. ssttt selesai.. hehe.. gak ush difirkan ya tia. Pasti kita bisa menyelesaikannya tepat waktu.

NN : Hehe.. Kamu bisa aja Sarah. Iya iya semangat

TN : Iya..Aamiin

JS : Wee..jam berapa kita selesainya ini?

TN : Ah..kau..belum pun mulai udah nanya kapan selesainya...

JS : Hehe..iya. tapi kira-kira kapan yaa kita selesai diskusi, aku ada janji nih.

NN : Kita harus kerjasama. Karena tanpa kerjasama hasilnya tidak akan maksimal.

JS : Baiklah ketua..

(JS, selama diskusi main hp dan tiba-tiba temannya datang)

NM : Ssstt.. ayookk.

JS : Iya iya.. wee udah mau siapkan.. aku duluan yaa..

TN : Janganlah gitu.. masih banyak nih

JS : Hehe.. gak apa-apa kan A aku duluan...Aaahh udahlah bisalah itu..
(sambil pergi) makasihh yaa udh dibolehin duluan..

TN : (menggelengkan kepala)

Akhirnya tugas lapangan pun selesai meskipun tanpa bantuan Julisah yang selalu banyak alasan. Kemudian, semua mahasiswa kembali ke kampus dan mengumpulkan semua laporan serta melaksanakan ujian F3

Dosen : Selamat siang! bagaimana tugasnya, semua laporan sudah selesai?

MH : Sudah bu..

Dosen : Oke. Silahkan kumpulkan semua laporan ke depan. Minggu depan kita presentasikan berkelompok. Sekarang ambil selemba kertas dan pulpen.

Kita akan ujian F3 sebentar saja. Jangan ada sesuatu apapun di atas meja kecuali pulpen dan kertas ujian anda.

JS : Aduuhh.. aku lupa ujian hari ini.

Ajari kalian aku ya wee, betul ini, gak tau apa-apa aku.

TN : Iya, aku juga loh. Walaupun aku ikut. Sarah ajalah nanti kita tanya ya?

Dosen membagikan soal dengan dua paket soal yang berbeda..

NN : Wee, Sarah dapat paket soal apa?

SY : B nurun

NN : Iissh..aku paket A loh, gawat ini.

SY : Gak apa-apa, kerjakan aja. Mudah-mudahan pasti kita bisa. Kan soalnya yang kita praktikkan kemarin.

(SY pun mengerjakan tugas tanpa meminta jawaban dari teman-temannya)

JS : Ssstts.. ssstt... Sarah. Nomor dua apa jawabannya? Gak ngerti aku.
(dengan gerakan tangan)

SY : (Kebetulan tidak mendengar panggilan Julisah)

JS : Ssstts.. ssstt... Tia. (gerakan jari) apa jawaban nomor dua?

(Sibuk mencari jawaban, JS tidak tahu kalau dosen sedang memperhatikannya).

Akhirnya, waktu ujian pun sudah habis. Julisah tidak bisa menjawab soal ujian, diapun menyesal karena tidak fokus dan tidak mau ikut serta atau terlibat saat mengerjakan tugas ke lapangan. Sedangkan Nurun dan Tia bisa menjawab soal meskipun tidak maksimal karena kurangnya peran mereka saat mengerjakan laporan praktik ke lapangan.

(Diskusi)

PK : Oke.. (sambil tepuk tangan) Sekarang kembali keposisi awal, kita akan diskusi.

Aktng yang sangat bagus, bagaimana perasaannya dek setelah bermain peran?

SY : Sangat senang kak..

PK : Oke senang ya dek... baiklah sekarang kita dengarkan dulu penilaian para observer ya?

AT : Kalau dari aini ya kak pendapatnya bahwa masing-masing dari kawan sudah dapat tapi keseriusan dari kawan-kawan masih kurang dan kalau intonasi dan nada sudah tepat kak.

LT : Menurut saya kak, kawan-kawan sudah kreatif karena sudah bagus bisa nyambung bahwa improvsasinya itu sudah dapat.

ST : Menurut saya kak sangat bagus karena sudah kelihatan tadi dari pemain yang sifatnya malas dan akhirnya tidak bisa menjawab ketika ujian.

AH : Kalau saya juga sih udah bagus kali kak, mereka bisa menjiwainya..

PK : Oke.. saran yang sangat membangun..

Sekarang kita kembalikan ke pengulangan pemain yang akan dimainkan oleh observer.

(Mahasiswa observer bermain peran sesuai dengan perbaikan setelah diskusi dan evaluasi)

PK : Oke.. sekarang berkumpul kembali kita akan diskusi bersama observer kita lagi..

Ya, gimana pendapatnya observer kita ini?

NM : Terima kasih atas kesempatannya. Jadi menurut saya kesesuaian peran itu sudah tepat

NN : Menurut saya juga sudah mantap

TN : Kalau menurut saya juga tadi bagus, meskipun ada peran yang terlupakan. Tapi deliverinya sudah sampai.

JS : Menurut saya kak, pesan nonverbalnya sudah dapat

PK : Pendapat-pendapat yang bagus..

4. Tahap Pengakhiran

PK : Baiklah adik-adik, berdasarkan kegiatan kita hari ini apa sih kesimpulan yang kalian dapat?

ST : Dari pemaknaan yang saya dapat sendiri sih selama proses bkp ini dapat memunculkan keakraban. Berdasarkan topik kita dapat belajar menghargai orang lain dan saya juga dapat memahami banyak karakter-karakter. Kemudian saya bisa memahami bagaimana sih yang majemuk itu, dan saya akan bertekad untuk lebih baik lagi kedepannya.

JS : Yang saya dapatkan kak, bahagialah bisa bertemu dalam bkp ini. Biasanya di kelas tidak seperti ini. Jadi disini dapat komunikasi yang berbeda mungkin dari teman yang tidak terlalu dekat dengan saya. kami disini lebih akrab dan lebih mengikat lagi.

PK : Oke... sekarang apa komitmen adik-adik kedepannya?

NM : Komitmen saya setelah melakukan bimbingan kelompok topik tertantang oleh kemajemukan adalah mari kita membuat hal baru atau inovasi baru biarpun itu malasnya berat, dan mulai hari ini kita harus lebih tertantang untuk membuat hal-hal baru dan pengalaman-pengalaman baru sebagai motivasi untuk diri sendiri. Kemudian, dengan permainan peran tadi sangat bagus untuk menjalin keakraban diantara kami semua.

TN : Komitmen tia setelah ini mungkin tia itu gak terlalu menggantungkan diri kepada teman saat kerja kelompok karena kita masih perlu usaha dulu toh kita pasti bisa. Jadi komitmennya jangan terlalu mengharapkan orang-orang yang tidak terlalu bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya. Untuk diri sendiri mungkin saya akan bertanggung jawab pada tugas baik itu dalam kelompok atau tugas individu.

PK : Oke.. mantap dek. Jadi intinya adalah kita harus terjun dulu sebelum berkomentar.

Baiklah adik-adik, sekarang bkp kita akan segera diakhiri. Gimana dek kapan kita melakukan pertemuan lagi?

MH : Senin kak, atau mungkin rabu depan

PK : Oke dek..

Sekarang sebagai bentuk perpisahannya kita akan menyanyikan lagu “Jangan Menyerah” dengan bersama-sama.

(PK dan Mahasiswa menyanyi sambil tepuk tangan)

PK : Baiklah adik-adik, sebelum kita akhiri ada baiknya kita berdo'a terlebih dahulu

Berdo'a dimulai...

Berdo'a selesai

Oke.. terima kasih atas kesempatannya dan kakak mohon maaf jika ada salah kata atau yang menyinggung perasaan kalian semua

Assalamu'alaikum wa rohmatullaahi wa barokaatuh

MH : Wa'alaikumsalah wa rohmatullaahi wa barokaatuh

(salam-salaman)

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

XIX. IDENTITAS

- K. Satuan pendidikan : Universitas Negeri Medan
 L. Tahun ajaran : Semester IV, Tahun Ajaran 2016/2017
 M. Kelas : BK Reguler B 2015
 N. Pelaksana : Sajidah
 O. Pihak terkait : Mahasiswa BK Reguler B 2015

XX. WAKTU DAN TEMPAT

- G. Tanggal : 19 April 2017
 H. Volume waktu : 1 x 60 menit
 I. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

XXI. MATERI PEMBELAJARAN

- E. Tema/ subtema :
5. Tema : Kreativitas Afektif Belajar
 6. Subtema : Berani Mengambil Risiko Terhadap Hal
 Hal Baru
- F. Sumber materi : Buku karangan Utami Munandar

Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.*

Jakarta: Rineka Cipta.

XXII. TUJUAN/ ARAH PENGEMBANGAN

- E. Pengembangan KES : Agar mahasiswa memiliki kreativitas afektif (sikap) belajar yang baik dalam hal adanya keberanian dalam mengambil risiko terhadap hal-hal baru.
- F. Penanganan KES-T : Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar terutama dalam hal keberanian mengambil risiko terhadap hal-hal baru.

XXIII. METODE DAN TEKNIK

- I. Jenis layanan : Layanan Bimbingan Kelompok
- J. Bidang Bimbingan : Pribadi
- K. Kegiatan pendukung : Aplikasi Instrumentasi
- L. Teknik Khusus : Teknik *Role Playing*

XXIV. SARANA

- E. Media : Papan nama dari kertas
- F. Perlengkapan : Kertas skenario, alat tulis

XXV. SASARAN PENILAIAN HASIL PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh mahasiswa dalam kaitannya dengan KES dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Perasaan, Kesungguhan).

G. KES

1. Acuan, hal-hal yang perlu diketahui mahasiswa tentang kreativitas afektif belajar antara lain : Mahasiswa mengetahui pengertian berani mengambil risiko, mengetahui pentingnya berani mengambil risiko, dan bentuk-

bentuk perilaku yang mencerminkan keberanian mengambil risiko terhadap hal-hal baru.

2. Kompetensi, kompetensi yang perlu dikuasai mahasiswa antara lain:
Mahasiswa mampu mengkaji pengertian berani mengambil risiko, dan mampu menjelaskan bentuk perilaku yang mencerminkan keberanian mengambil risiko.
3. Usaha, usaha-usaha yang perlu dilakukan mahasiswa antara lain:
Mahasiswa berdiskusi dengan sesama teman untuk mencari kesimpulan mengenai pengertian berani mengambil risiko dan bagaimana bentuk perilakunya kemudian memainkan peran sesuai karakter yang berkaitan dengan berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru.
4. Perasaan, perasaan klien terhadap proses dan hasil layanan adalah senang, lebih percaya diri, dan bersemangat.
5. Kesungguhan, mahasiswa membuat komitmen bersama dan membuat kesimpulan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok berdasarkan topik yang dibicarakan sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

94

H. KES-T

Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar yang baik dalam hal berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru.

I. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas Dan Tabah

Memohon Ridho Tuhan Yang Maha Esa untuk suksesnya mahasiswa dalam mencapai apa yang diinginkan, bersyukur atas keberhasilannya, dan ikhlas serta tawakkal jika ada yang belum terpenuhi sebagaimana yang diharapkan dan terus berusaha keras untuk mencapainya.

XXVI. LANGKAH KEGIATAN

I. TAHAP PEMBENTUKAN

17. Mengucapkan salam dan selamat datang
18. Mengajak mahasiswa berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing
19. Apersepsi
20. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok
21. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
22. Menjelaskan azas di dalam bimbingan kelompok
23. Menjelaskan teknik *Role Playing*
24. Melakukan ice breaking “Kaki, Kukuku, Kaku”

94

J. TAHAP PERALIHAN

9. Menjelaskan kegiatan yang akan dijalani
10. Menanyakan kesiapan setiap anggota BKP
11. Mempelajari suasana yang terjadi di dalam kelompok
12. Jika kondisi belum memungkinkan maka dapat kembali ketahap sebelumnya

K. TAHAP KEGIATAN (INTI)

15. Pemimpin kelompok memulai bimbingan kelompok dengan topik yang sudah ditentukan sebelumnya oleh pemimpin kelompok (topik tugas), yaitu berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru.
16. Membahas pengertian berani mengambil risiko.
17. Membahas pentingnya keberanian mengambil risiko terhadap hal-hal baru.
18. Membahas bentuk perilaku yang mencerminkan keberanian mengambil risiko.
19. Semua anggota kelompok aktif dan membahas topik dengan cara memberikan pendapatnya sampai topik yang dibahas tuntas.
20. Mengajak mahasiswa untuk bermain peran sesuai topik yang dibahas.

No	Uraian Kegiatan	Mahasiswa
1	Persiapan menyajikan dan membahas situasi	Mahasiswa memperhatikan penjelasan dari pemimpin kelompok
2	Memilih pemeran (aktor)	Masing-masing mahasiswa memilih peran yang diinginkan
3	Mempersiapkan pengamat	Mahasiswa menjadi observer selain menjadi pemain
4	Mempersiapkan tahapan peranan	Mahasiswa dan pemimpin kelompok mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
5	Pemeranan	Mahasiswa memainkan peran sesuai dengan perannya
6	Diskusi dan evaluasi	Mahasiswa dan pemimpin kelompok

		melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
7	Pengulangan pemeranan	Mahasiswa memainkan peran yang sama
8	Diskusi dan evaluasi ulang	Mahasiswa dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
9	Membagi pengalaman dan menarik generalisasi	Masing-masing mahasiswa mengutarakan perasaan yang mereka rasakan saat memainkan peran

21. Setiap anggota mengemukakan apa yang akan dilakukan setelah membahas topik tersebut (peneguhan hasrat dan komitmen).

L. TAHAP PENGAKHIRAN

11. Pemimpin mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
12. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan, pesan dan hasil kegiatan
13. Merencanakan kegiatan lanjutan
14. Pembacaan do'a menurut kepercayaan masing-masing
15. Menyanyikan lagu sayonara atau lagu lainnya sebagai bentuk perpisahan.

94

XXVII. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

G. Penilaian Hasil

Di akhir kegiatan mahasiswa diminta merefleksikan apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dan unsur AKURS.

11. Berfikir: Apa yang klien pikirkan tentang berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru (Unsur A).

12. Merasa: Apa yang klien rasakan tentang adanya keberanian mengambil risiko terhadap hal-hal baru (Unsur A dan R)
13. Bersikap: Bagaimana klien menyikapi hal-hal untuk mencegah ketidakpedulian tentang berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru (Unsur K).
14. Bertindak: Apa yang hendak klien lakukan untuk bisa meningkatkan keberanian mengambil risiko terhadap hal-hal baru (Unsur U).
15. Bertanggung Jawab: Bagaimana klien bertanggungjawab untuk menyikapi persoalan yang berkenaan dengan berani mengambil risiko terhadap hal-hal yang baru (Unsur U dan S).

H. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses kegiatan yaitu dengan memberikan penilaian laseg untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas mahasiswa dan efektifitas kegiatan/pelayanan.

94

I. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan bimbingan kelompok selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses dengan disertai arah tindaklanjutnya, seperti mengadakan konseling kelompok dan konseling individual mengenai masalah yang lebih pribadi bila diperlukan.

Medan, 19 April 2017

Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

BERANI MENGAMBIL RISIKO TERHADAP HAL-HAL BARU

C. Berani mengambil risiko (tidak takut membuat kesalahan)

1. Pengertian keberanian mengambil risiko

Keberanian adalah suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan bahwa adanya kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi. Keberanian adalah suatu sifat mempertahankan dan memperjuangkan apa yang dianggap benar dengan menghadapi segala bentuk bahaya (risiko), kesulitan, dan sebagainya (Paul Findley, dalam Jurnal Islamica Vol. 2, No. 1 2014). Keberanian akan memunculkan kekuatan emosional yang melibatkan keinginan untuk mencapai tujuan pribadi, seperti berani mempunyai pendapat atau memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal ketika mendapat kritik dari orang lain.

Risiko adalah situasi ketidakpastian, potensi kesuksesan, potensi 94 kegagalan dari suatu yang akan kita ambil. Mungkin saja risiko yang akan dihadapi adalah hal-hal yang kurang menyenangkan (merugikan, membahayakan) dari suatu perbuatan atau tindakan.

Dengan demikian berani mengambil risiko adalah suatu sikap atau tindakan yang melibatkan keinginan untuk mencapai tujuan pribadi meskipun ada potensi ketidakpastian, hal-hal yang kurang menyenangkan, dan adanya potensi kegagalan terhadap apa yang diambil.

D. Bentuk perilaku berani mengambil risiko

Perilaku yang mencerminkan sikap pada remaja dalam berani mengambil risiko adalah berani mempertahankan gagasan-gagasan atau pendapatnya walaupun mendapat tantangan atau kritik bisa dilihat dari keberanian seseorang dalam mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan oleh orang lain, berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal, tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain, melakukan hal-hal yang diyakini meskipun tidak disetujui sebagian orang, berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

E. Ice breaking “Kaki, Kukuku, Kaku”

Games ini berbentuk gerakan. Jika tangan di kepal maka peserta mengatakan kaki, jika tangan di buka maka peserta mengatakan kukuku, dan ketika tangan di buka dan digoyangkan maka peserta mengatakan kaku

Verbatim Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* III

Tema “Berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru”

A. Garis Besar Cerita

Ada 5 orang mahasiswa sedang menunggu jam masuk perkuliahan berikutnya. Sambil menunggu, satu diantara mereka menceritakan permasalahan pribadinya, dan berharap mendapatkan solusi. Permasalahan yang dibicarakan terkait dengan penyakit kleptomania. Masing-masing memberikan pendapatnya, dimana satu diantara mereka tetap mempertahankan pendapatnya meskipun dikritik atau dipengaruhi oleh teman-temannya. Namun, dia tetap menyampaikan hal-hal yang diketahuinya beserta bukti-bukti yang dipahaminya, sehingga teman-temannya mengerti apa yang dipahaminya.

B. Pemain peran sebanyak 5 orang dan pengamat atau observer sebanyak 5 orang

C. Dialog

1. Tahap Pembentukan

PK : Assalamu’alaikum wa rohmatullaahi wa barokaatuh

MH : Wa’alikumsalam wa rohmatullahi wabarokaatuh

PK : Apa kabar adik-adik?

MH : Luar biasa (sambil tepuk tangan)

PK : Luar biasa sehat ya. Selamat datang kembali dalam kegiatan kita bimbingan kelompok hari ini dan terima kasih banyak atas kesediaan dan

kesempatan adik-adik yang telah berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini.

Sebelum kita lanjut ketahap berikutnya seperti biasa alangkah lebih baik kita berdo'a terlebih dahulu... berdo'a dimulai... berdo'a selesai.

Sebelumnya perlu kita ulas kembali, masih ingat pembahasan kita minggu lalu?

TN : Tertantang oleh kemajemukan kak

PK : Sangat bagus sekali, ingatannya masih sempurna ya..

Oke, untuk kali ini kita akan membahas topik baru lagi yaitu berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru.

Barangkali sebelum itu perlu kakak tegaskan kembali bahwa bimbingan kelompok itu adalah salah satu dari sepuluh jenis layanan bimbingan konseling dimana kegiatannya dilakukan oleh sejumlah individu yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat *preventif* atau mencegah terjadinya suatu masalah dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok, sehingga mendorong berfungsinya kemampuan kognitif dari individu tersebut.

Sedangkan tujuan dari bimbingan kelompok itu ada tiga yaitu untuk mengembangkan pribadi dan bakat kalian masing-masing, kemudian untuk mendapatkan suatu pemahaman baru berdasarkan informasi baru yang akan kita bahas nanti, dan yang ketiga adalah untuk melatih komunikasi adik-adik sekalian. Untuk mengakrabkannya kita berkumpul dalam kelompok yang dinamis.

Kemudian, pemimpin kelompok bersama anggota membahas kembali cara pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dan asas yang digunakan. Dalam kegiatan ini ada 4 tahapan yang akan kita lalui, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran

Sedangkan asas-asas yang akan kita gunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok ini ada lima, yaitu asas kesukarelaan, kakak harapkan baik itu dari kakak atau dari kalian semua, kita sama-sama sukarela dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Asas keterbukaan, dimana kakak harapkan juga kalian bisa terbuka dalam menyampaikan segala perasaan, apa yang kalian pikirkan. Jadi, adik-adik tidak merasa terpaksa ataupun ragu-ragu dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Asas keaktifan, kalian kakak harapkan bisa berpartisipasi aktif dalam mensukseskan kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Karena segala yang akan kalian sampaikan atau kita bicarakan yang bersifat rahasia sama-sama kita jaga, dan insyaAllah akan kita jaga bersama kerahasiaannya. Asas yang terakhir yaitu asas kenormatifan dimana dalam kegiatan ini memiliki tiga aturan, yaitu tidak boleh SOK.

Sesuai dengan yang kita bahas minggu lalu bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok ini kita akan menggunakan teknik *role playing*. Bermain peran adalah situasi masalah diperankan secara singkat dengan menekankan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Bisa dipahami, atau ada yang ingin ditanyakan dek?

ST : Bukannya majemuk itu banyak kak?

PK : Betul dek, banyak dan sesuatu yang kompleks..

SY : Berarti kita tertantang terhadap hala-hal yang sulit dan banyak lah ya kak

PK : Iya, sangat benar dek. Masih ada yang ingin ditanyakan dek?

MH : Tidak ada kak, lanjut

PK : Oke kalau begitu ya, kita lanjut. Namun, sebelum masuk ketahap berikutnya kita ice breaking dulu ya?

MH : Iya kak, boleh.

NN : Kali ini apa permainannya kak?

PK : Nama permainannya “Kaki kukuku kaku”. Sudah pernah dengar?

MH : Belum kak.

PK : Nah, permainannya adalah dengan mengikuti gerakan ya. Jika tangan di kepal maka kalian mengatakan kaki, jika tangan kakak buka maka kalian bilang kukuku, dan ketika tangan kakak buka dan digoyangkan maka kalian harus bilang kaku. Siap?

MH : Siap kak..

(Pemimpin kelompok bersama peserta melakukan ice breaking dengan tema kaki kukuku kaku yang diulang sebanyak 3 kali)

94

2. Tahap Peralihan

PK : Sudah fresh? Bisa kita lanjut?

MH : Lanjut kak.. Seruu!

PK : Jadi, apa tadi pembahasan kita hari ini?

MH : Berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru..

PK : Betul sekali dek, tapi perlu kakak tegaskan kembali bahwa ini merupakan indikator terakhir dari judul besar kita yaitu kreativitas afektif belajar..

Masih ingat nggak kreativitas afektif belajar apa dek?

Barangkali Putra?

PG : Terima kasih kak, menurut saya kreativitas afektif belajar itu adalah sikap kita untuk menciptakan ide-ide baru yang belum pernah ada.

3. Tahap Kegiatan

PK : Betul dek, kita harus ingat ya bahwa kreativitas afektif belajar itu adalah sejauhmana kemauan dan kesediaan kalian dalam menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan baru berdasarkan informasi atau data yang kalian peroleh untuk membuat kombinasi baru atau perubahan perilaku baru dalam belajar kalian.

Baiklah, sekarang kita masuk ke topik kita hari ini, yaitu berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru. Nah, kira-kira apa yang kalian pahami dari tema kita hari ini dek?

NT : Ya, terima kasih kak. Jadi menurut saya berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru itu kita memiliki keberanian dalam memperjuangkan apa yang kita inginkan meskipun harus mengorbankan sesuatu.

PK : Benar sekali dek, kita mampu memperjuangkan apa yang kita inginkan, dan jangan lupa yang akan kita garis bawah hal-hal yang baru ya..

MH : Iya kak..

PK : Ada lagi pendapat lain?

ST : Kalau menurut saya kak, berani itu adalah tindakan kita untuk mencapai sesuatu tanpa merisaukan akibatnya kak.

PK : Iya dek, pendapat yang sangat bagus. Baiklah ada pendapat lg dari adik-adik?

NN : Tidak ada kak, sudah merangkum

PK : Oke, jadi berani mengambil risiko. Terlebih dahulu kita bahas dulu yang apa itu berani..

Nah, keberanian itu adalah sikap kita untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan bahwa adanya kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi.

Menurut Paul Findley dek, keberanian adalah suatu sifat mempertahankan dan memperjuangkan apa yang dianggap benar dengan menghadapi segala bentuk bahaya (risiko), kesulitan, dan sebagainya. Dimana kekuatan emosional kita akan muncul karena keinginan kita untuk mencapai tujuan pribadi, seperti berani mempunyai pendapat atau memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal ketika mendapat kritik dari orang lain.

PK : Bagaimana dek, paham?

JS : Saya kak, dari pernyataan kakak tadi dapat saya ambil kesimpulan bahwa berani itu sikap kita untuk mempertahankan dan memperjuangkan segala sesuatu yang kita inginkan atau kita capai kak.

PK : Iya dek, berani itu adalah kita mampu melawan segala sesuatu hal atau itu berupa kritikan dari orang lain.

Nah, sekarang apa sih menurut kalian risiko itu?

AH : Ya, terima kasih kak. Kalau menurut saya risiko itu adalah ketika kita ingin mencapai sesuatu yang berupa tujuan pribadi kita harus siap menerima segala sesuatu konsekuensi yang akan kita hadapi. Kita harus benar-benar menerima setiap konsekuensi apapun demi mencapai tujuan kita kak.

PK : Ya, betul sekali dek pendapatnya. Kita siap menerima segala konsekuensi apapun ketika kita menginginkan sesuatu. Ada lagi pendapat lain?

TN : Saya kak, menurut saya kak risiko itu adalah sesuatu yang belum pasti yang dapat menguji kesiapan kita. Nah, dari sinilah keberanian kita kak, seperti yang kakak bilang tadi memperjuangkan. Berarti kita harus memperjuangkan keinginan yang ingin kita capai dengan cara betul-betul tahu apa yang akan terjadi kedepannya. Jadi, sebelum kita ingin melakukan sesuatu terlebih dahulu kita berpikir konsekuensi apa yang akan kita hadapi jika kita mengambil ini dan itu. mungkin itu saja kak.

PK : Yap, betul sekali dek. Pendapat-pendapatnya sangat super super sekali ya. Baiklah akan kakak tambah sedikit bahwa risiko itu artinya situasi ketidakpastian, yang didalamnya ada potensi kesuksesan, ada potensi kegagalan dari suatu yang akan kita ambil. Nah, mungkin saja risiko yang akan dihadapi itu ada hal-hal yang kurang menyenangkan kita atau mungkin membahayakan kita.

Dengan demikian berani mengambil risiko adalah suatu sikap atau tindakan yang melibatkan keinginan untuk mencapai tujuan pribadi meskipun ada potensi ketidakpastian, hal-hal yang kurang menyenangkan, dan adanya potensi kegagalan terhadap apa yang diambil. Ada pertanyaan dek?

MH : Tidak ada kak.. lanjut aja.

PK : Oke, ada beberapa bentuk perilaku berani mengambil risiko dek, yaitu berani mempertahankan gagasan-gagasan atau pendapatnya walaupun mendapat tantangan atau kritik, berani menerima tugas yang sulit

meskipun ada kemungkinan gagal, dan tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.

Dari beberapa bentuk perilaku ini ada yang kurang dipahami dek?

JS : Nggak ada kak.. lanjut.

PK : Bisa ya dipahami. Seperti biasa kita akan mengadakan *role playing* seperti minggu-minggu lalu ya dek. Namun, topiknya tentang berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru. Deskripsi masalahnya sudah kakak siapkan. Ceritanya, ada 5 orang mahasiswa sedang menunggu jam masuk perkuliahan berikutnya. Sambil menunggu, satu diantara mereka menceritakan permasalahan pribadinya, dan berharap mendapatkan solusi. Permasalahan yang dibicarakan terkait dengan penyakit kleptomania. Masing-masing memberikan pendapatnya, dimana satu diantara mereka tetap mempertahankan pendapatnya meskipun dikritik atau dipengaruhi oleh teman-temannya. Namun, dia tetap menyampaikan hal-hal yang diketahuinya beserta bukti-bukti yang dipahaminya, sehingga teman-temannya mengerti apa yang dipahaminya. Itulah mungkin sekilas inti ceritanya dek.

Sebelum masuk kepermainan, terlebih dahulu kita memilih pemain dan observernya ya..

(Pemimpin kelompok bersama anggota mendiskusikan pemain dan observer *role playing*)

(Setelah itu memilih tempat permainan peran yang bagus dan properti yang dibutuhkan)

Permainan Peran dimulai

Ada 5 orang mahasiswa sedang duduk-duduk di depan ruangan kelas sambil menunggu jam masuk mata kuliah selanjutnya. Sambil menunggu, NN menceritakan permasalahan pribadinya kepada teman-temannya berharap mendapat bantuan.

NN : Teman-teman, ada sesuatu yang mau kuceritakan sama kalian.

JS : Apa, ceritakanlah!

SY : Iya apa itu?

NN : Kemarin, waktu di kos-kosan aku mau ke kamar mandi dan peralatan aku masih lengkap. Setelah aku kembali dari kamar mandi, ehh.. bedak dan parfum ku hilang. Terus aku ceritakan sama kawan kosku. Mereka bilang teman sekamarku yang ngambil. Awalnya aku gak percaya sebelum kubuktikan. Terus untuk membuktikannya aku periksa barang-barangnya, dan ternyata bedak dan parfumku di tempatnya. Tapi yang paling kukesalkan dia santai aja tanpa merasa bersalah meskipun ketahuan. Kemudian, dia memang sering mengambil barang-barang orang lain dan yang aku herankan dia bukannya orang miskin, kalau seperti barangku itu masih mempunya dia beli itu, menurut kalian dia itu kenapa begitu ya?

SY : Jangan-jangan dia klepto lagi? Tahu kalian klepto kan?

JS : Haaa..(Terheran). Klepto? Bukannya itu penyakit yang suka ngambil barang-barang orang lain itu ya. Ternyata ada disekitar kita juga ya, kukira Cuma di buku aja atau mungkin orang-orang jauh yang mengalami penyakit itu.

NN : Iya, itulah maksudku. Menurut kalian aku harus gimana? Aku udah gak tahan sekamar sama dia, setiap aku lewat di depannya dan barang-barangku masih sama dia. Tapi dia tanggapinnya santai aja. Aku jadi geram.

SY : Iiihh, kalau aku di posisimu pasti aku juga geram itu. tapi ngomong-ngomong itu penyakit psikologis lo. Terus, pernah aku dengar kalau penyakit itu gak bisa disembuhkan. Kalau saranku ya, kamu pindah kamar aja.

JS : Iya, aku juga pernah dengar itu gak bisa disembuhkan. Setahuku, belum ada penemuan yang bisa menyembuhkan penyakit itu.

TN : Jangan gitu lah, kasian kawan itu. Memangnya udah pernah kamu kasih nasihat?

NN : Belum sih, gimana mau dikasih nasihat, tapi itu penyakit dan gak bisa disembuhkan, sia-sia aja kalau dikasih nasehat.

TN : Bukan apa-apa ya teman-teman. Mungkin kalian juga udah pernah dengar ini. Pernah J.B Watson bilang berikan aku 10 orang anak, akan kuubah 10 anak tersebut sesuai yang kuinginkan.

JS : Yaa, mungkin itu bukan untuk orang yang memiliki penyakit klepto kali!

NT : Iya, bisa jadi. Soalnya gak semua penyakit itu sama penanganannya TN.
Ngarang aja itu kamu

TN : Gak JS dan NT, gak ada dibilang J.B Watson seperti itu. yang penting berikan dia 10 orang anak, maka akan diubahnya sesuai dengan yang ia inginkan. Itu berarti penyakit klepto masih bisa ditangani.

SY : Kalau menurutku, aku kurang setuju denganmu TN. Soalnya kejadian seperti ini juga pernah terjadi di kampungku. Dia seorang siswa SMA, dia sering mengambil barang-barang teman-temannya. Ketika ditanya barang itu memang ada sama dia, tapi dia gak mengembalikannya. Kemudian, itu udah menjadi hobi. Beberapa kali orang tuanya jadi dipanggil ke sekolah untuk mempertanggung jawabkan perilaku anaknya. Terus, gak segan-segan pihak korban minta ganti. Untuk mereka orang mampu. Jadi, gak masalah.

TN : Iya, orang yang memiliki penyakit klepto itu tidak dipandang dari orang kaya atau miskin. Sebab, itulah penyakit dan itu masih bisa disembuhkan. Untuk memperkuat pernyataan J.B Watson. Kalian pernah dengar nggak kalau setiap penyakit ada obatnya!

NN : Pernah, tapi gimana?

NT : Pernah sih, tapi jarang ada obat nya kalau untuk penyakit yang satu ini woy.

TN : Ya, jadi begini. Untuk orang yang di kampung SY. Siswa yang kamu bilang tadi itu sudah pernah mendapat penanganan khusus?

SY : Maksudnya? Kalau dari orang tuanya sudah sering seperti ditanya sampai dipukuli sih.

TN : Bukan itu maksudku, penanganan khusus seperti zaman sekarang. Contohnya, orang yang menggunakan narkoba dibawa ke tempat reliabilitas untuk mendapat penanganan. Jadi, untuk penyakit klepto ini, kan udah ada psikolog, psikiater atau mungkin penanganan dari guru bk di sekolahnya.

SY : Bukan reliabilitas. Itu lain topik kali, itu kan temannya validitas. Rehabilitas lo.

TN : Iya iya, aku salah. Maksudku Panti Rehabilitas. Jadi gimana ?

SY : Kalau setahuku belum pernah sih dibawa, karena orang tuanya selalu mampu membayarnya. Ya, berlanjut saja seperti air. Terus, keluarganya malah membiarkannya karena mereka sudah capek dengan sifat anaknya.

TN : Oo... dia belum mendapat penanganan khusus. Kalau begitu, maunya dicoba aja dulu ke psikolog atau yang lain gitu. Atau kamu B bisa kamu sarankan sama orang tuanya kalau anaknya itu dicoba aja dulu dibawa ke psikolog atau ke tempat lain yang bisa menangani penyakit seperti ini. Kamu dekatkan sama orang tuanya?

SY : Walaupun kamu saudara jauh, tapi bisalah aku bilang nanti.

JS : Bisa juga tuh, berarti A kamu bisa sarankan sama dia untuk berobat, kasian dia nanti jadi mengganggu hubungannya dengan orang lain dan memicu pertengkaran.

TN : Iya, tapi kalau bisa baik-baik dibilang ya jangan sampai menyinggung perasaannya.

NN : Iya, ya. Nantilah kucoba. Makasih ya teman-teman saran yang sangat bermanfaat.

(Kembali ke posisi awal untuk mendiskusikan hasil *role playing*)

PK : Wauw.. akting yang sangat bagus. Tepuk tangan dulu untuk aktris-aktris kita ini ya. Semoga bisa diterapkan dalam kehidupan nyata jika kita menghadapi situasi yang mirip atau mungkin sama. Nah, bagaimana

perasaanya tadi setelah melakukan *role playing* tema berani mengambil risiko?

JS : Hehe.. sangat seru kak. Sudah cocok dengan tema kita. Karena Tia tadi sudah bisa mempertahankan pendapatnya walaupun kami pengaruhi.

PK : Iya bagus dek. Terus ada pendapat lagi.

TN : Kalau menurut saya kak. Skenario tadi sudah menggambarkan orang yang memiliki tipe berani mengambil risiko terhadap hal-hal baru. Saya merasa seperti kenyataan kak. Karena kadang sebelum masuk kuliah kita mau bercerita-cerita seperti itu kak.

PK : Iya dek, berarti sudah pas ya. Sekarang mari kita dengan penilaian observer kita. Bagaimana pendapatnya?

ST : Dari yang saya lihat kak. Peranan nya sudah dapat dan sudah mengena ke pembahasan kita hari ini. Apalagi tadi teman kita malah mampu memberikan solusi kepada teman-teman yang lain meskipun mendapat tantangan atau banyak pendapat dari teman-teman yang lain kak.

PK : Yap, bagus sekali pendapatnya. Ada lagi?

PG : Kalau saya kak menilainya sudah pas. Hanya saja mungkin ada peranan yang mungkin dilupakan. Mungkin itu saja kak tambahannya.

AH : Saya juga sependapat dengan ST dan PG kak bahwa teman-teman sudah bagus dalam menampilkan dramanya meskipun ada sedikit tadi ke kuarang sesiusannya. Tapi tidak apa-apa karena itu hanya latihan saja. Mudah-mudahan dalam kehipun aslinya kita lebih baik kak.

PK : Benar sekali dek, dari setiap masalah yang berbeda-beda maka akan berbeda-beda pula cara orang untuk menyikapinya. Namun, kita mungkin

sudah mendapat gambaran bahwa ketika kita memang tahu info tentang suatu hal, mari kita sampaikan kepada orang lain agar mereka juga paham untuk melakukan pencegahan sebelum terlambat atau mungkin mengadakan perbaikan untuk kedepannya.

MH : Iya kak, mudah-mudahan.

PK : Nah, sekarang seperti biasa pergantian pemain. Jadi, dalam permainan kedua ini harus ada tambahan ya dari diskusi dan evaluasi kita tadi.

MH : Sip kak..

(Permainan peran kembali oleh observer awal)

(Berkumpul kembali untuk mendiskusikan hasil *role playing*)

PK : Oke dek, untuk hari apa sih komitmen kalian kedepannya?

ST : Kalau saya kak secara pribadi komitmennya kak dalam mengikuti bimbingan kelompok hari ini adalah kita harus lebih mengeksplor diri. Jangan takut akan risiko-risiko dihadapan kita karena kita memiliki kemampuan untuk melawan itu. sebab kita adalah mahasiswa-mahasiswa yang kreatif.

PK : Ya bagus sekali dek. Kita harus terjun dulu ya sebelum berkomentar. Itu baru namanya perjuangan. Ada lagi?

AH : Kalau saya kak kembali ke diri masing-masing. kita berani berbuat maka kita siap untuk konsekuensinya. Itu saja kak

PK : Oke, bagus komitmennya. Semoga bermanfaat ya dan bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tahap Pengakhiran

PK : Baiklah dek, apa sih kesimpulan yang kalian dapatkan hari ini?

Barangkali JS?

JS : Kesimpulannya adalah berani memperjuangkan tujuan pribadi meskipun mendapat tantangan atau kritikan dari orang lain kak. Mungkin itu saja kak.

PK : Baiklah dek, bimbingan kelompok yang terakhir ini akan segera kita akhiri. Mudah-mudahan dari bimbingan kelompok yang pertama sampai hari ini dapat bermanfaat untuk kalian semua. Namun, sebelum itu apa sih pesan dan kesan kalian selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?

LT : Kalau saya kak kesannya adalah mulai dari awal kita bimbingan kelompok kita mendapatkan pemahaman-pemahaman baru tentang sikap kreatif dan menjadikan pengetahuan kita lebih banyak serta dapat melatih kita untuk berkomunikasi.

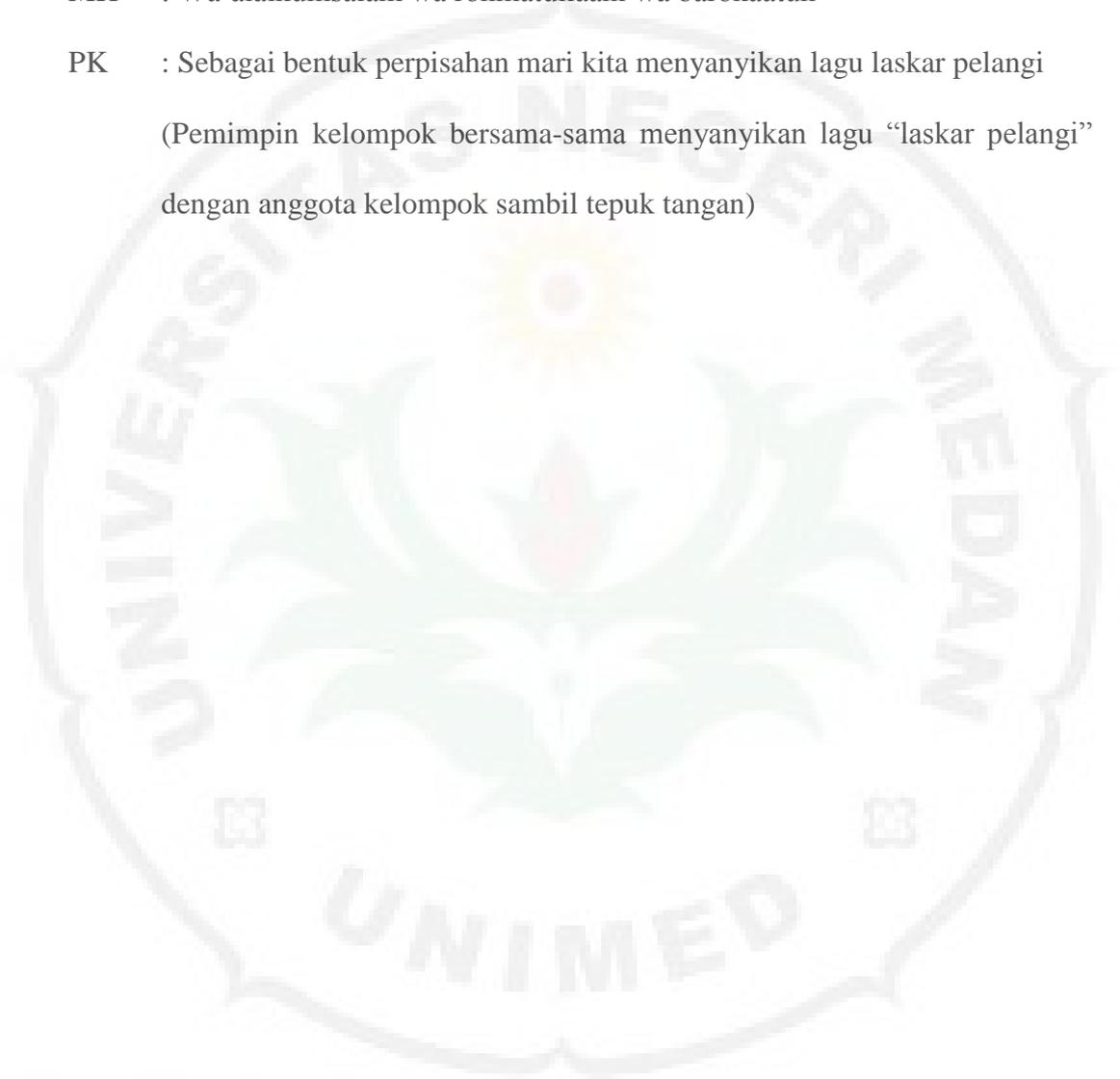
ST : Kalau saya kak, selama mengikuti kegiatan hari ini kesannya sih pastinya senang kak dan lebih akrab. Selama pelaksanaan bimbingan kelompok ini kita bisa saling tukar pikiran dengan teman-teman yang lain, memberikan pendapat dan tidak ada yang saling menyalahkan atau disalahkan. Kemudian, pesannya adalah setelah kita melaksanakan bimbingan kelompok dari tahap yang pertama dan sampai hari ini mungkin jangan sampai disitu saja.

PK : Baiklah dek, bimbingan kelompok hari ini akan kita akhiri. Mudah-mudahan bermanfaat ya dan bisa kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, kakak minta maaf jika ada kata-kata yang salah atau kurang baik dari awal kita mengadakan bimbingan kelompok sampai hari ini. Terima kasih atas kesempatannya yang sangat berharga ini.

Kak ucapkan Assalamu'alaikum wa rohmatullaahi wa barokaatuh

MH : Wa'alaikumsalam wa rohmatullaahi wa barokaatuh

PK : Sebagai bentuk perpisahan mari kita menyanyikan lagu laskar pelangi
(Pemimpin kelompok bersama-sama menyanyikan lagu "laskar pelangi"
dengan anggota kelompok sambil tepuk tangan)



THE
Character Building
UNIVERSITY

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

XXVIII. IDENTITAS

- P. Satuan pendidikan : Universitas Negeri Medan
 Q. Tahun ajaran : Semester IV, Tahun Ajaran 2016/2017
 R. Kelas : Reguler B 2015
 S. Pelaksana : Sajidah
 T. Pihak terkait : Mahasiswa Reguler B 2015

XXIX. WAKTU DAN TEMPAT

- J. Tanggal : 26 April 2017
 K. Volume waktu : 1 x 60 menit
 L. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

XXX. MATERI PEMBELAJARAN

- G. Tema/ subtema :
 7. Tema : Kreativitas Afektif Belajar
 8. Subtema : Menghargai Diri Sendiri dan Orang Lain
 H. Sumber materi : Buku karangan Utami Munandar

Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.*

Jakarta: Rineka Cipta.

XXXI. TUJUAN/ ARAH PENGEMBANGAN

- G. Pengembangan KES : Agar mahasiswa memiliki kreativitas afektif (sikap) belajar yang baik dalam hal menghargai diri sendiri dan orang lain.
- H. Penanganan KES-T : Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar terutama dalam menghargai diri sendiri dan orang lain.

XXXII. METODE DAN TEKNIK

- M. Jenis layanan : Layanan Bimbingan Kelompok
- N. Bidang Bimbingan : Pribadi dan Sosial
- O. Kegiatan pendukung : Aplikasi Instrumentasi
- P. Teknik Khusus : Teknik *Role Playing*

XXXIII. SARANA

- G. Media : Papan nama dari kertas
- H. Perlengkapan : Kertas skenario, alat tulis

XXXIV. SASARAN PENILAIAN HASIL PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh mahasiswa dalam kaitannya dengan KES dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Perasaan, Kesungguhan).

J. KES

1. Acuan, hal-hal yang perlu diketahui mahasiswa tentang kreativitas afektif belajar antara lain : Mahasiswa mengetahui pengertian menghargai diri sendiri dan orang lain, mengetahui pentingnya menghargai diri sendiri

dan orang lain, dan bentuk-bentuk perilaku yang mencerminkan menghargai diri sendiri dan orang lain.

2. Kompetensi, kompetensi yang perlu dikuasai mahasiswa antara lain: Mahasiswa mampu mengkaji pengertian menghargai diri sendiri dan orang lain, dan mampu menjelaskan bentuk perilaku yang mencerminkan menghargai diri sendiri dan orang lain.
3. Usaha, usaha-usaha yang perlu dilakukan mahasiswa antara lain: Mahasiswa berdiskusi dengan sesama teman untuk mencari kesimpulan mengenai pengertian menghargai diri sendiri dan orang lain dan bagaimana bentuk perilakunya kemudian memainkan peran sesuai karakter yang berkaitan dengan kemampuan imajinasi terhadap hal-hal baru.
4. Perasaan, perasaan klien terhadap proses dan hasil layanan adalah senang, lebih percaya diri, dan bersemangat.
5. Kesungguhan, mahasiswa membuat komitmen bersama dan membuat kesimpulan dari kegiatan layanan bimbingan kelompok berdasarkan topik yang dibicarakan sehingga bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

94

K. KES-T

Untuk mencegah, meminimalkan ketidaktahuan dan ketidakpedulian mahasiswa terhadap kreativitas afektif belajar yang baik dalam hal menghargai diri sendiri dan orang lain.

L. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas Dan Tabah

Memohon Ridho Tuhan Yang Maha Esa untuk suksesnya mahasiswa dalam mencapai apa yang diinginkan, bersyukur atas keberhasilannya, dan

ikhlas serta tawakkal jika ada yang belum terpenuhi sebagaimana yang diharapkan dan terus berusaha keras untuk mencapainya.

XXXV. LANGKAH KEGIATAN

M. TAHAP PEMBENTUKAN

25. Mengucapkan salam dan selamat datang
26. Mengajak mahasiswa berdoa bersama sesuai keyakinan masing-masing
27. Apersepsi
28. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok kepada peserta
29. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
30. Menjelaskan azas di dalam bimbingan kelompok
31. Menjelaskan teknik *Role Playing*
32. Melakukan ice breaking “Ikan Buntal”

N. TAHAP PERALIHAN

13. Menjelaskan kegiatan yang akan dijalani
14. Menanyakan kesiapan setiap anggota BKP
15. Mempelajari suasana yang terjadi di dalam kelompok
16. Jika kondisi belum memungkinkan maka dapat kembali ketahap sebelumnya.

O. TAHAP KEGIATAN (INTI)

22. Pemimpin kelompok memulai bimbingan kelompok dengan topik yang sudah ditentukan sebelumnya oleh pemimpin kelompok (topik tugas), yaitu menghargai diri sendiri dan orang lain.

23. Semua anggota kelompok aktif dan membahas topik dengan cara memberikan pendapatnya sampai topik yang dibahas tuntas.
24. Membahas pengertian menghargai diri sendiri dan orang lain.
25. Membahas pentingnya menghargai diri sendiri dan orang lain.
26. Membahas bentuk perilaku yang mencerminkan menghargai diri sendiri dan orang lain.
27. Mengajak mahasiswa untuk bermain peran sesuai topik yang dibahas.

No	Uraian Kegiatan	Mahasiswa
1	Persiapan menyajikan dan membahas situasi	Mahasiswa memperhatikan penjelasan dari pemimpin kelompok
2	Memilih pemeran (aktor)	Masing-masing mahasiswa memilih peran yang diinginkan
3	Mempersiapkan pengamat	Mahasiswa menjadi observer selain menjadi pemain
4	Mempersiapkan tahapan peranan	Mahasiswa dan pemimpin kelompok mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
5	Pemeranan	Mahasiswa memainkan peran sesuai dengan perannya
6	Diskusi dan evaluasi	Mahasiswa dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
7	Pengulangan pemeranan	Mahasiswa memainkan peran yang sama

8	Diskusi dan evaluasi ulang	Mahasiswa dan pemimpin kelompok melakukan penilaian terhadap permainan peran yang telah dilakukan
9	Membagi pengalaman dan menarik generalisasi	Masing-masing mahasiswa mengutarakan perasaan yang mereka rasakan saat memainkan peran

28. Setiap anggota mengemukakan apa yang akan dilakukan setelah membahas topik tersebut (peneguhan hasrat dan komitmen).

P. TAHAP PENGAKHIRAN

16. Pemimpin mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
17. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan, pesan dan hasil kegiatan BKP
18. Merencanakan kegiatan lanjutan
19. Pembacaan do'a menurut kepercayaan masing-masing
20. Menyanyikan lagu sayonara sebagai bentuk perpisahan.

94

XXXVI. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

J. Penilaian Hasil

Di akhir kegiatan mahasiswa diminta merefleksikan apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dan unsur AKURS.

16. Berfikir: Apa yang klien pikirkan tentang kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain dan memberikan pendapat di muka umum (Unsur A).
17. Merasa: Apa yang klien rasakan tentang kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain (Unsur A dan R)

18. Bersikap: Bagaimana klien menyikapi hal-hal untuk mencegah ketidakpedulian tentang kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain (Unsur K).
19. Bertindak: Apa yang hendak klien lakukan untuk bisa meningkatkan kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain baru (Unsur U).
20. Bertanggung Jawab: Bagaimana klien bertanggungjawab untuk menyikapi persoalan yang berkenaan dengan kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain (Unsur U dan S).

K. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses kegiatan yaitu dengan memberikan penilaian laseg untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas mahasiswa dan efektifitas kegiatan/pelayanan.

L. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan bimbingan kelompok selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses dengan disertai arah tindaklanjutnya, seperti mengadakan konseling kelompok dan konseling individual mengenai masalah yang lebih pribadi bila diperlukan.

94

Medan, 26 April 2017

Peneliti,

Sajidah

MENGHARGAI DIRI SENDIRI DAN ORANG LAIN

F. Sifat Menghargai

Kata “menghargai” menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah memberi, menilai, menentukan, memandang penting (bermanfaat, berguna), dan menghormati. Sikap menghargai dapat dilihat ketika seseorang mampu menghargai atau menghormati dirinya dan orang lain. Seseorang yang mampu menghargai orang lain baik itu berupa karya adalah orang yang mampu menghargai dirinya sendiri dalam bakat maupun kemampuannya.

Menghargai karya sendiri ditandai dari seseorang yang mampu memahami sejauh mana keadaan dan kemampuan dirinya. Menghargai dapat terjadi ketika seseorang mendapatkan prestasi yang rendah atau mengalami kegagalan namun dirinya tidak merasa bersalah dan mengatakan dirinya bodoh tetapi menganggap hal yang pernah terjadi tersebut sebagai pelajaran dan perkembangan yang lebih optimal.

Kemudian menghargai karya orang lain adalah menghormati hasil perbuatan, usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain, yaitu hasil dari ide, gagasan seseorang seperti seni, karya budaya, sipta lagu atau sesuatu produk yang bermanfaat atau berguna bagi orang lain. Dengan demikian menghargai adalah kemampuan untuk dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

G. Bentuk Perilaku Menghargai Diri Sendiri dan Orang Lain

Adapun perilaku remaja yang mencerminkan sikap menghargai adalah sebagai berikut:

- a) Menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri yang sedang berkembang
- b) Mengetahui apa yang betul-betul penting dalam hidup
- c) Menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan dalam mengembangkan potensi yang ada, dan senang terhadap penghargaan yang diberikan kepadanya
- d) Menampakkan rasa senang, perhatian, dan penghargaan yang tulus atas karya dan hasil usaha orang lain
- e) Memberikan penghormatan, penghargaan, dan kompensasi atas karya atau jeri payah orang lain
- f) Melindungi dan menjaga hasil karya orang lain, seperti tidak melakukan plagiat.

H. Ice Breaking “Ikan Buntal”

Cara permainan: setiap anggota kelompok wajib menyamakan suara, dan gerakan dengan kata-kata “ikan buntal ikan buntal, kepiting kepiting, ada ubur-ubur ada ubur-ubur, berenang, dilaut”. Kata-kata ini dinyanyikan sambil menunjukkan gerakannya.

Verbatim Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* IV

“ Menghargai diri sendiri dan orang lain”

1. Tahap Pembentukan

PK : Assalamu’alaikum wa rohmatullaahi wa barokaatuh

MH : Wa’alikuslam wa rohmatullahi wabarokaatuh

PK : Apa kabar adik-adik?

MH : Luar biasa (sambil tepuk tangan)

PK : Selamat datang kembali dalam kegiatan kita bimbingan kelompok hari ini dan terima kasih banyak atas kesediaan dan kesempatan adik-adik yang telah berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini.

Sebelum kita lanjut ketahap berikutnya alangkah lebih baik kita berdo’a terlebih dahulu... berdo’a dimulai... berdo’a selesai.

Sebelumnya perlu kita ulas kembali, masih ingat pembahasan kita minggu lalu?

MH : Berani mengambil risiko terhadap hal-hal yang baru kak

PK : Sangat bagus sekali, ingatannya masih sempurna ya..

Oke, untuk kali ini kita akan membahas topik baru yaitu menghargai diri sendiri dan orang lain.

Barangkali sebelum itu perlu kakak tegaskan kembali bahwa bimbingan kelompok itu adalah salah satu dari sepuluh jenis layanan bimbingan konseling dimana kegiatannya dilakukan oleh sejumlah individu yang difokuskan pada pemberian informasi-informasi yang bersifat *preventif* atau mencegah terjadinya suatu masalah dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok, sehingga mendorong berfungsinya kemampuan kognitif dari individu tersebut.

Sedangkan tujuan dari bimbingan kelompok itu ada tiga yaitu untuk mengembangkan pribadi dan bakat kalian masing-masing, kemudian untuk mendapatkan suatu pemahaman baru berdasarkan informasi baru yang akan kita bahas nanti, dan yang ketiga adalah untuk melatih komunikasi adik-adik sekalian. Untuk mengakrabkannya kita berkumpul dalam kelompok yang dinamis.

Kemudian, pemimpin kelompok bersama anggota membahas kembali cara pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dan asas yang digunakan. Dalam kegiatan ini ada 4 tahapan yang akan kita lalui, yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran

Sedangkan asas-asas yang akan kita gunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok ini ada lima, yaitu asas kesukarelaan, kakak harapkan baik itu dari kakak atau dari kalian semua, kita sama-sama sukarela dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Asas keterbukaan, dimana kakak harapkan juga kalian bisa terbuka dalam menyampaikan segala perasaan, apa yang kalian pikirkan. Jadi, adik-adik tidak merasa terpaksa ataupun ragu-ragu dalam mengikuti kegiatan

bimbingan kelompok hari ini. Azas keaktifan, kalian kakak harapkan bisa berpartisipasi aktif dalam mensukseskan kegiatan bimbingan kelompok hari ini. Karena segala yang akan kalian sampaikan atau kita bicarakan yang bersifat rahasia sama-sama kita jaga, dan insyaAllah akan kita jaga bersama kerahasiaannya. Azas yang terakhir yaitu azas kenormatifan dimana dalam kegiatan ini memiliki tiga aturan, yaitu tidak boleh SOK.

Sesuai dengan yang kita bahas minggu lalu bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok ini kita akan menggunakan teknik *role playing*. Bermain peran adalah situasi masalah diperankan secara singkat dengan menekankan pada karakter atau sifat orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Bisa dipahami, atau ada yang ingin ditanyakan dek?

MH : Tidak ada kak, lanjut

PK : Baiklah jika tidak ada, sekarang kita *games* dulu ya setuju?

MH : Setuju kak..

PK : Jadi, *games* atau mungkin ice bereaking ya kita pakai “ikan buntal”.

“ikan buntal.. ikan buntal, kepiting..kepiting, ada ubur...ada ubur, berenang, di laut”

Baiklah, akan kakak contohkan terlebih dahulu bahwa ikan buntal itu gerakan seperti hamil kedua tangan gerakkan ke arah depan, dan seterusnya.

(Pemimpin kelompok bersama peserta melakukan ice breaking dengan tema ikan buntal yang diulang sebanyak 3 kali)

2. Tahap Peralihan

PK : Bisa kita lanjut?

MH : Lanjut kak..

PK : Jadi, apa tadi pembahasan kita hari ini?

MH : Menghargai diri sendiri dan orang lain..

PK : Betul sekali, tapi perlu kakak tegaskan kembali bahwa ini merupakan indikator terakhir dari judul besar kita yaitu kreativitas afektif belajar..

Masih ingat nggak kreativitas afektif belajar apa dek?

Barangkali Putra?

PG : Terima kasih kak, menurut saya kreativitas afektif belajar itu adalah sikap kita untuk menciptakan ide-ide baru yang belum pernah ada.

3. Tahap Kegiatan

PK : Betul dek, kita harus ingat ya bahwa kreativitas afektif belajar itu adalah sejauhmana kemauan dan kesediaan kalian dalam menciptakan ide-ide atau gagasan-gagasan baru berdasarkan informasi atau data yang kalian peroleh untuk membuat kombinasi baru atau perubahan perilaku baru dalam belajar kalian.

Baiklah, sekarang kita masuk ke topik kita hari ini, yaitu menghargai diri sendiri dan orang lain. Nah, kira-kira apa yang kalian pahami dari tema kita hari ini dek?

NM : Ya, terima kasih kak. Jadi menurut saya menghargai diri sendiri artinya kita menerima segala kekurangan yang ada dalam diri kita dan menganggap kekurangan itu menjadi kelebihan yang bisa memacu kita untuk lebih baik kedepannya. Sedangkan menghargai orang lain adalah kita menghargai dan tidak semena-mena atas karya ataupun hal lain dari orang lain baik itu dari sikap kita atau yang lain.

PK : Benar sekali dek, bahwa menghargai diri sendiri itu sering berkaitan dengan ketika kita ingin ingin dihargai orang lain terlebih dahulu kita harus belajar menghargai diri sendiri. Menurut kamus besar bahasa indonesia bahwa menghargai itu adalah memberi, menilai, menentukan, menganggap penting. Nah, ketika kita menghargai diri sendiri berarti kita menilai, menganggap penting terhadap apa yang kita butuhkan, apa yang kita inginkan, dan kita bisa berkata saya bisa ini dan pasti saya bisa melakukannya.

Nah, selanjutnya kenapa sih penting kita membahas topik ini?

AH :Ya, terima kasih kak. Kenapa kita penting membahas topik ini agar kita bisa tahu bagaimana menghargai diri sendiri sebab menghargai diri sendiri itu juga sebagai wujud untuk mengoptimalkan apa yang kita punya.

PK : Oke, kita bisa mengenali apa yang kita miliki. Ada lagi dek?

TN : Kenapa topik ini penting kita bahas karena setiap manusia itu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Nah, kita disini harus menghargai diri sendiri terlebih dahulu dengan cara kita jangan membanding-bandingkan diri kita dengan orang lain, mungkin kita bisa menjadikan itu sebagai motivasi. Tapi kita harus ingat bahwa kita itu punya potensi, dan setiap manusia itu memiliki potensi yang berbeda-beda. Saya dengan amirul memiliki potensi yang berbeda, begitu juga dengan teman-teman yang lainnya. Jadi, itu merupakan suatu kebanggaan.

PK : (Tepuk tangan) sangat benar sekali bahwa setiap manusia itu memiliki potensi yang berbeda-beda. Namun, dari sisi tersebut kita jangan lupa

bahwa melalui perbedaan itu bisa kita jadikan sebagai pelengkap. Bisa dipahami dek?

MH : Bisa kak..

PK : Kita lanjut ya..

MH : Iya kak..

PK : Sekarang pernah nggak kalian dalam situasi perkuliahan yang menuntut tugas kelompok, kita sebut saja tugasnya translate ya. Sedangkan kita sadar bahwa setiap manusia itu memiliki perannya masing-masing, memiliki potensi yang berbeda-beda. Mungkin dalam kelompok tersebut sebagian memiliki kepandaian memberikan gagasan, ada bagian mengedit data, ada bagian yang ngeprint. Nah, ketika kamu dalam posisi tersebut ada teman yang tidak bisa memahami apa yang dia buat, bagaimana tindakan kalian menghadapi situasi tersebut?

NT : Terima kasih kak. Sebelumnya dalam tugas kelompok tersebut kita harus bekerjasama dan saling berumbuk apa yang harus kita kerjakan. Kemudian kita akan mengadakan pembagian tugas sesuai kesepakatan. Nah, dari pembagian itu kita tahu bahwa bagian-bagian mana yang bisa dikerjakan dan tidak dimengerti. Jadi, yang namanya satu kelompok harus saling membantu karena ketika sudah berkelompok tidak ada yang namanya gak bisa. Sebab mereka bisa bekerjasama dan berbagi pikiran ketika ada yang tidak dimengerti demi mencapai suatu tujuan yang sama.

PK : Ya, betul sekali dek bahwa melalui kerjasama apapun yang awalnya kita kira tidak bisa kerjakan ternyata bisa kita lalui. Itulah kekuatan ketika bergabung dalam suatu kelompok untuk saling membantu. Inilah

merupakan salah satu cara kita dalam menghargai potensi yang ada pada diri sendiri dan menghargai potensi orang lain.

Barangkali ada pengalaman dari teman-teman yang lain?

JS : Kalau saya kak, ketika ada teman yang tidak paham setelah pembagian tugas. Maka kami mengajak dia untuk mengadakan pertemuan kembali untuk membahas bagiannya dan menanyakan apa yang kurang dipahami.

PK : Ya, bagus sekali dek. Yang lain?

NN : Saya sependapat dengan teman-teman yang lain kak, saya akan tetap membatu teman. Disisi lain, ketika ada yang tidak peduli saya lebih tegas dan memilih tidak mengikutkan namanya dalam tugas tersebut. Itu hanya sebuah ancaman dan motivasi agar dia sadar kak.

PK : Iya bisa seperti itu juga. Nah, peristiwa selanjutnya adalah berkaitan juga dengan peristiwa seperti tadi. Akan tetapi, dalam cerita kali ini kalian melihat diantara kelompok kalian ada salah satu anggota yang tidak bisa menerima keadaan teman kalian dengan cara marah-marah sambil berkata apa sih yang kamu bisa, diberi tugas ini nggak bisa yang itu nggak bisa juga. Nah, ketika kalian melihat peristiwa tersebut apa tindakan yang kalian lakukan dek?

JS : Iya kak, ini juga pernah terjadi dalam pengalaman saya. Ketika kami ada tugas kelompok, dalam posisi ini ada seperti bos dan ada juga seperti anggota. Cerita singkatnya mungkin ada teman yang cekatan, namun ada satu yang agak lambat. Nah, teman yang agak lambat ini seperti menjadi bahan *bullying* kak. Jadi, si bos atau ketua ini suka kali ngomong kasar dan suka menjust teman yang ini. Jadi, kami dalam posisi tersebut

memberikan motivasi untuk arahan kedepannya agar tidak memandang orang sebelah mata. Intinya juga tugas kita selesai.

PK : Oke bagus sekali dek. Sebab tidak lebih baik tugas daripada teman ya.

JS : Iya kak, walaupun ketua tadi merasa menjadi bos. Akan tetapi kita perlu untuk menghormati kawan dan mengargai kemampuan yang dia miliki.

PK : Iya dek kakak setuju. Barangkali ada pengalam lain yang mungkin ingin ia ceritakan dalam kelompok ini?

ST : Jadi begini kak, dalam situasi tidak menerima dalam kelompok. Sebelumnya kita harus berdiskusi terlebih dahulu bahwa yang ingin dicapai adalah seperti ini. Jadi, melalui diskusi tersebut kita dapat memberikan masukan bahwa seperti ini loh yang akan kita kerjakan. Nah, ketika masukan itu kurang bagus menurut kita maka disinilah kita gunanya untuk saling tukar pikiran atau memberikan tambahan agar lebih sempurna jadi bukan menyalahkan. Kemudian, dari diskusi tersebut kita mendapatkan suatu evaluasi bahwa kita juga harus tahu ketika teman memberikan suatu pendapat terus kita langsung menjust dan menghakimi maka lama-kelamaan dia tidak akan mau memberikan saran atau pendapatnya lagi. Bahkan untuk mengerjakan tugas kelompok tersebut dia akan menjadi malas dan kurang termotivasi akibat kesan awal yang kurang bagus. Jadi kita perlu untuk membina kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok. mungkin itu saja kak terima kasih.

PK : Oke, pendapatnya sangat benar. Kita juga mungkin pernah menghadapi situasi yang sama atau seringkali meghadapi itu dalam kenyataan. Nah, itu

mungkin salah satu cara yang kita bisa lakukan ketika kita menghadapi situasi yang sama nantinya.

Nah, cerita lain lagi ni ketika kalian memiliki tugas yang akan dikumpulkan. Sebelumnya kalian sudah berusaha sebaik mungkin, tetapi tidak bisa juga kita kerjakan. Padahal waktunya besok sudah harus dikumpul. Nah, tiba-tiba kamu menemukan tugas yang sama, pengerjaannya pas dan hasilnya lumayan bagus. Dalam situasi ini apa yang akan kalian dek, apakah kamu akan mengambil hasil tugas tersebut secara penuh atau kamu memahami terlebih dahulu, dan mungkin kalian jadikan sebagai referensi tambahan, padahal kamu dalam posisi itu sangat terdesak karena tugas tersebut harus dikumpul pagi ini juga?

TN : Kalau saya kak saya lebih membaca terlebih dahulu. Karena itu kan karya orang lain sebab dia menulis itu tidak hanya jalan kaki mengerjakannya terus selesai tapi dia juga baca. Nah, ketika kita mengambil secara utuh berarti kita tidak menghargai karya orang lain kak. Akan, tetapi ketika kita ingin memakai karya dia maka kita harus membaca terlebih dahulu untuk mengembangkannya dan kita bisa memasukkan salah satu nama dia di daftar pustaka sebagai referensi. Mungkin itu salah satu cara kita menghargai karya dia.

PK : Iya betul dek. Ada pendapat lain?

NT : Kalau saya kak, jujur aja saya pernah ngambil karya orang lain. Tetapi saya nggak pernah copy semuanya. Seperti yang dibilang Tia bahwa kita baca dulu apa kelemahan dari punya kita dan kelebihan punya dia. Ketika kita menemukan suatu kelemahan pada tugas kita dan kita temukan

hasilnya ada di karya. Menurut saya nggak salah juga sih kak kita ambil dari dia sedikit-sedikit untuk melengkapi tugas kita aja, akan tetapi jangan lupa buat namanya di daftar pustaka. Itu aja sih kak menurut saya.

PK : Oke, jadi kita sebagai manusia yang menghargai karya orang lain tidak boleh ya mengambil karya orang lain secara penuh, dan jangan lupa ketika kita mengambil karya orang lain buat namanya di daftar pustaka sebagai salah satu penghargaan kita pada karya orang lain.

Barangkali Amirul ingin menceritakan sesuatu?

AH : Kalau amirul begini dalam tugas seperti itu. Saya lebih senang mengambil konsep pahamnya kan. Ketika kita mengambil blak-blakan sepertinya tidak ada kepuasan batin ngerjakan itu. Jadi, setidaknya ini punya orang kita pun jadi gak enak dan hanya ganti nama gitu lebih gak benar. Nah, lebih mendingan nggak usah dikerjain daripada harus mengambil milik dia semuanya hanya dengan ganti nama, dan ini hanya soal memindahkan gitu. Itu bukan kepribadian saya gitu kak. Jadi, menurut saya kak, itu hanya kita jadikan sebagai referensi dan ketika ingin mengambilnya kita harus mengurangi atau menambahinya, jadi ada gitu kontribusi kita dalam pengerjaan tugas tersebut. Jadi, kita lebih mengutamakan kepuasan batin dengan cara kita yang ngerjain daripada mengejar nilai dan hasil yang bagus kali tetapi dengan cara mengambil karya orang lain.

PK : Ya, bagus sekali dek. Mudah-mudahan tetap seperti itu ya pemahamannya.

Nah, cerita lain lagi ni tentang tugas statistika. Mungkin salah satu dari teman kita tidak bisa mengerjakan padahal dalam posisi tersebut tugas harus dikumpul. Jadi, dia meminta hasil tugas kalian tanpa memperhatikan darimana pengerjaannya. Nah, dalam posisi anda yang diminta atau dicontek bagaimana tindakan kamu dalam menghadapi situasi tersebut?

NN : Saya pernah mengalami itu kak, ada sikawan langsung memindahkan hasil tugas saya kemudian diantar kedepan terus di ponten guru. Setelah itu saya harus panggil dia kak, saya tanyakan mana yang dia tidak mengerti maka saya akan berusaha mengajarnya.

PK : Yaa, mungkin kita memiliki sikap yang berbeda-beda ya dalam memberikan pendapatnya dalam kelompok ini. Nah, itulah salah satu inspirasi yang kita dapatkan hari ini ketika kita menghadapi situasi yang sama.

Kemudian, seperti biasa kita akan melakukan *role playing* yang deskripsi masalahnya sudah kakak siapkan. Sebelumnya, kakak ceritakan dulu bahwa skenario ini tentang menghargai diri sendiri dan orang lain. cerita ini tentang mahasiswa yang memiliki sikap kreatif yang baik, dia memiliki semangat yang tinggi dalam mengikuti semua perlombaan, dan dia memiliki keahlian dalam mengarang suatu cerita di blog nya. Namun, disisi lain ada sebagian teman yang kurang menghargai pendapat atau keahliannya.

Sebelum masuk kepermainan, terlebih dahulu kita memilih pemain dan observernya ya..

(Pemimpin kelompok bersama anggota mendiskusikan pemain dan observer *role playing*)

(Setelah itu memilih tempat permainan peran yang bagus dan properti yang dibutuhkan)

Permainan peran dimulai

Ada dua mahasiswa sedang duduk-duduk sambil bercerita-cerita di dalam kelas. Tiba-tiba, seorang mahasiswa datang menghampiri mereka berdua.

TN : Woi... Ngapain kalian disini? Pasti ceritain aku kan?

JS : Bisa jadi, hehe..

Kami tadi ceritain kamu. Kamu orangnya cantik, baik hati, rajin ngerjakan tugas, rajin menabung dan tidak sombong. Hehe.. bercanda.

TN : Bisa aja kamu, aku jadi malu tauu..hahaha

NT : Ayok gabung, ini ada banyak makanan loo, tadi aku beli.

TN : Oh ya ide bagus tuh..hehe.

Jul, kemarin aku baca ceritamu yang di blog itu lo yang di internet. Iisssh.. kren kalii. Suka kali aku bacanya, sampai meneteskan air mata segala aku bacanya.

JS : Iya? Alhamdulillah

TN : Iya lo, cerita itu kan tentang orang tua bukan main sedihnya, sampai kebayang-bayang sama orang tuaku dikampung lo. termotivasi kali ke aku lo. Wah kren kali loh itu wak.

JS : Alhamdulillah kalau memang dapat memotivasi.

NT : Oo, cerita itu ya. aku juga udah baca sih. Tapi rasaku biasa aja sih, lebay kali kau TN bilangnyanya.

TN : Gak lo, bagus kok ceritanya. Karena aku anak kos itu kan jadi teringat aku sama mamak dan bapak aku di kampung. Mungkin kamu gak serius itu membacanya dan kurang menghayati. Jadi, gak dapet *feel* nya.

NT : (Hanya senyum). Tapi memang kurang memotivasi aja rasaku. Gak tau dimananya yang kurang.

JS : Ehhh, sudah-sudah.

TN : Ngomong-ngomong udah siap tugas rekayasa ide kalian?

NT : Kalo aku mudah sih, tinggal copas punya kakak-kakak dulu.

TN : Ah, mana boleh gitu lo. Itu namanya plagiat tau.

NT : Gak apa-apa lah, yang penting siap lo woy.

JS : Udah-udah.. 10 menit lagi kita masuk.. Bentar ya aku mau beli pulpen dulu.

TN : Oke. Cepat ya bentar lagi kita masuk.

JS : Oke,

(Berjalan melewati mading, tiba-tiba dia melihat akan diadakan perlombaan melukis)

JS : Eh.. ada lomba melukis ni (sambil membaca)

(Monolog) kalau misalnya aku ikut gimana ya, kapan ini dilaksanakan ya?

Hmm, dua minggu lagi, berarti masih ada kesempatan ni. Gimana ya kalau ku ikuti, udah lama gak ikut lomba seperti ini. Kan aku dulu waktu kecil pernah ikut lomba melukis. Berarti aku harus daftar ini.

Tiba-tiba NN dan AH orang satu kelasnya lewat mau ke kamar kantin dan melihat JS sedang berdiri di depan mading...

NN : Kamu ngapain disini?

JS : Eh NN dan AH, iya nih lagi baca pengumuman aja ada perlombaan melukis. Aku pengen ikut. Kalian mau kemana?

NN : Kami mau ke kantin ni, mau ikut?

JS : Gak, duluan aja

NN : Emang kamu bisa melukis?

JS : Yaa, walaupun masih sederhana tapi aku yakin aku bisa. Dulu aku pernah ada bakat melukis dan aku pernah ikut lomba meskipun juara harapan 2. Terus aku juga pernah ikut lomba kaligrafi dan alhamdulillah menang. Jadi aku pengen coba gitu. Kalau masalah penggabungan warnah mudah-mudahan bisa.

AH : hmm, kalau kamu yakin ikutan aja. Cepat-cepat daftar. Mudah-mudahan menang yaa

JS : Aamiin, makasih yaa

AH : Yaudah kami pergi dulu yaa

JS : iya.

(Kembali dalam kelompok semula untuk mengadakan diskusi akan *role playing* nya)

PK : Oke, bagus sekali peranannya ya. Bagaimana nih perasaannya?

JS : Senang sekali kal.

PK : Baiklah, apa yang kira-kira kalian pikirkan pada saat melakukan peranan tadi?

JS : Saya merasa seperti kenyataan kak, jadi kita harus bisa menghargai potensi yang ada dalam diri kita.

PK : Oke, bagus sekali. Kemudian apa yang kalian pikirkan dek setelah melihat *role playing* tadi bagi observernya?

NM : Yang saya pikirkan kak bahwa dari permainan peranan tadi kita harus lebih bisa menghargai orang lain lagi mungkin itu bisa dalam hal bakat atau karya orang lain, dan kita diajarkan untuk tidak boleh plagiat. Mungkin itu saja kak.

PK : Iya dek, betul sekali bahwa kita mungkin pernah dalam situasi seperti itu. dalam hal ini kawan memiliki karya atau dalam cerita tadi tentang blog ya salah satu cara menghargai nya dengan cara memuji. Namun, dalam hal lain ada teman yang tidak kurang baik dalam menunjukkan mimik wajah seperti tidak menghargai karya temannya.

Jadi, dari hal ini kita bisa lebih tahu kedepannya bahwa kita harus belajar untuk lebih memahami bagaimana sih perasaan teman kita ketika kita berbicara tentang ini atau kita harus lebih paham akan situasi kapan saatnya untuk bercanda dan kapan untuk serius ya.

Oke, baiklah kita akan mengadakan permainan ulang bagi observernya silahkan..

(Permainan ulang)

(Melakukan diskusi kembali)

PK : Oke dek, untuk hari apa sih komitmen kalian kedepannya?

TN : Kalau tia secara pribadi komitmennya kak dalam mengikuti bimbingan kelompok hari ini adalah kita harus lebih mengeksplor diri. Sebab kita sudah menjalani bkp dari tahap awal sampai tahap terakhir. Jadi, kita jangan takut mengambil risiko terhadap hal-hal baru, jangan takut tunjukkan

potensi kamu itu dimana, dan hal yang terpenting tetap hagin karya-karya orang lain.

PK : Ya bagus sekali dek. Ada lagi?

AH : Kalau saya kak kembali ke diri masing-masing. kita sudah mendapatkan informasi yang banyak sekali. Jadi, kita harus bisa memulai untuk bisa mengakhiri seperti bagaimana sih kita menghargai diri sendiri dan menghargai orang lain lagi.

PK : Oke, bagus komitmennya. Semoga bermanfaat ya dan bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tahap Pengakhiran

PK : Baiklah dek, apa sih kesimpulan yang kalian dapatkan hari ini?

TN : Jadi, kalau misalnya kita ingin dihargai. Let's kita hargai orang lain juga, dan menghargai itu tidak hanya memuji orang lain, seperti wih bagus ya. Namun, sebelumnya dari sikap kita juga kita harus menghargai diri kita sendiri. Misalnya, kita jangan mengeluh dengan keadaan kita seperti kenapa ya aku pendek, kenapa ya mereka bisa tapi aku nggak. Nggak usah kita syukurin aja gitu, setiap yang Tuhan kasih itu adalah yang terbaik untuk kita sebab kemampuan itu juga seperti itu kita diberikan potensi yang sangat bagus dan tergantung kita untuk mengasahnya. Jadi, jangan kita membandingkan diri kita dengan orang lain. Nah, kita harus mensyukuri keadaan kita, dan mari kita kenali potensi kita serta mari kita hargai apa yang kita punya dan orang lain punya.

PK : Oke, bagus sekali, dan satu lagi kakak tambahkan “Mari kita berkarya” (sambil tepuk tangan).

MH : “Mari kita berkarya” SUKSES untuk kita (tepuk tangan)

PK : Baiklah dek, bimbingan kelompok yang terakhir ini akan segera kita akhiri. Mudah-mudahan dari bimbingan kelompok yang pertama sampai hari ini dapat bermanfaat untuk kalian semua. Namun, sebelum itu apa sih pesan dan kesan kalian selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?

LT : Kalau saya kak kesannya adalah mulai dari awal kita bimbingan kelompok kita mendapatkan pemahaman-pemahaman baru tentang sikap kreatif dan menjadikan pengetahuan kita lebih banyak serta dapat melatih kita untuk berkomunikasi.

ST : Kalau saya kak, selama mengikuti kegiatan hari ini kesannya sih pastinya senang kak dan lebih akrab. Selama pelaksanaan bimbingan kelompok ini kita bisa saling tukar pikiran dengan teman-teman yang lain, memberikan pendapat dan tidak ada yang saling menyalahkan atau disalahkan. Kemudian, pesannya adalah setelah kita melaksanakan bimbingan kelompok dari tahap yang pertama dan sampai hari ini mungkin jangan sampai disitu saja. Tetapi, kita masih bisa *sharing-sharing* lagi, karena dalam bkp kita dapat mendapatkan banyak informasi dan hal-hal positif.

PK : Baiklah dek, bimbingan kelompok hari ini akan kita akhiri. Mudah-mudahan bermanfaat ya dan bisa kita aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, kakak minta maaf jika ada kata-kata yang salah atau kurang baik dari awal kita mengadakan bimbingan kelompok sampai hari ini. Terima kasih atas kesempatannya yang sangat berharga ini.

Kak ucapkan Assalamu’alaikum wa rohmatullaahi wa barokaatuh

MH : Wa’alaikumsalam wa rohmatullaahi wa barokaatuh

**PENILAIAN HASIL
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari, Tanggal Layanan :

Kelas :

Jenis Layanan :

Pemberi Layanan :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan singkat.

1. Apa yang anda pikirkan tentang kreativitas afektif belajar dalam hal kemampuan berimajinasi dan ingin tahu terhadap hal-hal baru?
.....
.....
2. Apa yang anda rasakan tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang anda miliki?
.....
.....
3. Bagaimana anda bersikap tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang anda miliki?
.....
.....
4. Usaha apa yang akan anda lakukan untuk bisa memiliki kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang baik?
.....
.....
5. Bagaimana anda bertanggungjawab dalam kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang anda miliki?
.....
.....

**PENILAIAN HASIL
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING**

LAISEG

Hari, Tanggal Layanan :

Kelas :

Jenis Layanan :

Pemberi Layanan :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan singkat.

6. Apa yang anda pikirkan tentang kreativitas afektif belajar dalam hal kemampuan berimajinasi dan ingin tahu terhadap hal-hal baru?

.....

.....

7. Apa yang anda rasakan tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang anda miliki?

.....

.....

8. Bagaimana anda bersikap tentang kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang anda miliki?

.....

.....

9. Usaha apa yang akan anda lakukan untuk bisa memiliki kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang baik?

.....

.....

10. Bagaimana anda bertanggungjawab dalam kemampuan berimajinasi dan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru yang anda miliki?

.....

.....

Lampiran 18

ALAT PENILAIAN

PRAKTIK PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

1. Observer : Sakinah Hasibuan
2. Fasilitator : Sajidah
3. NIM : 1131151021
4. Bidang Bimbingan : Bimbingan Kelompok
5. Fungsi Layanan : Preventif
6. Kelas : BK Reguler B 2015
7. Semester : Genap
8. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling
9. Waktu : 1 x 60 Menit

Petunjuk.

Berilah skor pada butir-butir penilaian praktik bimbingan kelompok atau klasikal dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 = Tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat baik

NO	ASPEK LAYANAN BIMBINGAN	Skor			
1	TAHAP PEMBENTUKAN				
	a. Mengungkapkan tujuan kegiatan layanan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	b. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan layanan yang akan di tempuh	1	2	3	4
	c. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	d. Memfasilitasi terjadinya pengungkapan diri para anggota	1	2	3	4
	e. Keterlaksanaan kegiatan poenghangatan/pengakraban	1	2	3	4
	f. Menampilkan kehormatan kepada konseli (hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh empati)	1	2	3	4
	Sub Total				
2	TAHAP PARALIHAN/TRANSISI				
	a. Menjelaskan kegiatan yan akan di tempuh pada tahap berikutnya	1	2	3	4
	b. Memlihara suasana kelompok agar tetap semangat, kompak dan focus pada tujuan	1	2	3	4
	c. Menerima perbedaan konseli secara terbuka	1	2	3	4

	d. Memfasilitasi terjadinya perubahan suasana interaksi antar anggota kelompok	1	2	3	4
	Sub Total				
3	TAHAP KEGIATAN INTI (Perubahan Perilaku)				
	a. Kemampuan mendorong anggota untuk berbagi pengalaman dan pemikiran	1	2	3	4
	b. Kemampuan untuk mengendalikan diri, tidak mengambil alih permasalahan kesulitan yang di temukan oleh konseli	1	2	3	4
	c. Kemampuan mengatur lalu lintas kegiatan secara terarah	1	2	3	4
	d. Kemampuan memotivasi anggota kelompok untuk aktif terlibat	1	2	3	4
	e. Kemampuan menggunakan teknik intervensi yang relevan dengan perubahan perilaku yang di harapkan	1	2	3	4
	f. Kemampuan mengendalikan diri (aktif tetapi tidak mendominasi pembicaraan)	1	2	3	4
	Sub Total				
4	TAHAP PENGAKHIRAN				
	a. Memberitahukan kegiatan akan segera di akhiri	1	2	3	4
	b. Kemampuan merangkum proses dan hasil-hasil kegiatan	1	2	3	4
	c. Membahas kegiatan yang di pandang perlu	1	2	3	4
	d. Mengemukakan pesan dan harapan	1	2	3	4
	Sub Total				
	Skor Total				

94

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{80} \times 100\% =$$

Komentar/catatan :

Medan, 05 April 2017
Observer,

Sakinah Hasibuan
NIM.1133151040

Lampiran 18.1

ALAT PENILAIAN

PRAKTIK PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

10. Observer : Sakinah Hasibuan
 11. Fasilitator : Sajidah
 12. NIM : 1131151021
 13. Bidang Bimbingan : Bimbingan Kelompok
 14. Fungsi Layanan : Preventif
 15. Kelas : BK Reguler B 2015
 16. Semester : Genap
 17. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling
 18. Waktu : 1 x 60 Menit

Petunjuk.

Berilah skor pada butir-butir penilaian praktik bimbingan kelompok atau klasikal dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

NO	ASPEK LAYANAN BIMBINGAN	Skor			
1	TAHAP PEMBENTUKAN				
	g. Mengungkapkan tujuan kegiatan layanan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	h. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan layanan yang akan di tempuh	1	2	3	4
	i. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	j. Memfasilitasi terjadinya pengungkapan diri para anggota	1	2	3	4
	k. Keterlaksanaan kegiatan poenghangatan/pengakraban	1	2	3	4
	l. Menampilkan kehormatan kepada konseli (hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh empati)	1	2	3	4
	Sub Total				
2	TAHAP PARALIHAN/TRANSISI				
	e. Menjelaskan kegiatan yan akan di tempuh pada tahap berikutnya	1	2	3	4
	f. Memlihara suasana kelompok agar tetap semangat, kompak dan focus pada tujuan	1	2	3	4
	g. Menerima perbedaan konseli secara terbuka	1	2	3	4

	h. Memfasilitasi terjadinya perubahan suasana interaksi antar anggota kelompok	1	2	3	4
	Sub Total				
3	TAHAP KEGIATAN INTI (Perubahan Perilaku)				
	g. Kemampuan mendorong anggota untuk berbagi pengalaman dan pemikiran	1	2	3	4
	h. Kemampuan untuk mengendalikan diri, tidak mengambil alih permasalahan kesulitan yang di temukan oleh konseli	1	2	3	4
	i. Kemampuan mengatur lalu lintas kegiatan secara terarah	1	2	3	4
	j. Kemampuan memotivasi anggota kelompok untuk aktif terlibat	1	2	3	4
	k. Kemampuan menggunakan teknik intervensi yang relevan dengan perubahan perilaku yang di harapkan	1	2	3	4
	l. Kemampuan mengendalikan diri (aktif tetapi tidak mendominasi pembicaraan)	1	2	3	4
	Sub Total				
4	TAHAP PENGAKHIRAN				
	e. Memberitahukan kegiatan akan segera di akhiri	1	2	3	4
	f. Kemampuan merangkum proses dan hasil-hasil kegiatan	1	2	3	4
	g. Membahas kegiatan yang di pandang perlu	1	2	3	4
	h. Mengemukakan pesan dan harapan	1	2	3	4
	Sub Total				
	Skor Total				

94

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{80} \times 100\% =$$

Komentar/catatan :

Medan, 12 April 2017
Observer,

Sakinah Hasibuan
NIM.1133151040

Lampiran 18.2

ALAT PENILAIAN

PRAKTIK PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

19. Observer : Sakinah Hasibuan
 20. Fasilitator : Sajidah
 21. NIM : 1131151021
 22. Bidang Bimbingan : Bimbingan Kelompok
 23. Fungsi Layanan : Preventif
 24. Kelas : BK Reguler B 2015
 25. Semester : Genap
 26. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling
 27. Waktu : 1 x 60 Menit

Petunjuk.

Berilah skor pada butir-butir penilaian praktik bimbingan kelompok atau klasikal dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

NO	ASPEK LAYANAN BIMBINGAN	Skor			
1	TAHAP PEMBENTUKAN				
	m. Mengungkapkan tujuan kegiatan layanan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	n. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan layanan yang akan di tempuh	1	2	3	4
	o. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	p. Memfasilitasi terjadinya pengungkapan diri para anggota	1	2	3	4
	q. Keterlaksanaan kegiatan poenghangatan/pengakraban	1	2	3	4
	r. Menampilkan kehormatan kepada konseli (hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh empati)	1	2	3	4
	Sub Total				
2	TAHAP PARALIHAN/TRANSISI				
	i. Menjelaskan kegiatan yan akan di tempuh pada tahap berikutnya	1	2	3	4
	j. Memlihara suasana kelompok agar tetap semangat, kompak dan focus pada tujuan	1	2	3	4
	k. Menerima perbedaan konseli secara terbuka	1	2	3	4

	l. Memfasilitasi terjadinya perubahan suasana interaksi antar anggota kelompok	1	2	3	4
	Sub Total				
3	TAHAP KEGIATAN INTI (Perubahan Perilaku)				
	m. Kemampuan mendorong anggota untuk berbagi pengalaman dan pemikiran	1	2	3	4
	n. Kemampuan untuk mengendalikan diri, tidak mengambil alih permasalahan kesulitan yang di temukan oleh konseli	1	2	3	4
	o. Kemampuan mengatur lalu lintas kegiatan secara terarah	1	2	3	4
	p. Kemampuan memotivasi anggota kelompok untuk aktif terlibat	1	2	3	4
	q. Kemampuan menggunakan teknik intervensi yang relevan dengan perubahan perilaku yang di harapkan	1	2	3	4
	r. Kemampuan mengendalikan diri (aktif tetapi tidak mendominasi pembicaraan)	1	2	3	4
	Sub Total				
4	TAHAP PENGAKHIRAN				
	i. Memberitahukan kegiatan akan segera di akhiri	1	2	3	4
	j. Kemampuan merangkum proses dan hasil-hasil kegiatan	1	2	3	4
	k. Membahas kegiatan yang di pandang perlu	1	2	3	4
	l. Mengemukakan pesan dan harapan	1	2	3	4
	Sub Total				
	Skor Total				

94

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{80} \times 100\% =$$

Komentar/catatan :

Medan, 19 April 2017
Observer,

Sakinah Hasibuan
NIM.1133151040

Lampiran 18.3

ALAT PENILAIAN

PRAKTIK PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

28. Observer : Sakinah Hasibuan
 29. Fasilitator : Sajidah
 30. NIM : 1131151021
 31. Bidang Bimbingan : Bimbingan Kelompok
 32. Fungsi Layanan : Preventif
 33. Kelas : BK Reguler B 2015
 34. Semester : Genap
 35. Tempat : Lab. Bimbingan Konseling
 36. Waktu : 1 x 60 Menit

Petunjuk.

Berilah skor pada butir-butir penilaian praktik bimbingan kelompok atau klasikal dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

NO	ASPEK LAYANAN BIMBINGAN	Skor			
1	TAHAP PEMBENTUKAN				
	s. Mengungkapkan tujuan kegiatan layanan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	t. Menjelaskan cara-cara pelaksanaan layanan yang akan di tempuh	1	2	3	4
	u. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok	1	2	3	4
	v. Memfasilitasi terjadinya pengungkapan diri para anggota	1	2	3	4
	w. Keterlaksanaan kegiatan poenghangatan/pengakraban	1	2	3	4
	x. Menampilkan kehormatan kepada konseli (hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh empati)	1	2	3	4
	Sub Total				
2	TAHAP PARALIHAN/TRANSISI				
	m. Menjelaskan kegiatan yan akan di tempuh pada tahap berikutnya	1	2	3	4
	n. Memlihara suasana kelompok agar tetap semangat, kompak dan focus pada tujuan	1	2	3	4
	o. Menerima perbedaan konseli secara terbuka	1	2	3	4

	p. Memfasilitasi terjadinya perubahan suasana interaksi antar anggota kelompok	1	2	3	4
	Sub Total				
3	TAHAP KEGIATAN INTI (Perubahan Perilaku)				
	s. Kemampuan mendorong anggota untuk berbagi pengalaman dan pemikiran	1	2	3	4
	t. Kemampuan untuk mengendalikan diri, tidak mengambil alih permasalahan kesulitan yang di temukan oleh konseli	1	2	3	4
	u. Kemampuan mengatur lalu lintas kegiatan secara terarah	1	2	3	4
	v. Kemampuan memotivasi anggota kelompok untuk aktif terlibat	1	2	3	4
	w. Kemampuan menggunakan teknik intervensi yang relevan dengan perubahan perilaku yang di harapkan	1	2	3	4
	x. Kemampuan mengendalikan diri (aktif tetapi tidak mendominasi pembicaraan)	1	2	3	4
	Sub Total				
4	TAHAP PENGAKHIRAN				
	m. Memberitahukan kegiatan akan segera di akhiri	1	2	3	4
	n. Kemampuan merangkum proses dan hasil-hasil kegiatan	1	2	3	4
	o. Membahas kegiatan yang di pandang perlu	1	2	3	4
	p. Mengemukakan pesan dan harapan	1	2	3	4
	Sub Total				
	Skor Total				

94

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor}}{80} \times 100\% =$$

Komentar/catatan :

Medan, 26 April 2017
Observer,

Sakinah Hasibuan
NIM.1133151040

Lampiran 19**DAFTAR HADIR PESERTA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK****MAHASISWA BK REGULER B 2015**

Hari/Tanggal : Rabu, 05 April 2017

Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

Waktu : 13.00 WIB s/d selesai

Penyelenggara : Peneliti

Judul : “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

No.	Nama	NIM	Tanda Tangan
1	Amirul Hazmi	1151151003	
2	Julisah Siregar	1152151004	
3	Linda Tridawati	1151151017	
4	Nining Marwah Hutapea	1151151023	
5	Nurun Nazmi	1151151025	
6	Nuraini Tanjung	1151151024	
7	Putra Ahmadi Gultom	1152151009	
8	Sarah Asyari	1152151016	
9	Sartika Telaumbanua	1152151018	
10	Tia Ade Novita	1151151037	

Medan, 05 April 2017
Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

Lampiran 19.1**DAFTAR HADIR PESERTA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK****MAHASISWA BK REGULER B 2015**

Hari/Tanggal : Rabu, 12 April 2017

Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

Waktu : 13.00 WIB s/d selesai

Penyelenggara : Peneliti

Judul : “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

No.	Nama	NIM	Tanda Tangan
1	Amirul Hazmi	1151151003	
2	Julisah Siregar	1152151004	
3	Linda Tridawati	1151151017	
4	Nining Marwah Hutapea	1151151023	
5	Nurun Nazmi	1151151025	
6	Nuraini Tanjung	1151151024	
7	Putra Ahmadi Gultom	1152151009	
8	Sarah Asyari	1152151016	
9	Sartika Telaumbanua	1152151018	
10	Tia Ade Novita	1151151037	

Medan, 12 April 2017
Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

Lampiran 19.2**DAFTAR HADIR PESERTA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK****MAHASISWA BK REGULER B 2015**

Hari/Tanggal : Rabu, 19 April 2017

Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

Waktu : 13.00 WIB s/d selesai

Penyelenggara : Peneliti

Judul : “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

No.	Nama	NIM	Tanda Tangan
1	Amirul Hazmi	1151151003	
2	Julisah Siregar	1152151004	
3	Linda Tridawati	1151151017	
4	Nining Marwah Hutapea	1151151023	
5	Nurun Nazmi	1151151025	
6	Nuraini Tanjung	1151151024	
7	Putra Ahmadi Gultom	1152151009	
8	Sarah Asyari	1152151016	
9	Sartika Telaumbanua	1152151018	
10	Tia Ade Novita	1151151037	

Medan, 19 April 2017
Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

Lampiran 19.3**DAFTAR HADIR PESERTA LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK****MAHASISWA BK REGULER B 2015**

Hari/Tanggal : Rabu, 26 April 2017

Tempat : Lab. Bimbingan Konseling

Waktu : 13.00 WIB s/d selesai

Penyelenggara : Peneliti

Judul : “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

No.	Nama	NIM	Tanda Tangan
1	Amirul Hazmi	1151151003	
2	Julisah Siregar	1152151004	
3	Linda Tridawati	1151151017	
4	Nining Marwah Hutapea	1151151023	
5	Nurun Nazmi	1151151025	
6	Nuraini Tanjung	1151151024	
7	Putra Ahmadi Gultom	1152151009	
8	Sarah Asyari	1152151016	
9	Sartika Telaumbanua	1152151018	
10	Tia Ade Novita	1151151037	

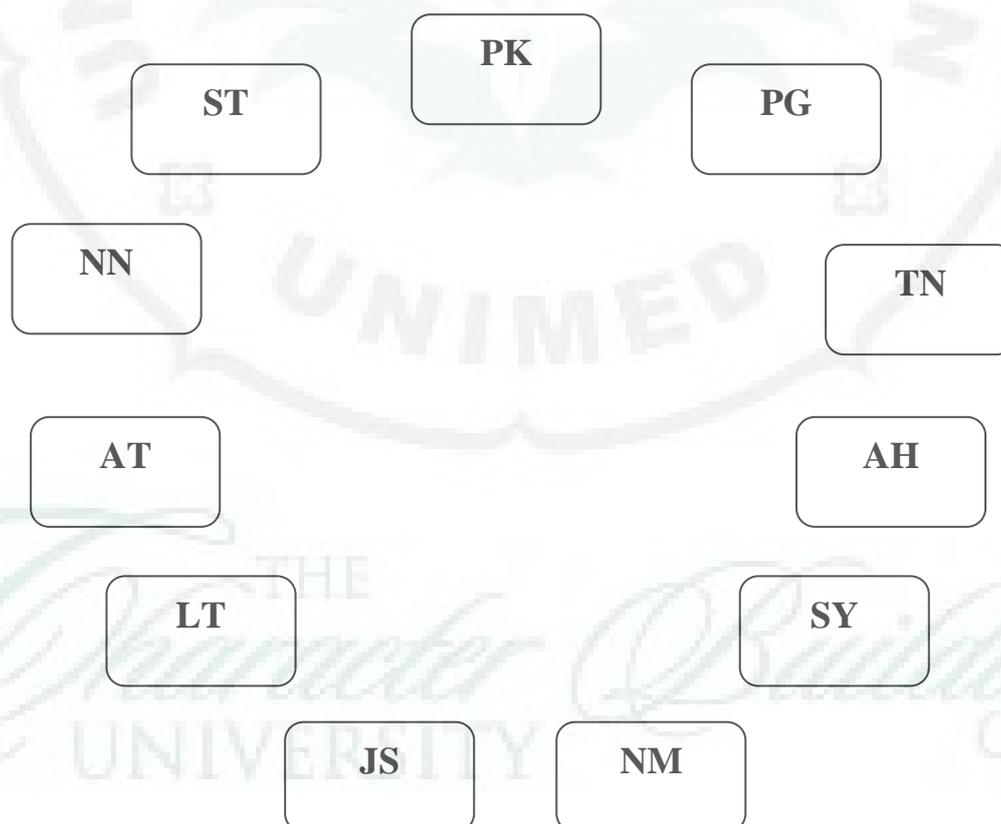
Medan, 26 April 2017
Peneliti,

Sajidah
NIM.1131151021

Lampiran 20

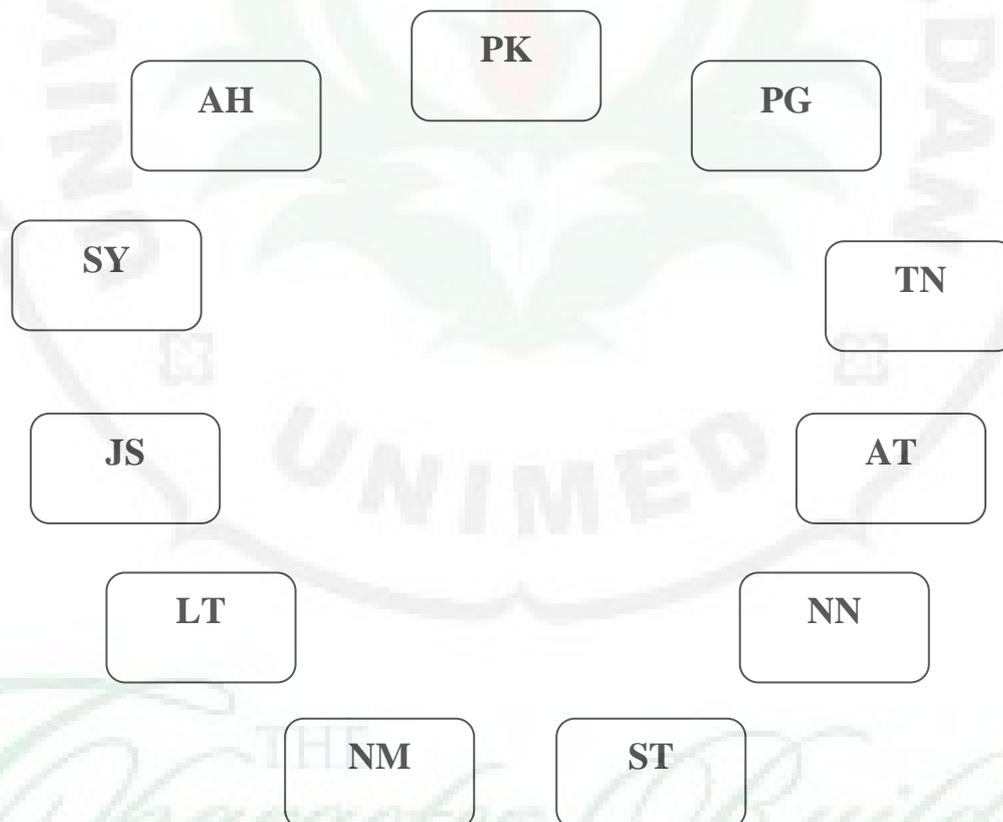
LAPORAN PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*
Penyelenggara : Sajidah
Sasaran : 10 orang mahasiswa Kelas BK Reguler B 2015
Pertemuan : Pertama
Pembahasan : Kemampuan Berimajinasi dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Hal-Hal Baru

Posisi Duduk Pada Saat Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

LAPORAN PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*
Penyelenggara : Sajidah
Sasaran : 10 orang mahasiswa Kelas BK Reguler B 2015
Pertemuan : Pertama
Pembahasan : Tertantang Oleh Kemajemukan

Posisi Duduk Pada Saat Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

LAPORAN PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

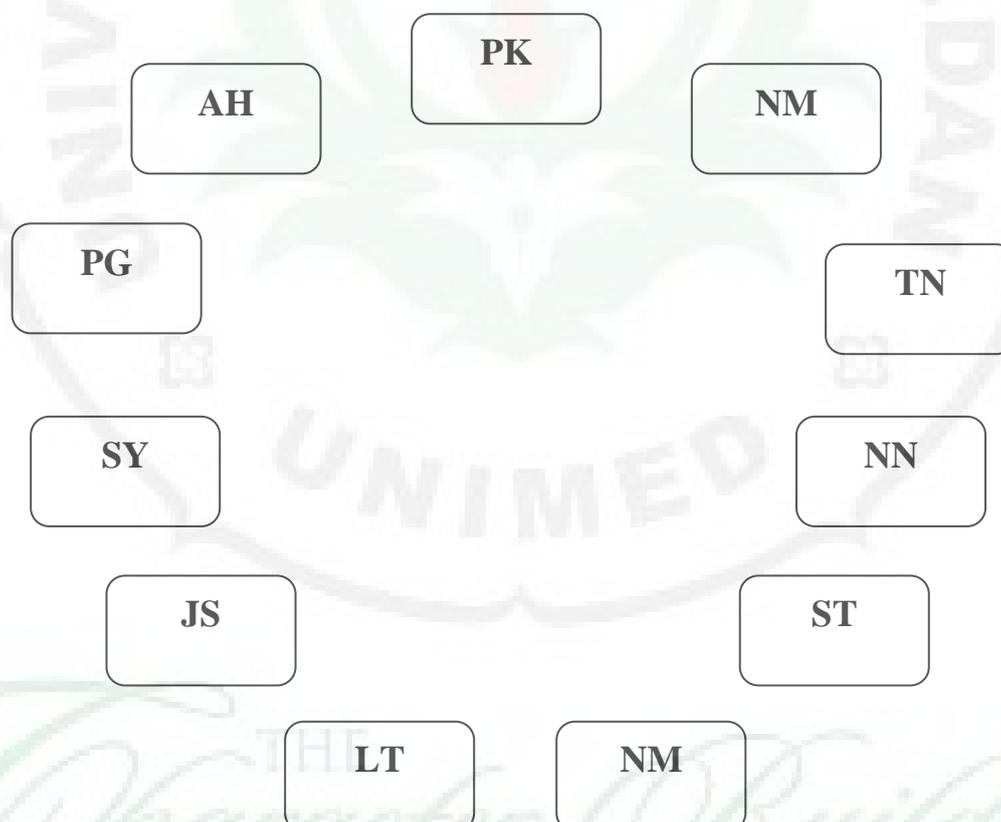
Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Penyelenggara : Sajidah

Sasaran : 10 orang mahasiswa Kelas BK Reguler B 2015

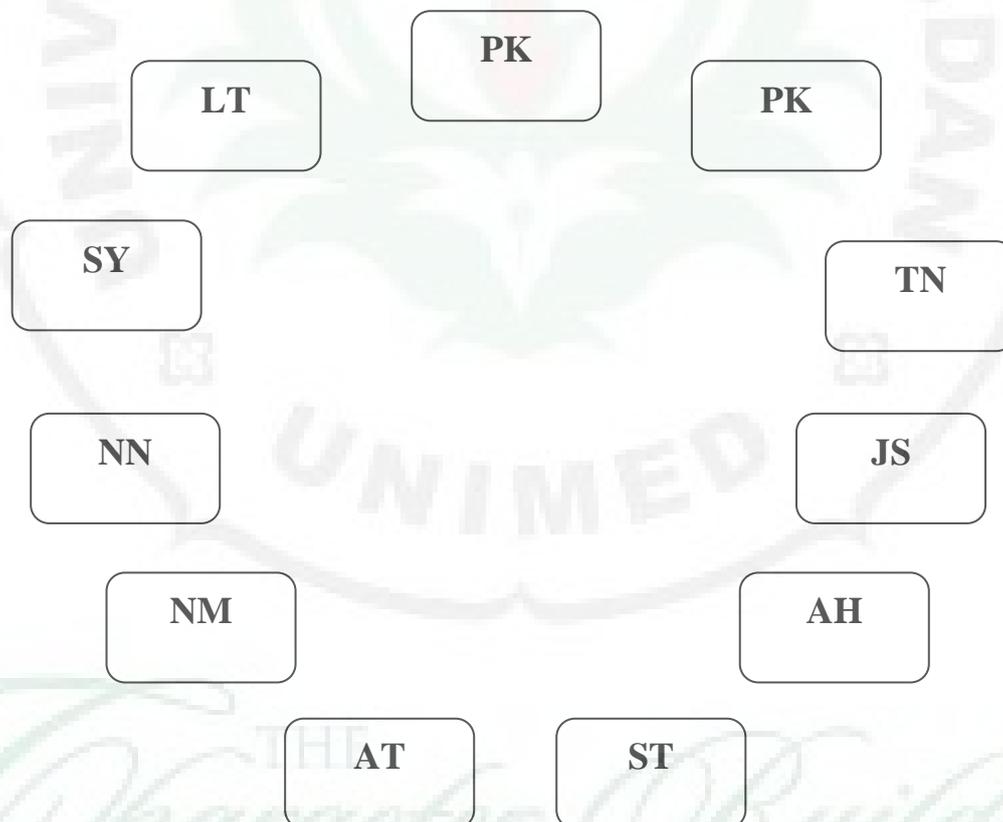
Pertemuan : Pertama

Pembahasan : Berani Mengambil Risiko Terhadap Hal-Hal Baru

Posisi Duduk Pada Saat Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

LAPORAN PROSES BIMBINGAN KELOMPOK

Bentuk Layanan : Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*
Penyelenggara : Sajidah
Sasaran : 10 orang mahasiswa Kelas BK Reguler B 2015
Pertemuan : Pertama
Pembahasan : Menghargai Diri Sendiri dan Orang Lain

Posisi Duduk Pada Saat Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Lampiran 21

DOKUMENTASI



Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok I

Pelaksanaan Teknik *Role Playing*



Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok II



Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok III



Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok IV





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
(STATE UNIVERSITY OF MEDAN)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
(FACULTY OF EDUCATION)

Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate Kotak Pos 1589 Medan 200221 Telp. (061) 6613365, Fax (061) 6614002

in : 0885 /UN33.1.1/PP/2017
: -
: Izin Penelitian

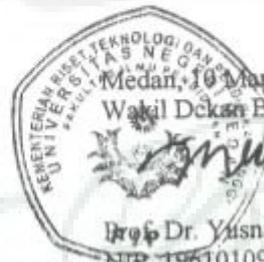
Yth. : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
di
Tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Sajidah
NIM : 1131151021
Jurusan/Prog. Studi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/Bimbingan Konseling
Jenjang Studi : S-1
Judul Penelitian : Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017

Mohon kiranya saudara untuk memberikan izin penelitian kepada yang bersangkutan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Penelitian ini dimaksudkan untuk penyelesaian skripsi.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Medan, 10 Maret 2017

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Yusnadi, MS

NIP. 196101091987031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Willem Iskandar Psr.V - Kotak Pos No.1589 - Medan 20221

Telepon. (061)6623943, 6613365

Laman : <https://fip.unimed.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: **2369** /UN33.1.1/PP/2017

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Sajidah
NIM : 1131151021
Jurusan/Prog. Studi : PPB/BK
Jenjang Studi : S-1
Judul Penelitian : Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017

Benar nama tersebut telah melakukan penelitian, dengan maksud untuk penyusunan skripsi dalam rangka penyelesaian perkuliahan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Medan, 10 Mei 2017

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Yusnadi, MS

NIP. 196101091987031003

**BIODATA ALUMNI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

Nama Lengkap : Sajidah
 Tempat Tanggal Lahir : Sihepeng, 22 Juli 1994
 Nomor Induk Mahasiswa : 1131151021
 Program Studi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (S-1)
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Ijazah Memasuki Program : MAN 2 Padangsidempuan
 Tanggal Lulus : 13 Juni 2017
 Indeks Prestasi Kumulatif : 3,81
 Alamat Setelah Lulus : Sihepeng Gg. Rumah Sakit Lama Kec. Siabu Kab. Mandailing Natal
 Telepon : 081213329816
 Kode Pos : 22976
 Nama Ayah : Suadi Nasution
 Nama Ibu : Sardiana Siregar
 Alamat Orangtua : Sihepeng Gg. Rumah Sakit Lama Kec. Siabu Kab. Mandailing Natal
 Telepon : 081218153932

NO.	MATA KULIAH YANG DIAMBIL TERAKHIR	SKS	NILAI
1.	SKRIPSI	6	A

Persetujuan Judul	Tanggal : 30 Januari 2017
Mulai Bimbingan	Tanggal : 1 Februari 2017
Mulai Penelitian	Tanggal : 10 Maret 2017
Judul Skripsi	Tanggal Ujian Meja Hijau: 13 Juni 2017
Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Kreativitas Afektif Belajar Mahasiswa BK Reguler B 2015 FIP Universitas Negeri Medan Tahun Ajaran 2016/2017	
Dosen Pembimbing Skripsi: Dra. Zuraida Lubis M.Pd., Kons.	
Dosen Pembimbing Akademik: Dra. Zuraida Lubis M.Pd., Kons.	



Medan, Juni 2017

Sajidah
 Sajidah
 NIM. 1131151021