

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**



**Oleh:**

**ADE SYARIFAH**

**15713251038**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2020**

## ABSTRAK

ADE SYARIFAH: Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode *Experiential Learning* pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon, Cirebon, Jawa Barat. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.**

Keterampilan sosial merupakan dasar bagi individu untuk beradaptasi dan berhubungan dengan orang lain, sehingga sangatlah penting dimiliki oleh setiap individu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon melalui metode *experiential learning*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*) dengan subjek penelitian siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon yang berjumlah 15 siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan hasil observasi, diskusi dengan wali kelas, guru BK dan hasil dari skala keterampilan sosial serta hasil perizinan orang tua siswa untuk mengikuti penelitian dalam masa pandemi covid-19. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah skala dan lembar observasi keterampilan sosial. Skala keterampilan sosial yang diuji validitasnya menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson dengan menggunakan program SPSS seri 14.0, dengan jumlah item yang valid sebanyak 37 item. Skala keterampilan sosial ini juga diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan menggunakan program SPSS seri 14.0, memiliki koefisien 0,802 sehingga skala ini memiliki reliabilitas yang tinggi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif berupa skala keterampilan sosial dan deskripsi data diperoleh dari hasil pengamatan selama proses dan pasca tindakan berdasarkan pedoman observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *experiential learning* dengan tindakan permainan, *role play* dan diskusi kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan tingkat keterampilan sosial mulai dari sebelum tindakan ke tingkat keterampilan sosial setelah tindakan siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil pre test yaitu 0% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi karena tingkat keterampilan siswa berada pada kategori rendah dan sedang. Setelah dilakukan penelitian siklus I yang terdiri dari tiga tindakan, 20% siswa sudah memiliki keterampilan sosial pada kategori tinggi. Kemudian dilaksanakan penelitian siklus II dengan tiga tindakan meningkat menjadi 53,3% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi, namun belum mencapai target. Selanjutnya dilakukan siklus III yang terdiri dari 3 tindakan, terjadi peningkatan menjadi 80% siswa sudah memiliki keterampilan sosial tinggi dan sudah mencapai target. Hasil tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan adanya perilaku meningkat dalam keterampilan sosial.

**Kata Kunci:** keterampilan sosial, *experiential learning*

## ***ABSTRACT***

**ADE SYARIFAH: Improving Social Skills of Class VIIIA Students of SMP Negeri 1 Plumbon, Cirebon Regency, West Java through Experiential Learning Method. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2020.**

Social skills is very important for every people in order to adapt and communicate with each other. This research aim is to improve the social skills of class VIII A students of SMP Negeri 1 Plumbon through experiential learning methods.

This type of research is action research with the research subjects of class VIII A junior high school 1 Plumbon as many as 15 students who have low social skills. The selection of the subject of the study was based on observation, the results of the discussions done with parents, BK (guidance and counseling) teachers and the results of the social skills scale as well as the results of parental consent for the students to participate in the research in the covid-19 pandemic. The validity of the social skill scale was tested using pearson's product moment correlation formula using the SPSS series 14.0 program, with a valid number of items of 37 items. This social skills scale was also tested for reliability using the cronbach alpha formula using the SPSS series 14.0 program, having a coefficient of 0.802 so that this scale has high reliability. The data analysis techniques in this study used descriptive quantitative analysis. The quantitative data in the form of social skill scale and data description were obtained from observations during and after the action process based on observation guidelines.

The results of this study show that experiential learning methods with game actions, role play and group discussion can improve the social skills of class VIIIA of SMP Negeri 1 Plumbon students . This can be seen from the increase in social skill level before the action and the level of social skills after the action of cycle I, cycle II and cycle III. The result of the pre-test was 0% student had high social skills because the skill level of the students was in the low and moderate category. After conducting cycle I consisting of three actions, 20% of the students already had social skills in the high category. Then after the implementation of cycle II with three actions, 53.3% students had high social skills, but had not reached the target. Furthermore, cycle III was conducted consisting of 3 actions, and there was an increase to 80% of students already had high social skills and had reached the target. These results were also reinforced by the observation showing increased behavior in social skills.

Keywords: social skills, experiential learning

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ade Syarifah

NIM : 15713251038

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 November 2020

Yang membuat pernyataan,



Ade Syarifah

NIM. 15713251038

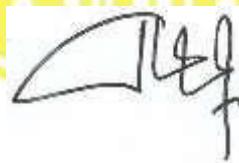
**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**

**ADE SYARIFAH  
NIM. 15713251038**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan  
Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



**Dr. Budi Astuti, M. Si.**

**NIP. 197708082006042002**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**

**ADE SYARIFAH  
NIM. 15713251038  
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 5 Februari 2021

Yogyakarta, 19 Februari 2021  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Dr. Stjarwo, M. Pd.

NIP. 19691030 200312 1 001

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**

**ADE SYARIFAH  
NIM. 15713251038**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 5 Februari 2021

**TIM PENGUJI**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

**Prof. Dr. Siti Irene Astuti DW., M. Si.**



(Ketua/Penguji)

.....

19 Februari 2021

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**

**ADE SYARIFAH  
NIM. 15713251038**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 5 Februari 2021



**TIM PENGUJI**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

**Dr. Suwarjo., M. Si.**

(Sekretaris/Penguji)

15 Feb 2021

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**

**ADE SYARIFAH  
NIM. 15713251038**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 5 Februari 2021

**TIM PENGUJI**

Tanda Tangan

Tanggal



Dr. Budi Astuti., M. Si .  
(Pembimbing/Penguji)

15 Februari 2021

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI METODE *EXPERIENTIAL LEARNING*  
PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON,  
CIREBON, JAWA BARAT**

**ADE SYARIFAH  
NIM. 15713251038**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 5 Februari 2021

**TIM PENGUJI**

**Tanda Tangan**

**Tanggal**

**Dr. Ch. Ismaniati, M. Pd.**

(Penguji Utama)



..... 18 Februari 2021

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* robil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang yang berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode *Experiential Learning* pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon" ini dengan baik.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Keberhasilan yang penulis capai dalam penyusunan tesis ini sejak awal sampai dengan tersusunnya tesis ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Suyanta, M.Si. Selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kemudahan dan izin penelitian.
3. Bapak Prof. Dr. Muh Farozin, M.Pd. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan arahan dan saran yang membangun kepada peneliti.

4. Ibu Dr. Budi Astuti, M.Si. Sebagai Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran selalu bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi, perhatian, dan memberikan sumbangan pemikiran, serta memberikan kritik dan saran yang membangun selama dalam penyusunan tesis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Sigit Sanyata, M.Pd. Sebagai dosen validator instrumen yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan instrumen.
6. Ibu Diana Septi Purnama, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Sebagai dosen validator ahli materi yang telah memberikan penilaian serta memberikan saran dan masukan demi perbaikan produk.
7. Bapak Sumarno, S. Pd. M. Si. Sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Plumbon yang telah berkenan memberi izin melakukan penelitian.
8. Bapak Muh. Soekarli, S. Pd. guru bimbingan dan konseling yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan memberikan informasi yang bermanfaat.
9. Ibu dan kakak-kakakku yang selalu memberikan semangat, motivasi dan do'a, terimakasih atas segalanya.
10. Suamiku Fikri Arief Husain tercinta dan Anak-anakku Muh. Hadwan Lais Sabiq, Aishwa Khaira Lubna motivator dalam hidupku, yang selalu setia mendampingi, mendukung, dan mendo'akan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.

11. Teman-teman mahasiswa Pascasarjana Bimbingan dan Konseling 2015 yang telah memberikan banyak pengetahuan baru serta memberikan motivasi untuk selalu bersemangat dalam menempuh pendidikan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Penulis berharap tesis ini dapat berguna bagi keilmuan bidang studi Bimbingan dan Konseling serta bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya. Aamiin.

Yogyakarta,                      Januari 2021

Ade Syarifah

## Daftar Isi

Sampul Dalam .....	i
Abstrak .....	ii
Abstract .....	iii
Pernyataan Keaslian Karya .....	iv
Lembar Persetujuan .....	v
Lembar Pengesahan .....	vi
Kata Pengantar .....	xi
Daftar Isi .....	xiv
Daftar Tabel .....	xvii
Daftar Gambar .....	xviii
Daftar Lampiran .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas .....	10
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat Hasil Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori .....	13
1. Keterampilan Sosial .....	13
a. Pengertian Keterampilan Sosial .....	13
b. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial .....	16
c. Manfaat Keterampilan Sosial .....	22
2. Metode <i>Experiential Learning</i> .....	28
a. Pengertian Metode <i>Experiential Learning</i> .....	28
b. Karakteristik Metode <i>Experiential Learning</i> .....	31

c.	Ruang Lingkup Metode <i>Experiential Learning</i> .....	33
d.	Asumsi Dasar & Prinsip Umum Metode <i>Experiential Learning</i> .....	34
e.	Tahap-Tahap Pelaksanaan Metode <i>Experiential Learning</i> .....	37
f.	Kelebihan Metode <i>Experiential Learning</i> .....	40
g.	Teknik-Teknik dalam Metode <i>Experiential Learning</i> .....	43
h.	Peran Konselor dalam Mengembangkan Metode <i>Experiential Learning</i> .....	47
B.	Kajian Penelitian yang Relevan .....	49
C.	Kerangka Pikir .....	57
D.	Hipotesis Tindakan .....	62
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>63</b>
A.	Desain Penelitian Tindakan .....	63
B.	Waktu Penelitian .....	66
C.	Deskripsi Tempat Penelitian .....	66
D.	Subjek dan Karakteristiknya .....	66
E.	Skenario Tindakan .....	66
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpul Data .....	69
G.	Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	78
H.	Teknik Analisis Data .....	78
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>81</b>
A.	Hasil Penelitian .....	81
1.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	81
a.	Lokasi Penelitian .....	81
b.	Waktu Penelitian .....	81
2.	Data Subjek Penelitian .....	82
3.	Perencanaan Sebelum Tindakan .....	83
4.	Pelaksanaan Siklus I .....	84
a.	Tahapan Perencanaan .....	84

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan dan Observasi .....	85
c. Refleksi .....	94
5. Pelaksanaan Siklus II .....	97
a. Tahap Perencanaan .....	97
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi .....	99
c. Refleksi .....	104
6. Pelaksanaan Siklus III .....	108
a. Tahap Perencanaan .....	108
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi .....	108
c. Refleksi .....	115
B. Pembahasan .....	119
C. Keterbatasan Penelitian .....	127
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>129</b>
A. Kesimpulan .....	129
B. Implikasi .....	130
C. Saran .....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>133</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>139</b>

## Daftar Tabel

Tabel 1. Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial .....	71
Tabel 2. Kisi-Kisi Pedoman Observasi .....	73
Tabel 3. Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur .....	76
Tabel 4. Kategori Skor Keterampilan Sosial .....	79
Tabel 5. Rincian Waktu Kegiatan Penelitian .....	81
Tabel 6. Hasil Skor Pra Tindakan Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon ....	82
Tabel 7. Hasil Skor Pasca Tindakan Siklus I Siswa Kelas VIII A .....	95
Tabel 8. Hasil Skor Pasca Tindakan Siklus II Siswa Kelas VIII A .....	105
Tabel 9. Presentase Peningkatan Skor Siswa (Siklus II) .....	106
Tabel 10. Hasil Skor Pasca Tindakan Siklus III Siswa Kelas VIII A .....	116
Tabel 11. Peningkatan Keterampilan Sosial .....	117
Tabel 12. Presentase Peningkatan Skor Siswa (Siklus III) .....	118

## Daftar Gambar

Gambar 1. Alur Kerangka Pikir .....	61
Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan .....	64
Gambar 3. Siswa sedang melakukan Permainan Sangkar & Burung .....	87
Gambar 4. Siswa sedang melakukan Bermain Peran dari Kartu Profesi .....	90
Gambar 5. Siswa sedang melihat Video Hidup Bersosial .....	93
Gambar 6. Siswa sedang Berdiskusi Kelompok mengenai Video Hidup Bersosial .....	93
Gambar 7. Siswa sedang melakukan Permainan Tebak Gaya .....	100
Gambar 8. Siswa sedang melakukan Diskusi Kelompok dari Cerita .....	101
Gambar 9. Siswa sedang melakukan Permainan Komunikata .....	103
Gambar 10. Grafik Peningkatan Skor Siswa (Siklus II) .....	107
Gambar 11. Siswa sedang melakukan Permainan Sudoku .....	110
Gambar 12. Siswa sedang melakukan Diskusi Kelompok Tokoh-Tokoh Terkenal .....	112
Gambar 13. Siswa sedang melakukan <i>Role Playing</i> dari Studi Kasus .....	114
Gambar 14. Grafik Peningkatan Skor Siswa (Siklus III) .....	118
Gambar 15. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa .....	124

## Daftar Lampiran

Lampiran 1. Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial (Sebelum Uji Coba) .....	140
Lampiran 2. Skala Keterampilan Sosial (Sebelum Uji Coba) .....	141
Lampiran 3. Data Skor Uji Coba .....	148
Lampiran 4. Hasil Uji Coba (Validitas dan Reliabilitas) .....	149
Lampiran 5. Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial (Setelah Uji Coba) .....	155
Lampiran 6. Skala Keterampilan Sosial (Setelah Uji Coba).....	156
Lampiran 7. Handbook <i>Experiential Learning</i> (Sebelum Validasi) .....	161
Lampiran 8. Handbook <i>Experiential Learning</i> (Setelah Validasi) .....	182
Lampiran 9. Data Hasil Pra Tindakan .....	203
Lampiran 10. Data Hasil Pasca Tindakan Siklus I .....	204
Lampiran 11. Data Hasil Pasca Tindakan Siklus II .....	205
Lampiran 12. Data Hasil Pasca Tindakan Siklus III .....	206
Lampiran 13. Hasil Observasi Siklus I .....	207
Lampiran 14. Hasil Observasi Siklus II .....	216
Lampiran 15. Hasil Observasi Siklus III .....	226
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan .....	236
Lampiran 17. Surat Izin Validasi Instrumen Skala.....	240
Lampiran 18. Surat Keterangan Validasi InstrumenSkala .....	241
Lampiran 19. Surat Izin Validasi Materi .....	242
Lampiran 20. Surat Keterangan Validasi Materi .....	243
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian .....	244
Lampiran 20. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	245

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu menjalin hubungan dengan orang lain, baik orang tua, orang dewasa, anak-anak maupun remaja. Oleh karena itu manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain untuk dapat mempertahankan hidupnya. Proses kehidupan manusia yang dimulai sejak lahir hingga dewasa mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu fase perkembangan manusia adalah masa remaja.

Masa remaja merupakan masa yang penuh gejolak dan masa dimana keingintahuan tentang segala sesuatu, termasuk didalamnya adalah tentang bagaimana melakukan hubungan interpersonal yang baik agar bisa diterima oleh lingkungan sosialnya. Masa remaja adalah masa yang tidak menentu, dimana pada tahap remaja biasanya keadaan diri masih labil, sering meniru dan berperilaku sama dengan orang lain yang lebih tua. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Santrock (2003: 31), yang menyebutkan bahwa masa remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa anak dan dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial. Proses transformasi intelektual dan sosial yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencari hubungan sosial dengan orang dewasa yang berada disekitarnya.

Setiap individu dalam kehidupan bermasyarakat harus mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan baik terhadap orang lain. Salah satu komponen dalam kehidupan bermasyarakat adalah siswa. Oleh karena itu siswa juga merupakan bagian dari makhluk sosial, sehingga juga akan terlibat dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam lingkup sekolah, siswa juga termasuk dalam bagian masyarakat yang dituntut untuk menjalin hubungan dengan orang lain, komunikasi dan penyesuaian diri yang baik dan efektif terhadap siswa yang lain.

Pada pergaulan siswa di sekolah seringkali dijumpai adanya permasalahan yang disebabkan oleh pengaruh situasi sosial dan budaya yang ada. Siswa ingin tampil dan menunjukkan jati dirinya, namun seringkali yang tampak adalah perilaku yang menyimpang dari nilai, norma kesopanan, dan tata krama yang ada. Permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam berinteraksi secara sosial dengan baik. Sebagaimana yang terdapat di SMP Negeri 1 Plumbon, dimana penerapan keterampilan sosial siswa masih kurang maksimal. Seperti keterampilan berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, keterampilan berkomunikasi, keterampilan penyesuaian diri masih terlihat rendah.

Hal tersebut berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 sampai 15 November 2019 di SMP Negeri 1 Plumbon yang menunjukkan *peer relationship* siswa rendah, ditandai dengan siswa kurang mampu mengawali percakapan, siswa lebih suka menyendiri daripada bermain bersama teman, interaksi antar siswa kurang, cenderung memilih-milih teman, hanya mau membaur dengan kelompoknya saja, kurang bisa menghargai teman

dan acuh dengan keadaan teman. Pada observasi juga ditemui ada siswa yang murung di kelas, kurang bisa memaafkan kesalahan teman, tidak suka menerima kritikan dari orang lain, marah saat dikritik, kurang dapat bekerjasama dengan kelompok, dan hal ini menunjukkan manajemen diri siswa masih kurang.

Pada saat observasi juga menunjukkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, malu bertanya, siswa kurang berani memperkenalkan dirinya, cenderung diam daripada harus memulai perkenalan, kurang percaya diri ketika berhadapan dengan orang banyak dan tidak berani menyatakan tidak ketika diajak berbuat yang negatif seperti tidak mengerjakan PR atau mencontek, hal ini menggambarkan siswa masih kurang asertif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon pada hari Jum'at, 21 Oktober 2019 , beberapa siswa memiliki keterampilan sosial yang rendah, hal itu ditandai dengan (a) Siswa sulit mengkomunikasikan gagasannya pada orang lain di depan umum, (b) Siswa berinteraksi hanya dalam kelompok kecilnya masing-masing, (c) Banyak siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok, (d) Siswa masih sering marah apabila pendapatnya tidak diterima dalam kelompoknya (e) Siswa cenderung pasif pada saat jam pelajaran, kurang percaya diri, (f) Siswa ketika pulang sekolah suka main game sendiri daripada bergaul dengan teman-temannya, (g) Kurangnya sikap asertif siswa ditunjukkan dengan siswa mudah terpengaruh oleh ajakan temannya ke arah yang kurang baik misalnya tidak mengerjakan PR, mencontek atau membolos.

Menurut beberapa Guru Mata Pelajaran di SMP Negeri 1 Plumbon, dalam kegiatan kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak mau bekerja sama dengan kelompok yang telah dibagi oleh guru, mereka lebih senang berkelompok dengan teman yang biasanya bermain dengan mereka. Pada saat pembagian kelompok biasanya siswa lebih memilih untuk bersama teman yang itu-itu saja.

Berdasarkan hasil DCM (Daftar Cek Masalah) yang dibagikan kepada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon pada bulan Juli 2019, siswa memiliki permasalahan antara lain: (1) Tidak senang bermain dalam kelompok; (2) Sering gagal dalam mencari teman; (3) Sukar dalam bergaul; (4) Tidak berminat dalam organisasi sekolah; (5) Sukar menyesuaikan diri; (6) Mudah tersinggung; (7) Sering bertentangan pendapat dengan orang lain; (8) Tidak mau menerima kekalahan; (9) Mudah marah; (10) Sering tidak bersabar; (11) Sering ditegur karena kurang sopan. Menurut hasil DCM, diperoleh data bahwa kelas VIII A SMP N 1 Plumbon memiliki masalah keterampilan sosial yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan DCM siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon masih kurang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Tentu saja hal tersebut jika tidak segera ditangani akan menghambat perkembangan kehidupan sosial siswa di lingkungan sekolah. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gottman (Painter, 2008: 19), yang menyebutkan bahwa siswa yang tidak terampil dalam kehidupan sosialnya akan ditolak secara sosial dan penolakan tersebut akan terjadi sepanjang masa dan bahkan sampai dewasa. Menjalin hubungan yang baik dan efektif sangat penting bagi siswa dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dengan orang

lain. Agar dapat bersosialisasi dan dapat diterima oleh kelompoknya tersebut individu harus memiliki sejumlah keterampilan. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa adalah keterampilan sosial. Oleh karena itu untuk mencapai hubungan interpersonal yang baik diperlukan keterampilan sosial yang baik pula.

Menjalin hubungan dengan orang lain dan setiap lingkungan yang dihadapi akan membawa siswa ke arah pertumbuhan diri yang lebih maju, sebaliknya siswa yang tidak dapat menjalin hubungan dengan baik akan mengalami hambatan dalam pertumbuhan dirinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan dengan orang lain merupakan aspek yang signifikan dan sangat penting bagi kehidupan manusia. Seperti yang diungkapkan Painter (2008: 13) yang menyebutkan bahwa siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial, individu tersebut terisolasi dari pergaulan di sekolahnya serta ditolak oleh teman-teman sebayanya. Oleh karena itu setiap siswa dituntut untuk dapat berhubungan baik dengan siswa-siswa lain agar kebutuhan-kebutuhan sosial dapat terpenuhi. Terpenuhinya hubungan yang baik dengan orang lain diperlukan suatu keterampilan khusus yaitu keterampilan sosial. Hal tersebut didukung oleh pendapat dari Lee & Huh (2015: 561) bahwa keterampilan sosial memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kolaborasi dan kerjasama antar individu serta dalam penyelesaian konflik.

Selain itu, jika keterampilan sosial tidak segera ditangani, maka siswa akan sulit untuk bergaul baik dengan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Seperti yang diungkapkan Johns & Crowley (2012: 2) bahwa seseorang yang terampil secara sosial mampu mengelola lingkungan sosialnya dengan pemahaman dan

menanggapi situasi sosial secara efektif. Oleh karena itu, sebaiknya keterampilan sosial diajarkan sedini mungkin, karena untuk memperoleh hal tersebut membutuhkan proses. Keterampilan sosial yang baik membutuhkan kepekaan lingkungan agar dapat diterima oleh masyarakat, karena dengan kesadaran menerima orang lain dalam kehidupan kita, maka akan dapat menyampaikan maksud dan keinginan yang kita inginkan. Penanaman keterampilan sosial sangat dibutuhkan dalam kehidupan mendatang. Oleh karena itu dalam rangka pencapaian keterampilan sosial membutuhkan kerjasama, baik dari pihak keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Pada lingkup sekolah, keterampilan sosial kurang diperhatikan, hal ini ditandai dengan kurikulum sekolah yang lebih menitikberatkan pada aspek kognitif, sedangkan aspek sosial cenderung dikesampingkan. Penanganan keterampilan sosial dapat dilakukan dengan mengajak siswa untuk berkelompok. Hal ini sudah dilakukan oleh guru mata pelajaran dalam pembelajarannya dan guru BK dalam layanan bimbingan dan konseling. Namun, upaya tersebut belum maksimal, perlu adanya kolaborasi dalam kelompok yang saling interaktif dan adanya pemaknaan yang mendalam (refleksi). Hal ini harus dialami oleh siswa secara langsung, seperti yang diungkapkan dalam teori *experiential learning* Kolb (2015: 38) bahwa pembelajaran secara langsung akan lebih bermakna. Hal ini juga diperkuat oleh Patrick (2008: 45) bahwa strategi terbaik untuk mengajarkan keterampilan sosial adalah melalui intruksi langsung. Guru Bimbingan dan Konseling yang berperan membantu mengoptimalkan perkembangan siswa dapat

mengembangkan keterampilan sosial ini melalui layanan bimbingan sebagai upaya preventif konseling melalui metode *experiential learning*.

Metode *Experiential learning* adalah salah satu treatment yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan teknik *experiential learning*. Sesuai pendapat Kolb (Silberman, 2014:7) yang menyatakan bahwa metode *experiential learning* adalah suatu proses belajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Metode *experiential learning* merupakan metode holistik dan multilinier khususnya untuk pengembangan siswa, yang konsisten dengan apa yang diketahui tentang bagaimana orang belajar, tumbuh dan berkembang. Metode ini lebih menekankan pada pengetahuan dan pengalaman yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sehingga membedakan dengan metode lainnya.

*Experiential learning* didefinisikan sebagai "*the process whereby knowledge is created through the transformation of experience. Knowledge results from the combination of grasping and transforming experience*" (Kolb, dalam Bhat, 2002: 3). *Experiential learning* menekankan pada kapasitas manusia untuk merekonstruksi pengalaman dan kemudian memaknainya (Savin, 2004:31). Dewey percaya bahwa pendidikan adalah proses berkelanjutan untuk merekonstruksi dan menumbuhkan pengalaman, dimana peran pendidik adalah untuk mengelola aktivitas pembelajaran yang dibangun dari pengalaman masa lalu siswa dan menghubungkannya terhadap pengalaman baru. *Experiential learning* merupakan pembelajaran yang harus didasarkan pada pengalaman siswa, dimana pengalaman menjadi sumber yang sangat bernilai, ketika seseorang terampil

dalam belajar, maka mereka memiliki kemampuan untuk belajar sepanjang hayat (Huang, 2002:71).

Metode *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses belajar. Metode *experiential learning* memiliki keunggulan diantaranya meningkatkan semangat siswa, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif, memunculkan kegembiraan dalam proses serta mendengar dan mengembangkan berfikir kreatif (Erlbaum, 2002:12). Metode *experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja juga memberikan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Selanjutnya, metode ini akan mengakomodasi dan memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Teknik yang sarat akan *refreshing* dan kekreatifan ini, akan memicu siswa untuk tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling. Partisipasi langsung dari siswa dapat membantu beberapa permasalahan yang dialami mereka tentang keterampilan sosial. Adapun beberapa teknik dalam *experiential learning* adalah *role play*, simulasi, permainan, dan diskusi kelompok (Philpott, 2011: 7). Penggunaan metode *experiential learning* ini dapat membantu siswa untuk melatih dirinya mengemukakan apa yang telah mereka alami, mereka rasakan, melatih mereka untuk meningkatkan keterampilan sosialnya.

Beberapa peneliti telah mengembangkan dan menerapkan *experiential learning* untuk remaja. Voukelayou (2019: 1) menyatakan bahwa *experiential*

*learning* mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial serta sikap siswa. Indrastoeti & Mahfud. (2015: 1) juga menyatakan bahwa metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Caufield & Woods (2013: 1) menyatakan bahwa metode *experiential learning* dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku bertanggungjawab secara sosial. *Experiential learning* adalah suatu pendekatan belajar dimana seseorang harus mengalami terlebih dahulu, yang intinya adalah mengatasi masalah seseorang dengan memberikan pengalaman sehingga seseorang mampu menarik kesimpulan dari yang dia alami.

Melihat berbagai penelitian sebelumnya, peneliti tertarik ingin meneliti mengenai peningkatan keterampilan sosial melalui metode *experiential learning* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon. Pentingnya penelitian ini dikarenakan kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa dapat menghambat tugas perkembangannya sebagai remaja yang seharusnya memiliki keterampilan sosial yang tinggi untuk kelangsungan hidupnya di keluarga, masyarakat, maupun di sekolah.

Metode *experiential learning* ini dapat membantu mengatasi masalah keterampilan sosial di SMP Negeri 1 Plumbon. Hal ini dikarenakan inti dari metode *experiential learning* adalah berpikir, melihat, merasakan dan melakukan. Dengan teknik *role play*, simulasi, permainan dan diskusi kelompok yang digunakan dalam metode *experiential learning* dapat membantu memberikan pengalaman pada siswa untuk mengatasi masalah keterampilan sosial yang rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul

“Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode *Experiential Learning* pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon.”

## **B. Diagnosis Permasalahan Kelas**

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan di atas, maka diagnosis permasalahan kelas sebagai berikut:

1. Tingkat keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon rendah, ditunjukkan dengan perilaku yang cenderung pasif pada saat jam pelajaran, tidak asertif, pendiam, kurang adanya kerjasama dalam kelompok dan interaksi yang kurang dengan teman-temannya, terdapat siswa yang hanya mau membaur dengan kelompok nya saja/nge-gap, sulit mengkomunikasikan gagasan atau pendapat di depan umum, sukar dalam bergaul dan sukar menyesuaikan diri.
2. Belum .diterapkannya metode *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial di SMP Negeri 1 Plumbon.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon melalui metode *experiential learning*.

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan ilmu dalam pengembangan teori bimbingan untuk proses pembelajaran khususnya pemberian layanan bimbingan dan konseling bagi remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Memberikan masukan bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan penggunaan metode *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial.

- b. Bagi Siswa

Sebagai bahan pengetahuan pentingnya keterampilan sosial bagi kehidupan siswa untuk mendapatkan hubungan sosial yang baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

c. Bagi sekolah

Memfasilitasi guru bimbingan dan konseling dalam penggunaan metode *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wacana dan acuan bagi peneliti lain untuk meneliti dengan variabel lain yang berhubungan dengan *experiential learning*

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Keterampilan Sosial

###### a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan aspek yang penting dan harus diajarkan. Strategi terbaik untuk mengajarkan keterampilan sosial adalah melalui instruksi langsung (Patrick, 2008: 45). Keterampilan sosial mempengaruhi kehidupan manusia. Keterampilan sosial harus dilatih secara tekun (Wendler, 2014: 7). Menurut Cartledge & Milburn (1995: 3) keterampilan sosial adalah suatu kemampuan individu yang kompleks untuk melakukan perbuatan positif maupun negatif yang akan diterima serta menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan. Cartledge & Milburn menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam menyesuaikan diri di lingkungan sosial dimana dia berada. Definisi lain dikemukakan oleh Patrick (2008: 42) “*Social skills are the capabilities that we are expected to use to interact with others in our society*”.

Pendapat tersebut mengandung arti bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam masyarakat. Keterampilan sosial ini memudahkan individu untuk dapat diterima di masyarakat. Hal tersebut didukung oleh pendapat Lee & Huh (2015: 572) yang mendefinisikan keterampilan sosial

merupakan kemampuan non-verbal dan verbal yang mengatur interaksi sosial manusia. Hal ini juga diungkapkan oleh Sedler (2012: 12) yang mengungkapkan keterampilan sosial yaitu orang yang memiliki kompetensi sosial (termotivasi untuk melakukan perilaku yang sesuai sosial, dapat menerima situasi sosial dengan akurat dan mengidentifikasi keterampilan yang digunakan, dapat mengkode dan menafsir informasi dengan benar dari orang lain, melakukan respon verbal dan nonverbal yang benar, peka terhadap umpan balik sosial, dapat mengintegrasikan masukan yang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial).

Combs & Slaby (Cartledge & Milburn, 1995: 3) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial tertentu dan dengan cara-cara tertentu agar dapat diterima atau dihargai oleh orang lain, saling menguntungkan, atau menguntungkan orang lain. Combs & Slaby juga menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam berinteraksi di lingkungan sosial yang menguntungkan diri sendiri namun tidak merugikan orang lain.

Hal tersebut didukung Cartledge & Milburn (1995: 3) yang memaparkan keterampilan sosial tidak hanya melibatkan kemampuan untuk memulai dan mempertahankan interaksi positif dengan orang lain tetapi juga meliputi kemampuan untuk mencapai sasaran dalam berinteraksi dengan orang lain. Semakin sering individu mencapai sasaran

dalam berinteraksi sosial dengan orang lain, semakin tinggi keterampilan sosialnya.

Keterampilan sosial telah dikonseptualisasikan sebagai keterampilan yang efektif memahami isyarat-isyarat sosial, tepat dan akurat dalam menginterpretasikan dinamika interpersonal, dan fleksibel menyesuaikan perilaku seseorang untuk merespon tuntutan sosial.

Menurut Merrel (2003: 313) keterampilan sosial adalah kemampuan yang dimiliki individu dalam berperilaku kepada orang lain sehingga menjadikan individu tersebut diinginkan oleh lingkungannya. Individu yang memiliki keterampilan sosial memiliki kompetensi akademik dan tugas-tugas yang terkait, dapat bekerjasama dengan teman sebaya, memiliki penguatan mental serta dapat memulai pergaulan dengan orang lain. Wendler (2014: 9) juga menambahkan bahwa keterampilan sosial adalah elemen positif yang dibawa ke dalam hubungan dan interaksi sosial.

Menurut Plimley & Maggie (2007: 10) kurangnya keterampilan sosial menyebabkan individu merasa minder, hal tersebut terjadi karena kurangnya pengakuan dari orang lain atau kurangnya perhatian dari orang lain. Selain itu perkembangan komunikasi dan bahasa menjadi terhambat. Johns & Crowley (2012: 2) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai pola sosial yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan penguatan sosial dan penerimaan teman sebaya serta menghindari permusuhan dalam situasi sosial. Sedler (2012: 21) mengungkapkan keterampilan sosial

adalah kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, manajemen diri dan hubungan teman sebaya yang memungkinkan seseorang untuk memulai, membangun dan memelihara hubungan sosial yang positif dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat menjalin hubungan yang baik dengan sesama individu, memajemen diri dengan tepat, kompeten dalam bidang akademik, patuh terhadap peraturan yang berlaku, serta dapat berperilaku asertif dengan tujuan agar dapat mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial.

#### **b. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial**

Menurut Merrell (2003: 316) aspek-aspek keterampilan sosial meliputi: (a) keterampilan berhubungan dengan teman (b) keterampilan manajemen diri (c) keterampilan akademik (d) kepatuhan, dan (e) keterampilan asertif. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Rashid (2010: 70) yang menyebutkan aspek-aspek keterampilan sosial meliputi:

- 1) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relationship*), yaitu perilaku yang menunjukkan hubungan yang positif dengan teman sebaya. Dimensi ini ditunjukkan dengan beberapa perilaku sebagai berikut:
  - 1) memberikan pujian terhadap teman sebaya, 2) menawarkan bantuan atau pertolongan ketika dibutuhkan, 3) mengundang atau

mengajak teman untuk bermain atau berinteraksi, 4) berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama, 5) membela hak teman dan membela teman yang dalam kesulitan, 6) dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang, 7) memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya, 8) mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya, 9) peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati), 10) memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya, 11) mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman, 12) memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman.

2) Manajemen diri (*Self-management*), yaitu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri serta dapat mengontrol emosinya dengan baik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui perilaku sebagai berikut : 1) tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah, 2) mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan, 3) melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik, 4) menerima kritikan dari orang lain dengan baik, 5) merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan,

memberikan respon yang tepat terhadap gangguan, 6) bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.

- 3) Kemampuan akademis (*Academic*), yaitu kemampuan atau perilaku individu yang mendukung prestasi belajar di sekolah. Bentuk – bentuk perilaku tersebut misalnya: 1) mengerjakan tugas secara mandiri, menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri, 2) mampu menyelesaikan tugas individual, 3) mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru, 4) dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki, 5) memanfaatkan waktu luang dengan baik, 6) mengatur diri pribadi dengan baik, 7) bertanya atau meminta bantuan secara tepat, 8) mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar.
- 4) Kepatuhan (*Compliance*), yaitu kemampuan individu untuk memenuhi permintaan orang lain. Dimensi ini ditunjukkan dengan karakteristik sebagai berikut: 1) mengikuti petunjuk atau instruksi, 2) mematuhi dan mentaati aturan, 3) memanfaatkan waktu luang dengan baik, 4) menggunakan fasilitas bersama, 5) memberikan respon yang tepat terhadap kritik, 6) menyelesaikan tugas, 7) menempatkan tugas pada tempat yang sesuai.
- 5) Perilaku asertif (*Assertion*), yaitu perilaku yang didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat individu dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan. Perilaku-perilaku yang termasuk di dalamnya adalah: 1) mengawali

percakapan, 2) memperkenalkan diri, 3) menerima atau memberikan pujian, 4) mengundang teman untuk bermain, 5) percaya diri, 6) mempertanyakan peraturan yang tidak adil, 7) bergabung dengan suatu aktivitas kelompok yang sedang berlangsung, 8) tampil percaya diri dengan lawan jenis.

Secara lebih spesifik Stephen dan Arnold (Cartledge dan Milburn, 1995: 17) mengelompokkan perilaku keterampilan sosial dalam 4 aspek, yaitu:

- a) *Self related behaviors*, yaitu perilaku sosial yang muncul karena adanya pertimbangan dan penghayatan dalam diri individu. Bentuk perilakunya antara lain: menerima konsekuensi dari perbuatannya, perilaku etis sesuai norma di masyarakat, mengekspresikan perasaan, dan bersikap positif terhadap diri sendiri.
- b) *Task-related behaviors*, yaitu perilaku sosial yang muncul karena adanya tuntutan dan kewajiban yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan penghargaan sosial. Bentuk perilakunya seperti: bertanya dan menjawab pertanyaan, perilaku berpartisipasi, mengikuti diskusi kelas, menyelesaikan tugas, mengikuti aturan, terlibat dalam aktivitas kelompok, mandiri, bersedia mengerjakan tugas, tampil di depan umum, mempunyai kualitas belajar yang baik.
- c) *Environmental behaviors*, yaitu perilaku sosial yang muncul karena adanya pengaruh lingkungan sekitar individu sesuai dengan nilai atau norma yang berlaku. Bentuk perilakunya adalah: peduli

terhadap lingkungan, mampu menangani konflik, mampu menyesuaikan diri dan berbuat untuk lingkungan sekitar.

- d) *Interpersonal behavior*, yaitu perilaku sosial yang terjadi antara dua orang atau lebih yang timbul sebagai hasil dari interaksi sosial yang positif. Bentuk perilakunya seperti: menerima kewenangan, mengatasi masalah, beradaptasi, menyapa orang lain, membantu orang lain, memulai pembicaraan, bertindak sesuai aturan, bersikap positif dengan orang lain, bermain dengan teman, mampu membedakan milik sendiri dan orang lain.

Cartledge & Milburn (1995: 63) juga menambahkan beberapa aspek penting dalam keterampilan sosial yaitu: a) penerimaan teman sebaya atau popularitas, b) mengerti perilaku penyesuaian yang tepat dengan orang lain, c) mengetahui perilaku sosial orang lain untuk menghubungkan secara konsisten dengan penerimaan teman sebaya atau penyesuaian orang lain secara signifikan.

Sedler (2012: 19) menyebutkan keterampilan sosial terdiri dari: a) Keterampilan bertahan hidup (mendengarkan, mengikuti arahan, mengabaikan gangguan, menggunakan pembicaraan yang baik atau berani, menghargai diri sendiri); b) Keterampilan interpersonal (berbagi, meminta izin, mengikuti suatu kegiatan, menunggu giliran); c) Keterampilan memecahkan masalah (meminta bantuan, meminta maaf, menerima konsekuensi, memutuskan apa yang harus dilakukan); d) Keterampilan

resolusi konflik (berurusan dengan menggoda, kalah, tuduhan, ditinggalakan, tekanan teman sebaya).

Sementara itu Matson (2017: 47) menyebutkan aspek-aspek dalam keterampilan sosial meliputi, a) kesadaran sosial atau kemauan untuk memahami harapan lingkungan, b) kognisi sosial atau kemampuan untuk menginterpretasikan harapan lingkungan dan perilaku sesuai dengan harapan lingkungan, c) kemampuan berkomunikasi sosial, d) motivasi untuk terlibat dalam interaksi sosial-interpersonal.

Lee & Huh (2015: 572) mengidentifikasi enam aspek dalam keterampilan sosial yaitu ekspresivitas emosional, kepekaan emosional, pengendalian emosi, ekspresivitas sosial, kepekaan sosial, dan kontrol sosial. Tiga aspek pertama mengacu pada keterampilan nonverbal untuk mengekspresikan emosi seseorang (ekspresivitas emosional), untuk menerima emosi orang lain (emosional sensitivitas), dan mengatur emosi seseorang (pengendalian emosi). Tiga aspek terakhir terkait dengan kemampuan verbal, meliputi ekspresivitas sosial yang mengacu pada keterampilan berbicara verbal untuk melibatkan orang lain dalam interaksi sosial. Kepekaan sosial adalah kemampuan yang mengatur tingkah laku individu untuk memahami secara verbal norma komunikasi di masyarakat. Orang-orang yang memiliki kontrol sosial tinggi dapat menyesuaikan perilaku mereka agar sesuai dengan apa yang mereka yakini sesuai dalam konteks sosial.

Riggio (Lee & Huh 2015: 572) kemudian merevisi enam aspek tersebut menjadi tujuh aspek keterampilan sosial, yaitu komunikasi, mendengarkan orang lain, keterbukaan pikiran, berempati dengan orang lain, menghargai keyakinan orang lain dan tanggung jawab, menyesuaikan perilaku norma dan aturan seseorang, serta menyelesaikan konflik di antara anggota kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan aspek-aspek keterampilan sosial adalah keterampilan yang berhubungan dengan teman sebaya, keterampilan yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan yang berhubungan dengan kesuksesan akademik, keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan dalam memenuhi permintaan orang lain, dan perilaku asertif.

### **c. Manfaat Keterampilan Sosial**

Patrick (2008: 42) menyatakan bahwa keterampilan sosial sangat penting dimiliki oleh setiap individu karena dengan memiliki keterampilan sosial memungkinkan individu untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Dengan memiliki keterampilan sosial akan membantu individu untuk saling memahami individu satu dengan yang lain. Selain itu keterampilan sosial akan menghindarkan individu dari kesalahpahaman dengan orang lain. Patrick (2008: 42) juga menyatakan bahwa individu yang memiliki keterampilan sosial dipandang memiliki kompetensi dan sukses dalam kehidupannya serta cenderung disukai oleh orang lain. Sementara individu yang kurang dalam keterampilan sosialnya menyebabkan terjadinya

isolasi, perasaan kesepian, frustrasi, penolakan, dan memiliki harga diri rendah.

Menurut Patrick (2008: 43) menyatakan bahwa manfaat keterampilan sosial sangat penting karena dengan memiliki keterampilan sosial individu memiliki nilai moral dalam masyarakat, nilai-nilai, peran sosial dalam masyarakat, dan bahasa yang dapat dipahami orang lain. Semua atribut dan perilaku ini dianggap penting oleh masyarakat untuk kelangsungan hidup sehingga kehidupan sosialnya berjalan dengan baik. Merrell (2003:313) menambahkan individu yang memiliki keterampilan sosial memiliki kompetensi akademik dan tugas-tugas yang terkait, dapat bekerjasama dengan teman sebaya, memiliki penguatan mental serta dapat memulai pergaulan dengan orang lain.

Sharon (2012: 55) menjelaskan manfaat memiliki keterampilan sosial yang kuat dapat menjadikan individu sebagai seseorang yang menyenangkan dan lebih memiliki hubungan sosial dengan kualitas tinggi, sehingga keberadaannya disukai banyak orang. Pendapat dari Lee & Huh (2015: 568), manfaat memiliki keterampilan sosial adalah individu mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain sehingga individu yang memiliki keterampilan sosial tersebut mampu menyelesaikan konflik yang dihadapi, baik konflik internal maupun eksternal.

Menurut Matson (2017: 34) keterampilan sosial sangat penting untuk beradaptasi dengan baik dan untuk melakukan proses sosialisasi dengan lingkungan. Sementara itu Gresam (Matson 2017: 35) menyatakan manfaat keterampilan sosial untuk meningkatkan penerimaan dan penilaian orang lain.

Plimley & Maggie (2007: 6) menyebutkan individu yang tidak memiliki keterampilan sosial akan mengalami kecemasan. Hal itu terjadi karena individu tersebut kurang bisa berinteraksi dengan orang lain.

Hersen & Bellack (2007: 6) menyebutkan manfaat dari keterampilan sosial bagi individu adalah untuk mengekspresikan emosi yang sesuai dengan konteks sosial, memperoleh hak dengan cara yang baik dan tidak mengganggu hak orang lain, meminta bantuan orang lain apabila membutuhkan, serta menolak permintaan atau ajakan yang tidak baik. Mathieson (2005: 5) juga menyebutkan individu yang mempunyai keterampilan sosial tinggi menjadi salah satu kebahagiaan saat bekerja karena semakin mengenal satu sama lain dan masing-masing individu saling memahami kepribadian, dapat menempatkan diri ketika orang lain susah atau senang, dapat meminimalisir ketakutan dan kecemasan, serta dapat menambah kekuatan dan kepercayaan diri.

Hertinjung & Prastiti (2008: 10) menjelaskan manfaat keterampilan sosial untuk mendukung pembelajaran individu, yaitu mendukung keterampilan komunikasi, keberhasilan akademik, adaptasi di sekolah, hubungan pertemanan, dan mendukung lingkungan pembelajaran yang positif. Hal ini juga dijelaskan oleh Sedler (2012: 17) yang menjelaskan keterampilan sosial mempromosikan perilaku positif, kesuksesan akademik dan keamanan sekolah. Matson (2017: 38) menyebutkan keterampilan sosial diperlukan untuk berbagi ide, berkomunikasi sederhana, perilaku patuh pada peraturan, dan mengikuti arahan, kemampuan menyusun target dan membuat keputusan.

Lee & Huh (2015: 581) menjelaskan manfaat memiliki keterampilan sosial antara lain meningkatkan kolaborasi dan kerjasama antar individu maupun kelompok. Individu yang tidak memiliki keterampilan sosial riskan memiliki konflik dalam kelompok. Keterampilan sosial merupakan sumber utama dari hubungan manusia dan bahwa penggunaan yang tepat dari keterampilan sosial membantu anggota kelompok berkolaborasi dan bekerjasama antara satu sama lain.

Sedangkan Johns & Crowley (2012: 16) mengemukakan 6 manfaat memiliki keterampilan sosial bagi individu, yaitu:

1) Perkembangan Kepribadian dan Identitas

Keterampilan sosial dapat mengembangkan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil dari berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri.

2) Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir

Keterampilan sosial dapat mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Hal ini karena keterampilan sosial dapat digunakan untuk mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong

mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

### 3) Meningkatkan Kualitas Hidup

Keterampilan sosial dapat meningkatkan kualitas hidup karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

### 4) Meningkatkan Kesehatan Fisik

Keterampilan sosial dapat meningkatkan kesehatan fisik karena hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Johns & Crowley (2012: 18) mengatakan penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

### 5) Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Keterampilan sosial dapat meningkatkan kesehatan psikologis karena kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi, dan kesepian.

### 6) Kemampuan Mengatasi Stress

Memiliki keterampilan sosial berguna untuk mengatasi stres. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, dan *feedback*.

Menurut Bal & Sungur (2015: 670) manfaat individu memiliki keterampilan sosial adalah untuk memahami perasaan orang lain dan keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain. Disamping itu individu yang memiliki keterampilan sosial memudahkan individu untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi. Bal & Sungur (2015: 672) juga menambahkan memiliki keterampilan sosial membuatnya mudah untuk membangun persahabatan dengan orang lain. Kurangnya keterampilan sosial tidak memungkinkan untuk membangun persahabatan. Sehubungan dengan ini, dapat dikatakan bahwa memiliki keterampilan sosial adalah kondisi yang sangat penting dalam membangun persahabatan. Individu diterima oleh rekan-rekan mereka karena memiliki tingkat keterampilan sosial yang tinggi. Keterampilan sosial mereka menarik individu lain untuk menjalin persahabatan dan kerjasama.

Sedler (2012: 17-18) menjelaskan keterampilan sosial yang baik sangat penting untuk berhasil dalam kehidupan. Keterampilan ini memungkinkan kita untuk mengetahui apa yang harus dikatakan, bagaimana membuat pilihan yang baik dan bagaimana berperilaku dalam berbagai situasi. Sejauhmana anak dan remaja memiliki keterampilan sosial yang baik dapat mempengaruhi kinerja akademik, perilaku, hubungan sosial dan keluarga serta keterlibatan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Keterampilan sosial juga terkait dengan kualitas lingkungan sekolah dan keamanan sekolah. dampak keterampilan sosial yang baik meliputi: Lingkungan sekolah yang positif dan aman; Ketahanan anak dalam menghadapi krisis di masa depan atau peristiwa kehidupan yang penuh tekanan lainnya; Siswa yang mencari jalan yang tepat dan aman untuk agresi dan

frustasi; Anak-anak yang mengambil tanggungjawab pribadi untuk mempromosikan keamanan sekolah. dampak Keterampilan sosial yang buruk: Mengalami kesulitan dalam hubungan interpersonal dengan orang tua, guru dan teman sebaya; Membangkitkan tanggapan yang sangat negatif dari orang lain yang menyebabkan penolakan teman sebaya tingkat tinggi, penolak teman sebaya telah beberapa kali dikaitkan dengan kekerasan di sekolah; Menunjukkan tanda-tanda depresi, agresi dan kecemasan; Menunjukkan kinerja akademis sebagai konsekuensi tidak langsung; Menunjukkan insiden keterlibatan yang lebih tinggi dalam kehidupan yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan manfaat memiliki keterampilan sosial adalah individu mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan kepribadian dan identitas, mengembangkan kemampuan karir, meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan, serta mampu mengatasi stres.

## **2. Metode *Experiential Learning***

### **a. Pengertian Metode *Experiential Learning***

*Experiential learning* adalah sebuah perspektif integratif holistik pada pembelajaran yang menggabungkan pengalaman, persepsi, kognisi dan perilaku Kolb (1984: 20). Metode *experiential learning* dilandasi oleh teori Dewey (2002: 212), yaitu prinsip pembelajaran dengan melakukan (*learning by doing*). Metode ini berbeda dengan apa yang disebut dengan istilah “belajar dari pengalaman (*learning from experience*)” karena

konteks “pengalaman” dalam metode *experiential learning* adalah berbeda, kemudian Usher dan Solomon (Moon, 2004: 104) menyatakan bahwa pengalaman dalam konteks “*learning from experience*” diinterpretasikan sebagai segala bentuk kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan pengalaman dalam konteks “*experiential learning*” merupakan suatu pengalaman tertentu yang didalamnya terdapat pengetahuan yang disampaikan dengan suatu pendekatan tertentu seperti observasi dan refleksi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Evans (Moon, 2004: 104) yang menyatakan bahwa metode *experiential learning* dapat diinterpretasikan sebagai suatu situasi dimana proses pendidikan diselenggarakan dalam bentuk program pendidikan yang bersifat formal.

Menurut Sudjana (2005: 123) *experiential learning* merupakan metode yang bertumpu pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi pengalaman dalam tugas sehari-hari maupun pengalaman dalam tugas pekerjaan. Metode *experiential learning* sangat cocok jika digunakan dalam pembelajaran keterampilan. “Kegiatan belajar keterampilan menuntut adanya kondisi belajar yang memungkinkan adanya pengalaman belajar yang telah dilalui siswa dan dijadikan dasar untuk kegiatan belajar keterampilan berikutnya.” (Sudjana, 2005: 124). Kemudian menurut Kolb (Bhat, 2002:3) “Metode *experiential learning* adalah suatu proses belajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.”

Hasil utama dari metode ini adalah perolehan kesadaran mendalam tentang suatu nilai yang digali secara cermat dan hati-hati melalui proses diskusi dan pemasukan baik secara individual maupun di dalam kelompok.

Metode *experiential learning* adalah suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *experiential learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran (Cahyani, 2009: 1).

Pembelajaran dengan metode *experiential learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb dalam bukunya yang berjudul “*Experiential learning, experience as the source of learning and development.*” *Experiential learning* mendefinisikan belajar sebagai “proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentransformasikan pengalaman (Bhat, 2002:3). Gagasan tersebut akhirnya berdampak sangat luas pada perancangan dan pengembangan model pembelajaran seumur hidup (*lifelong learning models*).

*Experiential learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu (Bhat, 2002: 3).

Kolb (2015: 25) menjelaskan bahwa *experiential learning* adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Pengetahuan dihasilkan dari kombinasi pengalaman menggenggam dan mentransformasikan *experiential learning* adalah proses dimana sebuah pengalaman direfleksikan dan kemudian diterjemahkan ke dalam konsep-konsep yang pada gilirannya menjadi pedoman bagi pengalaman baru. *Experiential learning* adalah proses konstruksi ulang yang dilakukan oleh seorang pembelajar. *Experiential learning* adalah proses pembuatan perasaan dari keterlibatan aktif antara dunia batin seseorang dan dunia luar lingkungannya.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *experiential learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu dari pengalaman langsung. Pengalaman belajar akan benar-benar efektif, jika menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

#### **b. Karakteristik Metode *Experiential Learning***

Dewey (Kolb, 1984: 22) penekanan belajar sebagai proses dialektika yang mengintegrasikan pengalaman dan konsep, pengamatan

dan tindakan. Kolb (Amir Achsin, 1984: 2) mengusulkan bahwa *experiential learning* mempunyai enam karakteristik utama, yaitu:

- 1) Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
- 2) Belajar adalah suatu proses kontinyu yang didasarkan pada pengalaman.
- 3) Belajar memerlukan resolusi konflik antara gaya-gaya yang berlawanan dengan cara dialektis.
- 4) Belajar adalah suatu proses yang holistik.
- 5) Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
- 6) Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Pembelajaran berdasarkan pengalaman identik dengan pembelajaran 'penemuan-bermakna' yang melibatkan pelajar dalam memilah-milah untuk dirinya sendiri dengan menyusun kembali persepsinya tentang apa yang terjadi Boydell dalam Kolb (2015: 25). Pembelajaran paling baik dipahami sebagai proses, bukan kaitannya dengan hasil. Penekanan pada proses pembelajaran sebagai lawan dari hasil perilaku membedakan pembelajaran berdasarkan pengalaman dari pendekatan idealis pendidikan karakter dan dari teori pembelajaran yang dibuat oleh Watson, Hull, Skinner dan lain-lain. Tujuan pendidikan adalah untuk mensimulasikan inkuiri dan keterampilan dalam proses mendapatkan pengetahuan, bukan

untuk menghafal tubuh pengetahuan: "Mengetahui adalah proses, bukan sebuah produk" Kolb (1984: 27-28).

**c. Ruang Lingkup Metode *Experiential Learning***

Belajar melalui pengalaman dimaksudkan sebagai pemerolehan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan melalui pengalaman langsung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Achsinn, 1984: 2). *Experiential learning* mengacu pada kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam fenomena yang sedang dipelajari. *Experiential learning* adalah pembelajaran yang dimulai dengan pengalaman dan mengubahnya menjadi pengetahuan, keterampilan, sikap, emosi, nilai, keyakinan dan indera Jarvis dalam Kolb (2015: 25).

Pemerolehan pengetahuan, nilai dan pembentukan sikap serta keterampilan dalam konteks belajar-mengajar yang dituntun oleh pengajar. Pengalaman langsung dimaksudkan sebagai pengalaman konkret yang diperoleh secara langsung oleh siswa di dalam proses-belajar. Ini sekaligus tidak mencakup pengalaman-pengalaman langsung lain yang diperoleh siswa di luar konteks proses belajar-mengajar yang dirancang oleh guru.

Proses belajar eksperiensial yang dirancang oleh guru dapat meliputi:

- 1) Penentuan tujuan kegiatan
- 2) Penentuan konsep atau kerangka ide yang akan dipelajari di dalam sesuatu kegiatan

- 3) Penentuan instrumen diagnostik untuk menentukan “keberadaan” tingkah laku siswa.
- 4) Penyiapan latihan untuk peneguhan penguasaan konsep yang telah dipelajari di dalam sesuatu kegiatan tertentu. Setiap latihan diarahkan untuk dapat melihat pencapaian tujuan, jenis prosedur yang digunakan dua cara pelaksanaannya serta menilai bentuk-bentuk pertanyaan yang digunakan.
- 5) Penyiapan bahan, format-format observasi dan kuosioner yang dibutuhkan.
- 6) Penyiapan kegiatan atau kesempatan bagi siswa untuk memadukan/mengintegrasikan teori yang telah dipelajari dengan pendapat mereka sendiri serta kesimpulan-kesimpulan tentang pengalaman yang diperoleh di dalam latihan.
- 7) Penyediaan waktu bagi siswa untuk melihat kembali sejauhmana perubahan tingkah laku yang telah terjadi.
- 8) Pemberian kesempatan bagi siswa untuk melihat tingkat keterampilan yang telah dicapainya.

**d. Asumsi Dasar dan Prinsip Umum Metode *Experiential Learning***

Menurut Beard & Wilson (2013: 17) Orang belajar paling baik ketika secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Orang akan mengingat 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang di dengar dan baca, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang di dengar dan

dilihat, 70% dari apa yang dikatakan dan ditulis, 90 % dari apa yang mereka lakukan atau praktikkan.

Asumsi-asumsi dasar dari belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) itu menurut Morrison (Achsini, 1984: 5) sebagai berikut:

- 1) Bahwa seseorang dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila ia sendiri secara pribadi terlibat langsung di dalam pengalaman belajar itu.
- 2) Bahwa pengetahuan haruslah ditemukan sendiri kalau kita menginginkan ilmu itu lebih bermakna bagi kita sehingga dapat menimbulkan perubahan pada tingkah laku kita.
- 3) Bahwa keterikatan untuk belajar menjadi lebih tinggi apabila kita bebas menentukan sendiri tujuan pelajaran kita dan kegiatan-kegiatan untuk mencapainya.

*Experiential learning* itu sendiri berisi 3 aspek yaitu: 1) Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), 2) Aktivitas (penerapan dalam kegiatan) dan 3) Refleksi (analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu). Ketiganya merupakan kontribusi penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Kolb (2015: 21) belajar dari pengalaman adalah salah satu cara belajar paling mendasar dan alami yang tersedia bagi semua orang, yang dibutuhkan hanyalah berefleksi dan berpikir baik diri sendiri atau bersama orang lain.

Prinsip-prinsip umum dari belajar melalui pengalaman sebagaimana yang dikemukakan oleh Morrison (Achsini, 1984: 5) sebagai berikut:

- 1) Belajar berdasarkan/melalui pengalaman adalah suatu proses pembuatan generalisasi dan kesimpulan tentang pengalaman langsung.
- 2) Belajar melalui pengalaman menekankan pengalaman langsung mengenai apa yang sedang dipelajari, menentukan sendiri keterikatan untuk belajar dan bertanggungjawab terhadap pengorganisasian kesimpulan-kesimpulan yang ditarik dari pengalaman sendiri.
- 3) Situasi belajar melalui pengalaman diatur sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan sendiri, mencoba sendiri sesuatu dan melihat sendiri mana yang bisa dan mana yang tidak, membentuk sendiri keterampilan-keterampilan dan membuat generalisasi bagi dirinya sendiri.
- 4) Teori yang tepat dapat membantu siswa untuk menyimpulkan sendiri pelajarannya dan membentuk kerangka pengetahuannya
- 5) Dalam belajar melalui pengalaman perasaan sangat penting sebagai sumber informasi tentang diri sendiri dan situasi belajar

Dengan penggunaan metode ini siswa diajak untuk turut aktif memikirkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan, nilai, sikap, dan pembentukan keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam hidup bermasyarakat. Sangat sulit untuk menjadi berpengetahuan dengan cara yang pasif, mengalami sesuatu secara aktif jauh lebih berharga daripada menjelaskannya Schank dan Childers, dalam Kolb (2015: 37).

Di dalam proses belajar melalui pengalaman siswa harus berperan aktif dan bersemangat mengarahkan diri sendiri dalam pembuatan kesimpulan-kesimpulan. Situasi belajar melalui pengalaman ini harus distruktur sedemikian rupa sehingga siswa dapat bereksperimen dengan tingkah laku mereka, mencoba sendiri meneliti mana yang dapat berjalan, mana yang tidak membentuk keterampilan-keterampilan dapat membuat generalisasi-generalisasi sendiri tentang pengalaman-pengalaman sendiri.

**e. Tahap-Tahap Pelaksanaan Metode *Experiential Learning***

Menurut Kolb (Moon, 2004: 14) ada 4 tahapan pembelajaran dalam metode *experiential learning* yaitu: 1) siswa mempunyai pengalaman langsung yang konkrit, 2) siswa mengembangkan observasinya dan merefleksikannya, 3) terbentuknya generalisasi, 4) diambilnya konsep-konsep yang terbentuk untuk dijadikannya sebagai pegangan dalam menghadapi pengalaman baru. Proses umpan balik melibatkan pengalaman nyata; observasi dan refleksi; pembentukan konsep abstrak dan generalisasi; dan menguji implikasi konsep dalam situasi baru Kolb (2015: 40).

Secara jelas Budiningsih (2012: 70) mendefinisikan tahapan-tahapan belajar sebagai berikut:

1) Tahap pengalaman konkrit (*concrete experiences*)

Pada tahap paling awal dalam proses belajar adalah siswa mampu mengalami peristiwa sebagaimana adanya. Siswa dapat melihat dan mengalami penting sebagaimana adanya, siswa dapat melihat dan merasakannya dapat menceritakan peristiwa tersebut sesuai dengan apa

yang dialami. Namun dia belum memiliki kesadaran tentang hakikat peristiwa tersebut. Dia hanya dapat merasakan kejadian tersebut adanya dan belum mampu menjelaskan dan memaknai bagaimana peristiwa tersebut terjadi. Inti dari tahap ini merasakan (*feeling*) suatu peristiwa.

2) Tahap refleksi dan pengamatan aktif (*reflective observation*)

Tahap kedua dalam peristiwa belajar adalah bahwa semakin lama siswa akan semakin mampu melakukan pengamatan secara aktif terhadap pertanyaan di akhirnya. Ia mulai mencari jawaban atas peristiwa yang dialaminya dan melakukan refleksi dengan mengembangkan berbagai pertanyaan yang menyangkut dengan kejadian yang dialaminya. Tahap ini sering disebut tahap melihat (*watching*).

3) Tahap konseptualisasi (*Abstract conceptualization*)

Pada tahap ini siswa sudah mulai berupaya untuk membuat abstrak dan mengembangkan suatu konsep tentang sesuatu yang dialaminya. Ia juga akan membangun pemahaman tentang hidup yang menjadi fokus perhatiannya. Tahap ini sering disebut dengan tahap berpikir (*thinking*).

4) Tahap eksperimentasi aktif (*active experimentation*)

Pada tahap ini siswa melakukan percobaan secara aktif. Siswa mampu mengaplikasikan konsep yang dipahami ke dalam situasi nyata. Ia mampu menggugurkan konsep tersebut untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Tahap-tahap belajar tersebut dilukiskan oleh Kolb sebagai suatu sukses yang berkesinambungan dan berlangsung di luar kesadaran orang yang belajar. Secara tuntas tahap-tahap tersebut dapat dipisahkan, namun dalam kenyataannya proses peralihan dari satu tahap ke tahap belajar di atasnya seringkali terjadi begitu saja.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *experiential learning* memberikan pengalaman belajar yang akan membangun keterampilan siswa melalui pengalaman-pengalaman nyata. Metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang akhirnya dilakukan.

Seperti halnya metode pembelajaran lainnya, dalam menerapkan metode *experiential learning* guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik (2016: 213), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam metode pembelajaran *experiential learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu.
- 2) Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- 3) Siswa dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok-kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.

- 4) Para siswa ditempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya siswa mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti.
- 5) Siswa aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- 6) Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam-macam pengalaman tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan dengan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh siswa. Prinsip inipun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh siswa (Sudjana, 2005:174).

#### **f. Kelebihan Metode *Experiential Learning***

Banyak kelebihan yang dapat diperoleh dari metode *experiential learning* secara rinci Bhat (2002: 4) menjabarkan kelebihan dari metode ini, adalah:

- 1) Metode *experiential learning* menjadikan pengalaman sebagai sumber pembelajaran. Siswa belajar dari apa yang mereka rasakan, melihat langsung pembelajaran dan melakukannya secara langsung.

- 2) Meningkatkan kepedulian, minat, dan keingintahuan siswa sehingga membuat pembelajaran akan lebih reseptif.
- 3) Menekankan peran aktif siswa dan melibatkan siswa dalam penugasan aktif yang sesuai dengan kehidupan nyata.
- 4) Menekankan pembelajaran yang kolaboratif di antara teman sebaya. Hal ini dikarenakan konselor hanya berperan sebagai fasilitator materi, selebihnya siswa berperan aktif dengan teman sebaya dalam memahami materi.
- 5) Membantu mengembangkan keterampilan. Metode ini membutuhkan partisipasi aktif dan kekompakan siswa sehingga siswa memiliki kesempatan untuk membangun dan memupuk rasa berbagi, empati, menolong, mengungkapkan apa yang dirasakan dengan jujur, asertif, percaya diri, tanggung jawab, mandiri, kerjasama, manajemen emosi, komunikasi dan melatih kebersamaan dan kepedulian siswa.

Menurut Kolb (2015: 48-51) *experiential learning* menekankan elemen seperti pemusatan pada siswa, kreatifitas, pengalaman, penemuan, kesadaran, orisinalitas dan kebebasan. Siklus belajar berdasarkan pengalaman sebenarnya adalah spiral belajar. Ketika pengalaman konkret diperkaya dengan refleksi, dimakna dengan berpikir dan ditransformasikan oleh tindakan, pengalaman baru yang diciptakan menjadi lebih kaya, lebih luas dan lebih dalam. Literasi lebih lanjut dari siklus tersebut melanjutkan eksplorasi dan transfer ke pengalaman dalam konteks lain. Qomariyah (2008: 6) *experiential learning* adalah metode pembelajaran berdasarkan pengalaman yang membantu

pendidik dalam menghilangkan isi materi dengan keadaan dunia nyata. Sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kemudian menurut Hamalik (2016: 212) prinsip pembelajaran pada metode *experiential learning* didasarkan pada asumsi bahwa para siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan mereka hanya melihat konsep. Secara lebih tepat Hamalik menjelaskan bahwa proses belajar berdasarkan pengalaman memiliki tujuan diantaranya: 1) menambah rasa empati, prososial dan kemampuan siswa melalui partisipasi belajar aktif dan kerjasama, 2) menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial antar siswa.

Berdasarkan pengalaman mengajar dan wawancara di kelas (Cahyani, 2009: 1) *experiential learning* memiliki keunggulan di antaranya meningkatkan semangat pembelajar karena pembelajar aktif, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif. Karena pembelajar bersandar pada penemuan individu, memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran dinamis dan terbuka dari berbagai arah, dan mendorong serta mengembangkan berfikir kreatif karena pembelajar partisipatif untuk menemukan sesuatu. Metode *experiential learning* tidak hanya memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja. Namun, juga memberikan pengalaman yang nyata yang akan membangun keterampilan melalui

penugasan-penugasan nyata. Selanjutnya, metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Tantangan yang terkait dengan penerapan metode *experiential learning* terkadang tidak mengenal kompromi. Untuk siswa, pengalaman yang akan diterima kadang membuat mereka merasa tegang dan juga menyenangkan. Idealnya, begitu mereka mulai mempercayai dan berani untuk mencoba, mereka akan berhasil secara fisik, emosional dan mengetahui bahwa sesuatu yang tampaknya tidak mungkin untuk dilakukan sebenarnya dapat dilakukan. Menurut Kolb (2015: 53) *experiential learning* memberikan kesempatan untuk *deep learning* ditingkatkan dengan penggunaan yang seimbang dari keempat mode pembelajaran yang sesuai; Empat mode siklus belajar memberikan empat kali kesempatan untuk mengingat; Emosi mempengaruhi pemikiran lebih dari pemikiran mempengaruhi emosi; Emosi positif meningkatkan pembelajaran; Perubahan fisik terjadi di otak saat kita belajar; Lebih baik memulai dengan contoh konkret daripada prinsip abstrak; Selalu memancing reaksi aktif dari peserta didik.

#### **g. Teknik-Teknik dalam Metode *Experiential Learning***

Berdasarkan literatur, metode *experiential learning* biasanya ditampilkan dengan teknik permainan/simulasi, bermain peran (*role play*), dan diskusi. Sebagaimana pernyataan Philpott (2011: 7) yang menyatakan bahwa “*experiential education commonly uses various tools like games, simulations,*

*role plays, and stress in classroom*". Namun dari literatur tersebut tidak ada yang menyatakan bahwa ketiga teknik tersebut harus dilaksanakan secara bersamaan.

Teknik-teknik yang digunakan sebagai penerapan metode *experiential learning* dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kajian teori yang ada dalam konsep dari masing-masing teknik-teknik tersebut. Karakteristik dan tujuan pembelajaran dalam teknik diskusi, simulasi, dan bermain peran/*role play* sesuai dengan konsep metode *experiential learning*. Selain itu, karakteristik teknik-teknik tersebut sesuai untuk pembelajaran keterampilan dimana penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Teknik bermain peran menurut Sukardi (2008: 544) merupakan suatu cara yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasi sikap, tingkahlaku seperti yang dilakukannya dalam relasi sosial sehari-hari. Sudjana (2005: 134) mendefinisikan teknik bermain peran sebagai teknik pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan tugas pihak lain dalam kehidupan nyata. Bermain peran menurut Sidik (2006: 1) pada prinsipnya merupakan teknik untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas. Peran yang dimainkan kemudian dijadikan bahan refleksi agar siswa memberikan penilaian.

Teknik ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan bukan pada kemampuan siswa dalam memainkan peran. Teknik bermain peran didesain untuk menciptakan rasa saling memahami di antara

siswa. Teknik bermain peran (*role play*) dapat digunakan sebagai penerapan metode *experiential learning* dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial. Hal tersebut karena dengan teknik ini, siswa dapat memperoleh pengalaman dalam kegiatan bermain peran siswa diprioritaskan untuk dapat berperan dalam suatu peristiwa kehidupan yang didramatisasi, menciptakan hubungan dengan teman sebaya, kerjasama, rasa peduli, saling menghargai, empati dan asertif, serta mampu menghadapi dan melihat situasi sosial dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat dilatih untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui teknik bermain peran.

Teknik selanjutnya adalah simulasi termasuk juga di dalamnya permainan, menurut Etington (2016: 123) simulasi merupakan aktivitas yang dialami dan terstruktur dan pembelajarannya berasal dari partisipasi, interaksi, dan analisis siswa dari perilaku yang dilakukan dalam aktivitas tersebut. Dalam hal ini simulasi dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam simulasi secara serius dan menegaskan, sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan oleh proses ini akan mudah diserap, dipahami, dan diingat lebih lama.

Teknik simulasi dapat digunakan sebagai penerapan metode *experiential learning* dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal tersebut karena dalam kegiatan simulasi terdapat peniruan alam nyata ke dalam kegiatan yang lebih sederhana, tetapi hampir serupa. Siswa dilatih untuk memahami suatu nilai/konsep tidak hanya melalui ceramah, akan tetapi siswa

dilatih untuk dapat memaknai sendiri nilai-nilai yang terdapat dalam simulasi yang mereka lakukan.

Sudjana (2005: 89) mengatakan bahwa teknik simulasi memiliki tujuan untuk: 1) Melatih keterampilan baik yang bersifat profesional maupun kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) Melatih memecahkan masalah, 4) Melatih kerjasama dalam kelompok, 5) Menumbuhkan kreativitas, dan 6) Melatih siswa mengembangkan sikap toleransi. Hal ini juga diungkapkan oleh Sedler (2012: 37) menjelaskan permainan merupakan cara yang bagus untuk membantu kelompok remaja mempelajari keterampilan untuk berkerja bersama.

Keterampilan sosial sebagai keterampilan yang diperlukan baik secara profesional maupun dalam kehidupan sehari-hari, dapat ditingkatkan melalui teknik simulasi. Dengan teknik ini siswa dapat memperoleh pengalaman untuk melatih dirinya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, yaitu dengan menciptakan hubungan dengan teman sebaya, kerjasama, rasa peduli, saling menghargai, empati dan asertif, serta mampu menghadapi dan melihat situasi sosial dari berbagai sudut pandang.

Teknik berikutnya adalah diskusi kelompok, menurut Tidjan (1993: 54) bahwa diskusi kelompok merupakan suatu cara bimbingan dimana siswa akan mendapatkan suatu kesempatan untuk mengembangkan pikiran masing-masing serta berbagi pengalaman dan informasi guna pemecahan masalah dan atau pengambilan keputusan. Dalam diskusi ini terutama juga menekankan pada rasa tanggung jawab, menghargai dan kerjasama. Berdasarkan pemaparan

Sudjana (2005: 100) menyatakan bahwa tujuan diskusi kelompok diantaranya, mendorong siswa menggunakan pengetahuan dan pengalaman untuk memecahkan masalah, melatih siswa agar mampu menyatakan pendapatnya secara lisan tentang suatu masalah bersama dan juga siswa dikondisikan untuk selalu bersikap terbuka dan toleran terhadap keberadaan orang lain.

Metode *experiential learning* dengan teknik diskusi kelompok dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dengan teknik ini, siswa dapat memperoleh pengalaman untuk berlatih toleran terhadap keberadaan orang lain, menciptakan interaksi sosial yang positif, berpikir positif, bergaul secara fleksibel, tidak mementingkan diri sendiri, menerima pandangan dari orang lain, dan tidak menyombongkan diri. Hal-hal tersebut dapat dilatih untuk ditingkatkan melalui proses diskusi kelompok.

#### **h. Peran Konselor dalam Mengembangkan Metode *Experiential Learning***

Guru Bimbingan Konseling atau Konselor yang berperan membantu mengoptimalkan perkembangan siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui layanan bimbingan sebagai upaya preventif konseling. Preventif konseling menurut Romano, dkk. (2014: 285-286) merupakan pendekatan perkembangan dengan fokus pada anak-anak dan remaja, untuk memfasilitasi ke arah hal yang positif. Preventif konseling bersifat universal, dipilih dan diindikasikan untuk yang tidak beresiko, beresiko dan mengalami tanda-tanda awal masalah. Preventif konseling telah dikonseptualisasikan dari lima dimensi berikut: 1) Menghentikan perilaku masalah yang pernah terjadi; 2) Menunda permulaan perilaku bermasalah, terutama bagi yang beresiko mengalami

masalah; 3) Mengurangi dampak dari perilaku bermasalah; 4) Memperkuat pengetahuan, sikap dan perilaku yang meningkatkan kesejahteraan emosional dan fisik; 5) Mempromosikan kebijakan kelembagaan, masyarakat dan pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan fisik, sosial dan emosional.

Menurut Achsin (1984: 10) dalam proses bimbingan dengan metode *experiential learning*, konselor berfungsi sebagai seorang fasilitator. Artinya konselor hanya memberikan arah (*guide*) tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi sumber pengetahuan tunggal. Setelah siswa melakukan suatu aktivitas, selanjutnya siswa akan mengabstraksikan sendiri pengalamannya. Seperti misalnya apa yang dirasakan oleh mereka dalam menyelenggarakan pertunjukan, permasalahan yang dihadapi, bagaimana cara menyelesaikan masalah, apa yang dapat dipelajari untuk memperbaiki diri di masa depan. Jadi, konselor lebih menggali pengalaman peserta itu sendiri. Untuk itu kemampuan yang diperlukan untuk menjadi fasilitator adalah mengobservasi perilaku siswa, menghidupkan suasana aktif partisipatif, bersikap netral dan percaya atas kemampuan siswa untuk memecahkan persoalannya sendiri. Tantangan bagi pendidik, pelatih dan pengembang adalah menemukan jenis pengalaman yang tepat yang langsung menarik bagi pelajar dan juga memiliki dampak jangka panjang Kolb (2015: 38). Dengan demikian bimbingan dengan metode ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih memahami manfaat ilmu yang dipelajarinya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Caufield & Woods (2013). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak jangka panjang perilaku bertanggung jawab secara sosial melalui metode *experiential learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 94,7 % peserta melaporkan *experiential learning* berdampak tinggi dan terus berlanjut selama tiga tahun setelah kelas berakhir. Relevansi dari penelitian ini adalah bahwa metode *experiential learning* dapat meningkatkan perilaku bertanggung jawab secara sosial dan merupakan metode yang bermakna.
2. Penelitian yang dilakukan oleh He & Preudhikulpradab (2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif, keterlibatan siswa dan kinerja siswa melalui metode *experiential learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kerjasama siswa, yaitu meningkat 0,51%, keterlibatan siswa meningkat 0,43% dan rata-rata kinerja siswa meningkat 0,43%. Relevansi dari penelitian ini adalah bahwa metode *experiential learning* bisa digunakan pada aspek pribadi dan sosial seseorang yaitu kerjasama, keterlibatan dan kinerja.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kolb & Kolb (2017). Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan konsep-konsep *experiential learning*. Hasil dari penelitian ini adalah tentang siklus, gaya belajar, ruang belajar dan penerapan *experiential learning*. Relevansi dari penelitian ini bisa menjadi dasar baik dalam konsep maupun implementasi *experiential learning* dalam penelitian yang akan dilakukan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hondzel & Hansen (2015). Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan konsep kreatifitas, konteks dan *experiential learning* dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah diperlukan kreatifitas terutama diluar batasan pembelajaran yang dilembagakan dan melalui metode *experiential learning*. Relevansi dari penelitian ini memberikan pandangan kritis pada pembelajaran formal dan kreatifitas seseorang serta peran yang dimainkan oleh guru, pendidik dan pembuat kebijakan dalam proses pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Urquadi, dkk. (2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan faktor-faktor penentu efektivitas penggunaan simulasi dalam pengembangan pemikiran kritis pada penerapan teori *experiential learning*. Hasil penelitian menurut teori *experiential learning* menunjukkan bahwa realisme permainan memungkinkan siswa memahami manfaat bersama dengan struktur simulasi yang tepat juga dapat menentukan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan pemikiran kritis. Relevansi dari penelitian ini adalah pengembangan pemikiran kritis dapat dilakukan melalui metode *experiential learning*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Mirsaleh (2016). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran dengan metode *experiential learning*. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningtegrasian *experiential learning* dalam kurikulum yang mencakup magang, proyek, keterlibatan dan aktifitas siswa. Relevansi dari penelitian

ini adalah menekankan perlunya metode *experiential learning* dalam pengintegrasian kurikulum pendidikan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Zehavit G & Suzanne D R (2017). Tujuan penelitian ini adalah bagaimana *experiential learning* berinteraksi dan berfungsi dalam konteks pendidikan formal dan informal. Hasil dari penelitian ini adalah konsep *experiential learning* dalam pendidikan formal dan informal. Relevansi dari penelitian ini adalah mengeksplorasi cara-cara membuat konsep, mempelajari dan mendokumentasikan *experiential learning* dalam konteks pendidikan yang beragam baik dalam formal maupun informal.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Voukelatou (2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *experiential learning* terhadap pengembangan keterampilan kognitif dan sosial di sekolah menengah. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan dari *experiential learning* dalam memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sosial dan sikap siswa. Relevansi dari penelitian ini adalah bahwa *experiential learning* mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial dan sikap siswa.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Indrastoeti & Mahfud. (2015). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, menemukan model desain pembelajaran yang memadai untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Model penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus ,

masing-masing siklus memuat perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasilnya adalah rata-rata keterampilan sosial siswa pada siklus I adalah 62,01 dan 72,52 pada siklus II. Persentase nilai keterampilan sosial siswa adalah 40% pada siklus I, dan 85,85 % pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Relevansi dari penelitian ini adalah pendekatan *experiential learning* mampu meningkatkan aspek pribadi dan sosial seseorang yang salah satunya adalah keterampilan sosial.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Mollaei (2012). Pembelajaran konvensional dan pelatihan didasarkan terutama pada transfer pengetahuan/keterampilan, tetapi ini tidak membahas pertumbuhan individu dan potensi yang sangat baik. *Experiential learning* adalah cara yang ampuh untuk mengatasi pertumbuhan dan potensi individu, yang umumnya jauh diabaikan. Pendekatan untuk mengajar dan mengembangkan orang dari segala usia. Hal ini beradaptasi untuk gaya individu, preferensi, kekuatan, arah, dan lain-lain. Dengan demikian, *experiential learning* lebih mungkin dibandingkan pelatihan konvensional atau pengajaran untuk menghasilkan efek emosional yang positif, terutama kepercayaan diri, harga diri, dan rasa, nilai dan tujuan pribadi. Artikel ini berfokus pada identifikasi konsep *experiential learning*, sebuah siklus pengalaman belajar, prinsip-prinsip, kriteria dan kekuatan. Relevansi dari isi jurnal tersebut didapatkan kajian mengenai siklus pengalaman belajar,

prinsip, kriteria, kelebihan metode *experiential learning*. Pendekatan yang membantu mengembangkan potensi individu tidak hanya dalam hal kognitif tetapi juga afektif seperti harga diri, kepercayaan diri, dan lain-lain.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Barida (2018). Keaktifan bertanya sangat penting dalam belajar. Penelitian menggunakan desain eksperimen dengan model perbandingan kelompok utuh. Hasil penelitian melalui analisis teknik tes non parametrik Wilcoxon memperoleh nilai dengan probabilitas 0,028 ( $\alpha < 0,05$ ), Hal ini menunjukkan bahwa model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan keaktifan bertanya mahasiswa. Relevansi dari jurnal ini adalah model *experiential learning* dapat membantu suasana pembelajaran lebih hidup. Keaktifan bertanya meningkat, sehingga proses pembelajaran atau bimbingan berjalan dua arah dan cenderung pada *student center*.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Baker & Robinson (2016). Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh pendekatan *experiential learning* terhadap kecerdasan siswa pendidikan menengah pertanian, yang diukur di tiga domain-kecerdasan praktis, analitis dan kreatif. Hasil dari penelitian ini adalah siswa yang mendapatkan perlakuan *experiential learning* menghasilkan nilai kreatifitas yang lebih tinggi pada domain spesifik. Selain itu, siswa mendapat nilai yang lebih tinggi dalam penggunaan praktis dari pengetahuan. Namun menghasilkan pengetahuan analitis yang serupa. Relevansi dari penelitian ini bisa menjadi dasar baik

dalam konsep maupun implementasi metode *experiential learning* dalam penelitian yang akan dilakukan

13. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Raharjeng (2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *experiential learning* terhadap motivasi belajar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima sehingga hipotesis menyatakan bahwa model *experiential learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Relevansi dari penelitian ini adalah pendekatan *experiential learning* mampu meningkatkan aspek pribadi seseorang yang salah satunya adalah motivasi belajar.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Sinaga dan Artanti (2017). Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui peningkatan karakter bertanggung jawab siswa sebelum dan sesudah menjalani pendidikan karakter berbasis layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan *experiential learning theory* (ELT); (2) mengetahui keefektifan pendidikan karakter berbasis pendekatan ELT layanan bimbingan klasikal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat peningkatan karakter tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah perlakuan dilihat dari distribusi skor pada masing-masing kategori dan dari skor rata-rata; (2) Berdasarkan uji-t, terdapat peningkatan yang signifikan pada karakter tanggung jawab pada sig. Nilai (2-tailed),  $(0,001) < (0,05)$ . Oleh karena itu, penerapan layanan bimbingan klasikal dengan pendekatan ELT efektif dalam meningkatkan karakter bertanggung jawab siswa. Relevansi dari

penelitian ini adalah pendekatan *experiential learning* mampu meningkatkan aspek pribadi seseorang yang salah satunya adalah karakter bertanggung jawab serta pelaksanaan metode *experiential learning* dalam konsep penerapan layanan bimbingan klasikal.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Jureviciene, dkk. (2012). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan multidimensi dan konstruksi serta membuat model teoritis dari struktur keterampilan sosial. Hasil penelitian ini adalah beberapa penulis menamakan keterampilan sebagai kompetensi sosial, kemampuan sosial. Struktur keterampilan sosial yang terdiri dari keterampilan interaksi, komunikasi, partisipasi, emosional dan kognisi sosial. Relevansi dari penelitian ini adalah bisa sebagai acuan dalam konsep dan struktur keterampilan sosial.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Lodder, dkk. (2015). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kesepian remaja dan keterampilan sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika evaluasi diri, rekan, dan meta-evaluasi sama, rasa kesepian lebih besar terkait dengan keterampilan sosial yang lebih buruk. Beberapa remaja yang kesepian dianggap sebagai defisit keterampilan sosial, sedangkan bagi sebagian yang lain persepsi negatif yang bias tentang keterampilan sosial yang dimiliki atau ketidakcocokan dengan lingkungan terkait dengan kesepian seseorang. Relevansi dari penelitian ini menunjukkan konsep dampak dari keterampilan sosial pada remaja.

17. Penelitian yang dilakukan oleh Resnik dan Bellmore (2018). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kompetensi sosial offline dan online memediasi hubungan antara viktimisasi/korban teman sebaya dan penyesuaian psikologis untuk remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang mengalami peer-viktimisasi memiliki kekurangan dalam kompetensi sosial offline dan online. Hal ini berkaitan juga dengan harga diri remaja. Relevansi dari penelitian ini adalah konsep dampak korban psikologis teman sebaya terhadap keterampilan sosial remaja.
18. Penelitian yang dilakukan oleh Zsolnai & Kasik (2014). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterampilan sosial yang mempengaruhi perilaku sosial anak di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perkembangan spontan pada tingkat keterampilan sosial antara usia 7 dan 11 tahun. Keterampilan sosial anak perempuan lebih berkembang daripada anak laki-laki. Relevansi dari penelitian ini adalah bahwa harus lebih banyak perhatian yang diberikan untuk mengembangkan keterampilan sosial sejak dini di sekolah.
19. Penelitian yang dilakukan oleh Channon, dkk. (2012). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan strategi interaksi sosial oleh kelompok individu berketerampilan sosial tinggi dan rendah. Hasil dari penelitian ini adalah Individu yang memiliki keterampilan sosial tinggi lebih sering menggunakan strategi canggih yang menunjukkan perhatian lebih besar kepada semua pihak. Sebaliknya individu dengan keterampilan sosial rendah lebih bergantung pada strategi sederhana termasuk

persetujuan atau penolakan nada emosional dari tanggapannya kurang positif. Relevansi dari penelitian ini adalah keterampilan sosial berpengaruh pada strategi keterampilan interaksi sosial seseorang.

20. Penelitian yang dilakukan oleh Jurkowski & Hanze (2017). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara keterampilan hubungan sesama siswa dan keterampilan sosial dan nilai untuk pertunjukan tertulis dan lisan. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa keterampilan hubungan sesama siswa secara positif terkait dengan nilai tes di kelas, tetapi tidak berkaitan dengan partisipasi lisan. Sebaliknya, keterampilan pernyataan siswa secara positif terkait dengan nilai untuk partisipasi lisan, tetapi tidak ada korelasi yang ditemukan antara keterampilan pernyataan dan nilai tes di dalam kelas. Relevansi dari penelitian ini adalah konsep tentang keterampilan sosial dengan nilai tes tertulis dan lisan serta keterampilan hubungan sesama.

### **C. Kerangka Pikir**

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik dalam situasi tertentu dengan tujuan agar dapat melakukan dan mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial.

Individu yang memiliki keterampilan sosial akan lebih efektif dalam berinteraksi dengan orang lain karena ia mampu memilih dan melakukan perilaku

yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan. Keterampilan sosial diperlukan individu untuk kelangsungan hidupnya dalam bermasyarakat. Dalam lingkup sekolah, siswa juga termasuk dalam bagian masyarakat yang juga dituntut menjalin hubungan, komunikasi dan penyesuaian diri yang baik dan efektif terhadap siswa yang lain.

Permasalahannya, tidak semua siswa memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Rendahnya keterampilan sosial siswa juga terjadi di Kelas 8A SMP N 1 Plumbon. Perilaku tersebut ditunjukkan kurangnya interaksi antara siswa satu dengan yang lainnya, cenderung diam dan malu-malu, siswa terlihat jarang berbicara dengan teman satu kelas, merasa takut untuk menyatakan pendapat kepada teman yang lain maupun guru mata pelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung. Terdapat siswa yang menyendiri dan terkesan tidak mempunyai teman. Siswa cenderung pemalu serta kurang bisa berkomunikasi dengan teman, tidak mempunyai teman dekat yang bisa diajak untuk bermain, bergaul dan bercanda bersama. Siswa cenderung pasif pada saat jam pelajaran, pendiam, kurang adanya kerjasama dalam kelompok dan interaksi yang kurang dengan teman-temannya. Kesulitan yang dialami oleh siswa pada umumnya disebabkan oleh beberapa faktor penyebab diantaranya lingkungan, keluarga dan diri sendiri seperti kurangnya komunikasi, perasaan minder dan malu. Strategi terbaik untuk mengajarkan keterampilan sosial adalah melalui interaksi langsung. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa digunakanlah metode *experiential learning*.

Metode *experiential learning* merupakan metode yang bertumpu pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi pengalaman nyata baik pengalaman dalam tugas sehari-hari maupun pengalaman dalam tugas pekerjaan. Pembelajaran pada metode ini mendasarkan pada esensi bahwa peristiwa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan mereka hanya melihat konsep atau penerapan teori saja. Metode *experiential learning* memberikan pengalaman belajar yang akan membangun keterampilan siswa melalui penugasan-penugasan nyata. Metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.

Melalui teknik-teknik yang ada dalam metode *experiential learning* yaitu bermain peran, permainan, diskusi kelompok diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dalam prosesnya. Menghayati dan mengamati manfaat dari kegiatan yang dilaksanakan. Teknik-teknik tersebut disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga tidak membebani siswa dalam pelaksanaannya dan mudah untuk dipahami esensi yang terkandung dalam kegiatan yang mereka laksanakan.

Dalam proses bimbingan dengan metode *experiential learning*, konselor berfungsi sebagai seorang fasilitator. Artinya konselor hanya memberikan arah (*guide*) tidak memberikan informasi secara sepihak dan menjadi sumber pengetahuan tunggal. Jadi, konselor lebih menggali pengalaman peserta itu sendiri dan mengobservasi perilaku siswa, menghidupkan suasana aktif partisipatif, bersikap netral dan percaya atas kemampuan siswa untuk memecahkan

persoalannya sendiri. Dengan demikian bimbingan dengan metode ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih memahami manfaat ilmu yang dipelajarinya.

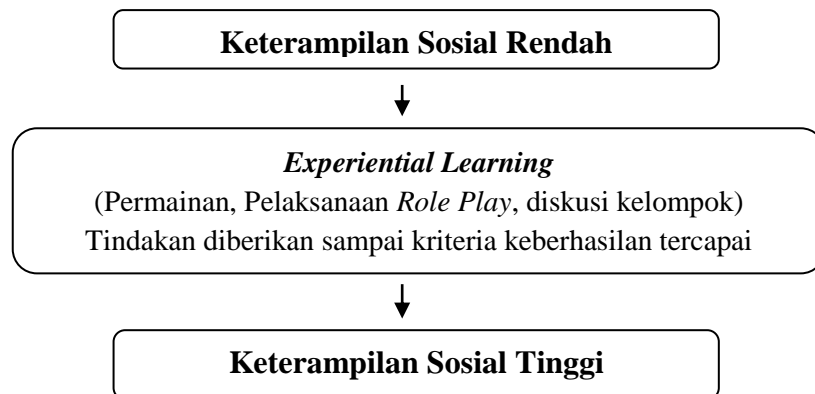
Metode *experiential learning* yang berlandaskan pada empat tahap yaitu pengalaman konkrit, refleksi pengalaman, konseptual abstrak dan eksperimen aktif akan mampu mengaitkan pengalaman secara langsung dan nyata yang nantinya akan dirasakan oleh setiap individu yang sedang belajar. *Experiential learning* yang dilakukan secara berkesinambungan dalam tahap-tahapnya, akan mampu menyentuh aspek *feeling, watching or describing, thinking* serta *doing*. Sehingga *experiential learning* mampu digunakan sebagai strategi peningkatan keterampilan sosial siswa.

Metode *experiential learning* yang dikembangkan melalui teknik-teknik kooperatif dalam kelompok yang banyak memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berinteraksi, berpartisipasi, bertukar pengetahuan, pengalaman, nilai serta pengembangan keterampilan dan sikap. *Experiential learning* juga dapat dirancang, baik untuk pengembangan keterampilan sosial, peningkatan pemahaman konsep-konsep dan masalah-masalah sosial, maupun nilai-nilai sosial.

Dalam pelaksanaan *experiential learning* dapat dilaksanakan melalui permainan, *role play*, simulasi, diskusi, pemecahan masalah yang dikerjakan dalam kelompok berfungsi meningkatkan keterampilan sosial, keterampilan berinteraksi, berkerjasama, memimpin, berkontribusi, bertukar pendapat dan berbagi pengalaman serta aktif, patuh, dan mampu memenejemen diri. Siswa yang sedang diskusi, dia tidak hanya terampil mengemukakan ide-ide dan gagasannya

namun juga harus, menghargai pendapat teman dan mengutamakan musyawarah mufakat dalam mengambil keputusan atau manajemen diri, aktif, patuh dan berani mengemukakan pendapat. Dalam *role play* atau simulasi juga tidak hanya harus percaya diri tetapi juga bertanggungjawab terhadap perannya, mampu memiliki keterampilan berinteraksi dengan teman, menejemen diri dan asertif.

Dibandingkan dengan metode konvensional, maka *experiential learning* memiliki beberapa kelebihan, terutama berkenaan dengan pengembangan kemampuan dan keterampilan sosial siswa. *Experiential learning* memberi peluang yang besar kepada siswa untuk lebih aktif, mencari, mengkaji, mengemukakan pendapat, pengalaman dan memadukan pandangan-pandangan dari pengalamannya. Sehingga metode *experiential learning* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Alur dari kerangka pikir dapat dilihat dalam gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1. Alur Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian Tindakan**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2011: 90) menyatakan bahwa penelitian tindakan yaitu penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang terjadi di kelompok tertentu maupun siswa di dalam kelas dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu yang hasilnya dapat dikenakan pada subjek tertentu dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Peneliti terlibat secara langsung dari tahap perencanaan hingga selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data. Data yang sudah terkumpul kemudian akan dianalisis dan disusun menjadi sebuah laporan hasil penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pendahuluan atau refleksi awal dan juga tahap pelaksanaan tindakan.

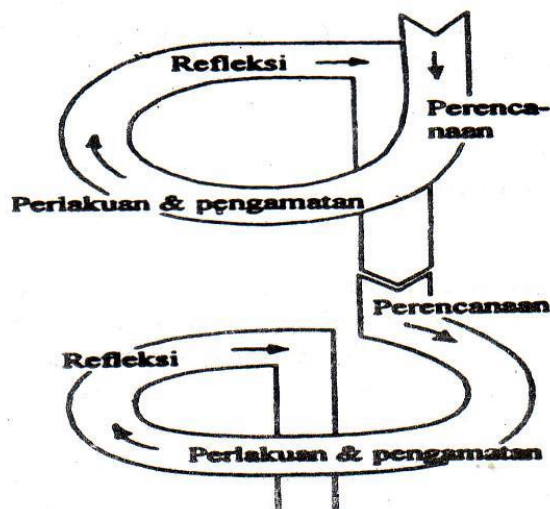
##### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung mengenai kondisi sekolah yang dijadikan sebagai tempat untuk melakukan penelitian, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas dan guru mata pelajaran. Selain itu peneliti juga menyebarkan skala keterampilan sosial kepada siswa kelas VIII A SMP N 1 Plumbon. Hasil dari penyebaran skala

tersebut, akan membantu peneliti untuk mengetahui seberapa keterampilan sosial siswa di sekolah tersebut.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti menggunakan model Spiral dari Kemmis dan Taggart (Arikunto 2011: 132) yang dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan

Siklus tersebut dijabarkan sebagai berikut:

### a. Siklus 1

#### 1) Perencanaan

Tahap ini peneliti menyusun format observasi, menyiapkan instrumen yang berupa skala keterampilan sosial. Sebelum pada tahap itu, tahap persiapan dimulai dengan menentukan terlebih dahulu keterampilan sosial yang akan diubah dengan menggunakan metode *experiential learning* menentukan pemberian treatment *experiential learning*.

## 2) Pelaksanaan Tindakan *Experiential Learning*

Pelaksanaan tindakan mengacu pada rencana yang sudah disusun sebelumnya yaitu permainan, pelaksanaan *role play*, dan diskusi. Informasi mengenai keterampilan sosial siswa diperoleh dengan melakukan observasi dan skala keterampilan sosial.

## 3) Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat dan setelah dilaksanakan tindakan peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan metode *experiential learning*. Observasi ini meliputi bagaimana sikap siswa di dalam kelas.

## 4) Refleksi

Pada tahap refleksi ini, data yang telah terkumpul kemudian dianalisis sebagai hasil refleksi. Hasil dari data yang telah dianalisis tersebut, dapat diketahui apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa atau tidak. Hasil dari refleksi digunakan sebagai bahan acuan untuk merencanakan tindakan yang lebih efektif pada siklus berikutnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa desain penelitian dengan model Kemmis & Mc Taggart meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

## **B. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Agustus 2020.

## **C. Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Plumbon yang beralamat di Jalan Pangeran Antasari No. 8 Plumbon, Kabupaten Cirebon dan halaman Masjid Al-Makmur yang beralamat di Jalan Sastra Sukendra No. 01, Plumbon, Kabupaten Cirebon.

## **D. Subjek dan Karakteristiknya**

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A SMP N 1 Plumbon. Jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Pemilihan subjek berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan keterampilan sosial siswa yang cukup rendah.

## **E. Skenario Tindakan**

Skenario tindakan yang digunakan oleh peneliti mengacu pada teori yang dijelaskan oleh Sternberg & Garcia (2000: 57) adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap persiapan**

Dalam tahap ini, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti menyusun persiapan sebagai berikut:

- a. Berdiskusi dengan guru pembimbing mengenai penyusunan jadwal pelaksanaan kegiatan.

- b. Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pemberian tindakan serta menyiapkan tempat untuk pelaksanaan kegiatan.

## 2. Tahap pelaksanaan

Pemberian tindakan ini berupa pemberian permainan dan kasus tentang keterampilan sosial yang akan dilakukan dalam teknik permainan, diskusi dan bermain peran. Jenis permainan peran dan materi diskusi kelompok disesuaikan dengan indikator dari keterampilan sosial.

Pada tahap pelaksanaan juga diperlukan observasi (pengamatan). Observasi disini mempunyai dua fungsi, yaitu pertama, untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan; kedua, untuk mengetahui seberapa pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat menghasilkan perubahan sebagaimana diharapkan.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan antara lain:

- a. Guru pembimbing bersama peneliti mengorganisasikan siswa yang dijadikan subjek penelitian
- b. Guru pembimbing menjelaskan secara singkat kepada siswa tentang kaitan antara setiap kegiatan yang dilaksanakan dengan keterampilan sosial. Kegiatan-kegiatan tersebut yaitu diskusi kelompok, permainan (*games*) dan bermain peran (*role play*).
- c. Guru pembimbing bersama peneliti melakukan pembagian kelompok disesuaikan dengan kegiatan yang dilaksanakan. Anggota kelompok ditentukan oleh guru pembimbing dan peneliti, hal ini dimaksudkan agar siswa tidak memilih teman yang sesuai dengan keinginannya dan

agar siswa dapat melatih kemampuan interaksinya dengan semua anggota.

- d. Pelaksanaan diskusi kelompok, permainan, kemudian *role play*. Setiap tindakan tersebut dilaksanakan pada hari yang berbeda. Rentang waktu antara tindakan satu dan lainnya adalah dua hari.
  - e. Peneliti dan Observer (pendamping) melakukan observasi terhadap sikap dan perilaku subjek penelitian saat diskusi, permainan, dan bermain peran.
  - f. Siswa diminta untuk memaknai dan memahami keterampilan sosial yang telah dipraktikkan dalam permainan, diskusi, dan bermain peran.
  - g. Pemberian *post test* di setiap akhir pelaksanaan tindakan dengan skala keterampilan sosial.
  - h. Observasi terhadap perilaku siswa setelah pemberian tindakan yang disertai dengan diskusi bersama guru pembimbing.
3. Tahap tindak lanjut (evaluasi)

Apabila metode *experiential learning* telah berakhir, maka diperlukan sebuah upaya tindak lanjut. Dan mereka mengatakan diskusi sebagai salah satu alternatifnya. *Experiential learning* merupakan sebuah teknik dan metode membimbing, jadi dalam praktiknya tidak hanya berakhir pada pelaksanaan permainan dan *role play* semata, melainkan hendaknya dapat dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kritik, atau analisis persoalan.

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

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

### **1. Skala**

Metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala keterampilan sosial. Skala ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan sosial baik sebelum maupun setelah dilakukan tindakan. Pada skala ini, responden diminta untuk menjawab suatu pernyataan dengan alternatif pilihan jawaban yang sudah disediakan. Pilihan jawaban terdiri dari lima pilihan, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), ragu-ragu (R), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Namun, untuk pilihan jawaban ragu-ragu (R) mempunyai kelemahan yaitu responden dapat cenderung memilih alternatif yang ada di tengah dan dirasa aman karena hampir tidak berpikir. Oleh karena itu, Suharsimi Arikunto (2011: 284) menyarankan alternatif pilihan jawaban terdiri dari empat pilihan saja, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Masing-masing jawaban dikaitkan nilai berupa angka. Instrumen skala keterampilan sosial disusun oleh peneliti yang terdiri dari 56 item.

Langkah-langkah untuk membuat skala keterampilan sosial siswa adalah sebagai berikut:

#### **a. Penyusunan Definisi Operasional.**

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat berinteraksi dengan baik, memajemen diri dengan tepat, kompeten dalam bidang akademik,

memiliki kepatuhan, dan asertif dengan tujuan agar dapat mencapai hubungan yang efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial. Dari definisi tersebut terdapat beberapa aspek-aspek dalam keterampilan sosial yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri (*Self-management*), kemampuan akademis (*Academic*), kepatuhan (*Compliance*), perilaku asertif (*Assertion*)

Skala akan dibuat oleh peneliti sesuai dengan aspek-aspek dalam keterampilan sosial.

b. Membuat kisi-kisi keterampilan sosial

Kisi-kisi keterampilan sosial dibuat berdasarkan definisi operasional yang dijabarkan menjadi sub variabel dan indikator. Adapun skala keterampilan sosial disusun berdasarkan aspek-aspek dari Merrel (2003: 316) meliputi:

- a) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relationship*), yaitu perilaku yang menunjukkan hubungan yang positif dengan teman sebaya.
- b) Manajemen diri (*Self-management*), yaitu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri serta dapat mengontrol emosinya dengan baik.
- c) Kemampuan akademis (*Academic*), yaitu kemampuan atau perilaku individu yang mendukung prestasi belajar di sekolah.
- d) Kepatuhan (*Compliance*), yaitu kemampuan individu untuk memenuhi permintaan orang lain.

e) Perilaku asertif (*Assertion*), yaitu perilaku yang didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat individu dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Berdasarkan aspek-aspek di atas, kemudian disusun menjadi kisi-kisi skala keterampilan sosial yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Kisi-kisi skala keterampilan sosial**

No	Aspek	Indikator	No Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Peer Relationship</i>	Memiliki inisiatif untuk bergaul	1, 2, 3	4, 5	5
		Menjadi individu yang disenangi	6, 7	8, 9	4
		Simpati terhadap teman sebaya	10, 11, 12	13, 14, 15	6
2	Manajemen Diri	Dapat mengendalikan emosi	16, 17	18, 19	4
		Menerima kritikan dari orang lain	20, 21, 22	23, 24, 25	6
		Melakukan kerjasama dengan orang lain	26, 27, 28	29, 30, 31	6
3	Kesuksesan akademik	Mampu belajar secara mandiri	32, 33, 34	35, 36, 37	6
		Keaktifan	38, 39	40, 41	4
4	Kepatuhan	Mengikuti peraturan yang ada	42, 43	44	3
5	Asertif	Percaya diri	45, 46	47, 48	4
		Tanggung jawab	49, 50	51, 52	4
		Mengungkapkan ketidaksenangan	53, 54	55, 56	4
<b>Jumlah</b>			<b>29</b>	<b>27</b>	<b>56</b>

c. Penyusunan item skala berdasarkan kisi-kisi

Setiap pernyataan dalam skala keterampilan sosial menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Skor pernyataan positif dimulai dari 1 untuk

jawaban sangat tidak sesuai (STS), 2 untuk jawaban tidak sesuai (TS), 3 untuk jawaban sesuai (S), dan 4 untuk jawaban sangat sesuai (SS). Skor pernyataan negatif dimulai dari 1 untuk sangat sesuai (SS), 2 untuk sesuai (S), 3 untuk tidak sesuai (TS), dan 4 untuk sangat tidak sesuai (STS). Hasil skala nantinya akan menunjukkan tingkat keterampilan sosial siswa. Semakin tinggi skor yang diperoleh siswa maka semakin tinggi tingkat keterampilan sosial siswa.

## 2. Observasi

Arikunto (2011: 199) menyatakan observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dapat dilakukan dengan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap secara langsung. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- a. Observasi *non-sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.
- b. Observasi *sistematis*, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Peneliti menggunakan observasi sistematis untuk mempermudah dalam menganalisis proses tindakan yang berlangsung, dengan menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen. Observasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial, kemudian disusun menjadi kisi-kisi pedoman observasi yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Observasi**

Nama Siswa :  
 Kelas :  
 Pelaksanaan :  
 Observer :

Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 sesuai keterangan di bawah ini:

Keterangan:

Skor 1 = Sangat tidak sesuai

Skor 2 = Tidak sesuai

Skor 3 = Sesuai

Skor 4 = Sangat sesuai

No	Aspek	Indikator	Hasil Observasi			
			Frekuensi			
			1	2	3	4
1.	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	Memberikan pujian terhadap teman sebaya				
		Menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan				
		Mengajak teman untuk bermain				
		Berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama				
		Membela teman yang dalam kesulitan				
		Dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktifitas, menjadi orang yang disenangi oleh semua orang				
		Memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya				
		Mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya				
		Peka terhadap perasaan teman (empati)				

		dan simpati)				
		Memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktifitas bersama teman sebaya				
		Mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman				
		Memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman				
2.	Manajemen diri ( <i>Self-Management</i> )	Tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah				
		Mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan				
		Melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik				
		Menerima kritikan dari orang lain dengan baik				
		Merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan				
		Bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi				
3.	Kemampuan Akademis ( <i>Academic</i> )	Mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri				
		Mampu menyelesaikan tugas individual				
		Mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru				
		Dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki				
		Memanfaatkan waktu luang dengan baik				
		Bertanya atau meminta bantuan secara tepat				
		Mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar				
4.	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	Mengikuti petunjuk atau instruksi				
		Mematuhi dan mentaati aturan sekolah				
		Menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab				
		Menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu				

5.	Perilaku Asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru				
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik				
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain				
		Percaya diri				
		Mempertanyakan peraturan yang tidak adil				
		Tampil percaya diri dengan lawan jenis				

### 1) Uji Validitas Instrumen

Nugiyantoro, dkk (2015: 339) menyatakan bahwa validitas berkaitan dengan permasalahan “apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu itu memang dapat mengukur secara tepat dapat mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur tersebut”. Instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Arikunto (2011: 211) menyatakan sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Instrumen dikatakan valid jika dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam menghitung validitas instrument penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson (Arikunto, 2010: 213). Data yang telah diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan program komputer *SPSS For Window Seri 14.0*. Kaidah pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan valid dan layak digunakan dalam pengambilan data. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  pada taraf signifikan

5%, maka instrumen dikatakan tidak valid dan tidak layak digunakan dalam pengambilan data (Arikunto, 2011: 317).

Skala diuji cobakan kepada 65 responden yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian. Adapun responden yang diambil adalah siswa kelas VIII C & D SMP N 1 Plumbon. Uji coba skala ini dilakukan pada tanggal 2 Januari 2020. Alasan peneliti mengambil responden adalah karena memiliki persamaan dan latar belakang yang sama dengan subjek, yaitu berada pada tingkatan yang sama. Data yang diperoleh kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan program komputer SPSS seri 14. Untuk  $N=65$ ,  $r$  minimal sama dengan 0,244. Dengan demikian semua pernyataan yang memiliki skor skala kurang dari 0,244 dihilangkan dan yang diikutkan adalah yang memiliki koefisien korelasi 0,244 ke atas. Hasil uji validitas dapat dilihat pada **lampiran 4**. Berikut rangkuman hasil uji validitas menggunakan SPSS-14:

**Tabel 3. Rangkuman Item Sahih dan Item Gugur**

Variabel	Jumlah Item Semula	Jumlah item gugur	Jumlah item sahih
Keterampilan Sosial	56	19	37

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut maka kisi-kisi item skala mengalami pengurangan jumlah, yang dapat dilihat pada **lampiran 5**. Sedangkan skala keterampilan sosial siswa setelah uji validitas dapat dilihat pada **lampiran 6**.

## 2) Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto (2011: 221) reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Azwar (2015: 80) menyatakan bahwa reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama.

Menurut Azwar (2015: 83) pengujian reliabilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan apabila item-item yang terpilih lewat prosedur analisis item telah dikompilasikan menjadi satu. Kumpulan item ini merupakan format pertama skala yang masih sangat mungkin mengalami perubahan ini setelah pengujian reliabilitas dan validitas dilakukan. Pada tahapan ini, data jawaban respon yang dihasilkan dari uji coba dapat digunakan sebagai data pengujian reliabilitas. Karena pengujian reliabilitas dan validitas merupakan pengujian yang terus berlanjut selama skala yang bersangkutan masih digunakan, maka pada tahapan-tahapan berikutnya data untuk pengujian reliabilitas diperoleh dari kelompok subjek yang diukur.

Reliabilitas sebenarnya mengacu kepada konsistensi atau keterpercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya, karena perbedaan skor yang terjadi di antara individu lebih ditentukan oleh faktor *error* (kesalahan) daripada perbedaan yang

sesungguhnya. Pengukuran yang tidak reliabel pasti tidak akan konsisten pula dari waktu ke waktu.

Lebih lanjut Azwar (2015: 83) menerangkan bahwa reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berkisar antara 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah reliabilitasnya. Setelah diuji reliabilitas dengan menggunakan program komputer SPSS seri 14, instrumen memiliki koefisien **0.802**. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi.

#### **G. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Pada penelitian ini, peneliti mengambil jenis penelitian tindakan kelas. Siklus satu yang peneliti gunakan terdiri dari 3 jenis tindakan yaitu permainan, *role play*, dan diskusi. Peneliti akan menghentikan penelitian apabila 75% siswa telah memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Tetapi jika belum mencapai 75% siswa yang memiliki keterampilan sosial tinggi maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

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

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami, dan temuan dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis telah dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum

terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif deskriptif.

#### 1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Pada penelitian ini data kuantitatif berupa skala keterampilan sosial. Teknik analisis data kuantitatif berupa skala untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial siswa. Merujuk pada penjelasan Azwar (2017:107-119) berikut ini adalah langkah-langkah pengkategorisasian tingkat keterampilan sosial siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Menentukan skor tertinggi dan terendah

$$\text{Skor tertinggi} = 4 \times \text{jumlah item}$$

$$4 \times 37 = 148$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times \text{jumlah item}$$

$$1 \times 37 = 37$$

b. Menghitung skor ideal (M) yaitu  $\frac{1}{2}$  (skor tertinggi + skor terendah)

$$M = \frac{1}{2} (148 + 37) = 92,5$$

c. Menghitung rentang yaitu  $\frac{1}{4}$  (skor tertinggi- skor terendah)

$$SD = \frac{1}{4} (148 - 37) = 27,75$$

**Tabel 4. Kategori Skor Keterampilan Sosial**

No	Kategori Keterampilan Sosial	Rentang Skor
1.	Tinggi	121 – 148
2.	Sedang	93 – 120
3.	Rendah	65 – 92
4.	Kurang	37 – 64

## 2. Deskripsi Data

Deskripsi data diperoleh dari hasil pengamatan selama proses tindakan berdasarkan pedoman observasi yang telah dibuat. Pedoman observasi berperan sebagai data pelengkap analisis data kuantitatif.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Lokasi dan Waktu Penelitian

###### a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Plumbon yang beralamat di Jalan Pangeran Antasari No. 8, Plumbon, Kabupaten Cirebon. Kondisi fisik sekolah sangat baik, terawat dan bersih. Letak sekolah yang strategis, fasilitas sekolah yang menunjang belajar siswa yang terdiri dari ruang kelas, laboratorium komputer, laboratorium IPA dan perpustakaan yang lengkap. Sekolah ini juga memiliki fasilitas seperti masjid, kantin, kamar mandi, serta lapangan yang luas untuk olahraga siswa. Penelitian ini juga dilaksanakan di halaman Masjid Al-Makmur yang beralamat di Jl. Sastra Sukendra, No. 1, Plumbon, Kabupaten Cirebon.

###### b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan di bulan Maret 2020, tetapi terhenti dan dilanjutkan kembali pada bulan Agustus 2020 karena pandemi covid-19 di Indonesia.

**Tabel 5. Rincian Waktu Kegiatan Penelitian**

No	Waktu	Siklus	Kegiatan
1.	Selasa, 10 Maret 2020		Pra-tindakan
2.	Kamis, 12 Maret 2020	Siklus I	Tindakan I
3.	Sabtu, 14 Maret 2020		Tindakan II
4.	Rabu, 5 Agustus 2020		Tindakan III
5.	Kamis, 6 Agustus 2020		Tes pasca-tindakan

6.	Kamis, 13 Agustus 2020	Siklus II	Tindakan I
7.	Sabtu, 15 Agustus 2020		Tindakan II
8.	Selasa, 18 Agustus 2020		Tindakan III
9.	Rabu, 19 Agustus 2020		Tes pasca-tindakan
10.	Selasa, 25 Agustus 2020	Siklus III	Tindakan I
11.	Kamis, 27 Agustus 2020		Tindakan II
12.	Sabtu, 29 Agustus 2020		Tindakan III
13.	Senin, 31 Agustus 2020		Tes pasca-tindakan

## 2. Data Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang awalnya berjumlah 32 siswa, tetapi karena masa pandemi covid-19 berjumlah 15 siswa. Rata-rata usia siswa tersebut adalah 14-15 tahun. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan pada hasil diskusi dengan wali kelas dan guru BK di SMP Negeri 1 Plumbon, dan hasil dari skala keterampilan sosial. Serta hasil perizinan orangtua siswa untuk mengikuti kegiatan penelitian karena masa pandemi.

Peneliti mengambil data melalui skala untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa yang terdiri dari 37 item pernyataan. Sebelum pemberian tindakan, peneliti melakukan pra tindakan untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa. Hasil dari pra tindakan dapat diketahui bahwa dari 15 siswa kelas VIII A, terdapat 12 siswa yang memiliki keterampilan sosial dalam kategori rendah, dan 3 siswa yang termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya daftar inisial subjek penelitian beserta hasil pra tindakan dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Skor Pra Tindakan Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon**

No.	Nama Subjek	Skor Pra Tindakan	Kategori
1.	AP	77	Rendah
2.	DA	92	Rendah
3.	DPA	85	Rendah

4.	EEL	80	Rendah
5.	FS	106	Sedang
6.	FR	83	Rendah
7.	MWR	105	Sedang
8.	MSA	91	Rendah
9.	NPT	90	Rendah
10.	NN	86	Rendah
11.	NR	89	Rendah
12.	RS	91	Rendah
13.	RA	85	Rendah
14.	WBM	92	Rendah
15.	MRM	104	Sedang

### 3. Perencanaan Sebelum Tindakan

Sebelum pemberian tindakan, terlebih dahulu peneliti dan guru BK melakukan observasi mengenai keterampilan sosial pada siswa. Dari hasil observasi tersebut nampak jelas bahwa keterampilan sosial siswa kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan kurangnya interaksi antara siswa satu dengan yang lainnya, cenderung diam dan malu-malu, siswa terlihat jarang berbicara dengan teman satu kelas, merasa takut untuk menyatakan pendapat kepada teman yang lain maupun guru mata pelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Pada saat observasi, peneliti menemukan siswa yang menyendiri dan terkesan tidak mempunyai teman. Siswa cenderung pemalu serta kurang bisa berkomunikasi dengan teman, tidak mempunyai teman dekat yang bisa diajak untuk bermain, bergaul dan bercanda bersama. Terdapat pula siswa “nge-gap”/berkelompok yang selalu bergaul dengan teman satu kelompoknya saja, tidak mau membaaur dengan teman yang bukan anggota kelompoknya.

Hasil observasi juga diperoleh data bahwa beberapa siswa malu mengungkapkan pendapat ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, malu untuk tampil ke depan kelas untuk mengerjakan tugas, serta lebih memilih diam daripada pendapat siswa tersebut salah dan ditertawakan oleh teman-teman yang lainnya. Beberapa siswa membolos jam pelajaran karena ajakan dari teman-temannya.

Setelah observasi dilakukan kemudian melakukan persiapan untuk pelaksanaan tindakan. Persiapan yang dilakukan pada hari Senin, 9 Maret 2020 adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan diskusi dengan guru BK mengenai rencana tindakan penelitian yang akan dilaksanakan.
- b. Menyiapkan berbagai rangkaian kegiatan *experiential learning* melalui handbook *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial
- c. Mempersiapkan jadwal kegiatan, tempat pelaksanaan dan sarana pendukung yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan penelitian.
- d. Menyiapkan skala pra-tindakan, lembar observasi yang diperlukan dalam penelitian

#### **4. Pelaksanaan Siklus I**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dimulai dengan mempersiapkan dan mendiskusikan materi kegiatan *experiential learning*, diskusi kegiatan dan refleksi kegiatan selama penelitian dengan guru BK. Pada persiapan tindakan pertama pada siklus pertama peneliti dan guru BK menetapkan masalah yang

menarik perhatian serta yang dialami oleh siswa. Pada tahap ini peneliti dan guru BK menetapkan masalah yang diambil dalam kegiatan *experiential learning*.

## **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi**

### **1) Pelaksanaan Tindakan I**

Tindakan pertama ini dilaksanakan pada hari Kamis, 12 Maret 2020, pukul 09.00 – 11.00 WIB. Kegiatan pada tindakan pertama ini adalah permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial yaitu dengan mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial, seperti: *peer relationship*, kerjasama, manajemen diri, aktif, patuh dan tanggung jawab. Tindakan pertama, secara umum berjalan dengan baik dan lancar, siswa terlihat sangat antusias. Tindakan pertama dilakukan di lapangan basket SMP Negeri 1 Plumbon.

Kegiatan diawali dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan penjelasan prosedur pelaksanaan kegiatan pada tindakan pertama yaitu melakukan permainan, mengimajinasikan dan mempraktikkan aspek-aspek keterampilan sosial dalam permainan. Dalam permainan ini siswa diminta untuk membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 3 siswa. Setelah semua kelompok berkumpul, peneliti yang bertindak sebagai fasilitator permainan menjelaskan setiap aturan dari permainan. Peneliti sengaja tidak memberikan gambaran dari tujuan permainan agar nantinya siswa dapat memaknai permainan dan memperoleh konsep pembelajaran

keterampilan sosial dari kegiatan yang dijalani (*abstract conceptualization*).

Permainan sangkar dan burung membuat siswa dapat merasakan sendiri (*concreate experience*) arti penting *peer relationship*, kerjasama, manajemen diri, aktif, patuh dan tanggung jawab. Hal ini dikarenakan pada permainan ini siswa harus mengikuti aba-aba atau kata kunci yang disebutkan oleh peneliti. Permainan dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 3 orang, dimana 2 orang menjadi sangkar dan 1 orang menjadi burung. Siswa yang menjadi sangkar berdiri dengan saling berpegangan tangan dan mengangkatnya ke atas, sedangkan siswa yang menjadi burung berjongkok. Mereka harus berpindah/bergerak mencari teman sesuai dengan aba-aba atau kata kunci yang disebutkan oleh peneliti.

Peneliti akan membacakan sebuah cerita dimana dalam cerita tersebut terdapat kata kunci yang harus diikuti oleh siswa. Jika dalam cerita tersebut, terdapat kata “Si Pemburu” itu artinya semua siswa yang bertugas sebagai burung harus keluar dari sangkarnya dan mencari sangkar yang lain. Jadi burung berpindah namun sangkar tetap. Jika dalam cerita tersebut terdapat kata “Perangkap” itu artinya semua siswa yang bertugas sebagai sangkar harus berpindah mencari burung yang lain, jadi burung tetap sangkar berpindah. Dan Jika dalam cerita tersebut, terdapat kata “Persembunyian” itu artinya semua peserta harus berpindah dan berubah posisi. Burung bisa menjadi sangkar, sangkar bisa menjadi burung

membentuk kelompok baru. Berikut foto siswa saat melakukan permainan “Sangkar dan Burung”:



**Gambar 3. Siswa sedang melakukan permainan “Sangkar dan Burung”**

Siswa terlihat sangat antusias mengikuti permainan ini, meskipun mereka kelelahan setelah mengikuti semua aba-aba/kata kunci yang ada dalam cerita pada permainan sangkar dan burung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru BK dan peneliti dapat melihat bahwa 6 siswa masih belum paham mengenai interaksi sosial yang baik dan benar. Enam siswa ini masih pasif dalam permainan. Pada saat permainan, siswa masih bersikap tertutup dan hanya bermain dengan teman yang terus-menerus sama.

Pada permainan tersebut, juga diketahui bahwa MWR, MRM dan FS mampu bermain dengan sempurna, mereka mampu bersikap terbuka dan mau bergabung dengan siapa saja. Dalam permainan ini juga masih dijumpai beberapa siswa yang melakukan permainan dengan teman yang terus menerus sama, DA AP, dan NN bersikap tertutup dan kurang peduli

dengan teman yang lain. Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk memaknai sendiri tujuan dari permainan yang dilakukan. Peneliti hanya menjadi fasilitator yang membantu merangsang siswa untuk memaknai permainan. Dalam sesi pemaknaan ini, siswa mampu merefleksikan kegiatan dengan baik dan menyebutkan poin-poin pembelajaran yang mereka peroleh (*reflective observation*).

Hasil dari tindakan pertama ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah dapat mempraktikkan aspek-aspek keterampilan sosial yaitu berhubungan dengan teman sebaya/*peer relationship* (siswa mampu bersikap terbuka dan berinteraksi dengan siswa lain), kerjasama (siswa mampu bergabung dengan siapa saja), manajemen diri (siswa mampu menahan emosi saat permainan), aktif (siswa mampu mengikuti permainan dengan aktif, antusias dan semangat), patuh (siswa mampu mengikuti aturan permainan) dan tanggung jawab (siswa bertanggungjawab sesuai peran dalam permainan baik yang menjadi burung atau sangkar. Tetapi masih ada siswa yang belum mengikuti permainan dengan baik, hal ini dikarenakan masih ada siswa yang bermain dengan teman yang terus menerus sama.

Sebelum mengakhiri kegiatan, peneliti bersama siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam tindakan pertama dari mulai pelaksanaan kegiatan dan refleksi yang telah dilakukan bersama-sama. Kemudian kegiatan ditutup dengan berdo'a bersama.

## 2) Pelaksanaan Tindakan 2

Pelaksanaan tindakan kedua dilakukan pada hari Sabtu, 14 Maret 2020, pukul 09.00 – 11.30 WIB. Pada tindakan kedua ini, siswa diarahkan untuk melakukan tindakan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Tindakan ini berupa *role play*/bermain peran dari “Kartu Profesi” dan pelaksanaan penelitian dilakukan di ruang kelas SMP Negeri 1 Plumbon.

Peneliti membuka kegiatan dengan do’a dan menjelaskan prosedur kegiatan yang akan dilaksanakan. Peneliti merefleksi kembali hasil pertemuan pertama dengan menanyakan pendapat dan perasaan siswa setelah melakukan praktik melawan sikap tertutup dan tidak mau bergabung dengan teman yang lain dengan menerapkan aspek-aspek keterampilan sosial melalui teknik permainan pada pertemuan sebelumnya.

Pada tindakan kali ini, siswa diminta membentuk kelompok. Masing-masing kelompok mengambil kartu yang didalamnya bertuliskan nama profesi dan harus diperankan (*role play*) di depan kelas. Beberapa pekerjaan yang harus diperankan oleh kelompok adalah: Guru, Sales, Pengacara, Pembawa Berita, Penyiar Radio, *Guide*/Pemandu Wisata, MC/Pembawa Acara, *Customer Service*. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan kartu profesi, mereka diberi waktu untuk mendiskusikan dengan kelompok bagaimana memerankannya dan setiap kelompok harus memerankannya dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya.

Setelah diskusi kurang lebih 10 menit, masing-masing kelompok secara bergilir menampilkan peran profesi yang mereka dapatkan. Pada awal tampil, mereka masih malu-malu tetapi setelah beberapa menit kemudian mereka semakin lebih percaya diri dan dapat menerapkan aspek-aspek keterampilan sosial seperti berhubungan dengan teman sebaya, mampu memenajemen diri saat tampil, aktif, patuh, percaya diri dan tanggung jawab sesuai peran mereka masing-masing. Berikut foto siswa saat bermain peran dari “Kartu Profesi”:



**Gambar 4. Siswa sedang melakukan bermain peran dari “Kartu Profesi”**

Hasil observasi selama tindakan, ada 2 kelompok belum maksimal menjalankan perannya masing-masing. Siswa belum bisa berinteraksi dengan baik, belum mampu menyesuaikan diri saat tampil. Selain itu, siswa juga belum percaya diri tampil di depan kelas, serta peran profesi yang diperankan belum sesuai yang diharapkan.

Setelah semua kelompok selesai menampilkan peran profesi, guru BK, peneliti bersama siswa melakukan pemaknaan kegiatan. Pemaknaan

kegiatan dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pemaknaan ini siswa diminta mengungkapkan perasaan yang mereka rasakan saat bermain peran. Siswa juga diarahkan memaknai apakah peran-peran profesi yang diperankan membantu meningkatkan keterampilan sosial, sikap dan nilai apa yang dibutuhkan saat bermain peran dan bagaimana sikap dan nilai tersebut jika diterapkan ataupun tidak dimunculkan dalam kehidupan sehari-hari (*active experimentation*).

Dalam sesi pemaknaan ini, siswa mampu merefleksikan kegiatan dengan baik dan menyebutkan poin-poin pembelajaran yang mereka peroleh (*reflective observation*). NN dan DA mampu menampilkan peran yang baik, percaya diri dan tanggung jawab terhadap perannya. MWR, WBM, SAN bahkan sangat mampu berinteraksi dengan teman di kelompok lain, tampil di depan umum dengan penuh keyakinan diri.

Sebelum mengakhiri kegiatan, peneliti memberikan pujian pada semua siswa karena mereka sudah mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial dalam bermain peran/*role play* yang telah dilakukan dengan sangat baik. Kemudian kegiatan ditutup dengan berdo'a bersama.

### **3) Pelaksanaan Tindakan 3**

Pelaksanaan tindakan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Agustus 2020, pukul 09.00 – 10.30 WIB. Kegiatan dibuka dengan *flashback* kegiatan pada tindakan kedua, mengenai bagaimana perasaan siswa yang sudah berperan dalam kartu profesi serta bagaimana siswa lain

dalam mengikuti jalannya *role playing*. Kegiatan pada tindakan ketiga ini adalah diskusi kelompok tentang materi keterampilan sosial yang bertujuan agar siswa mampu memahami pengertian keterampilan sosial, mengidentifikasi faktor yang menghambat keterampilan sosial, memahami manfaat keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari serta memahami cara meningkatkan keterampilan sosial.

Kegiatan dimulai dengan berdo'a, kemudian peneliti menjelaskan prosedur kegiatan pada tindakan ketiga. Untuk menambah semangat dan konsentrasi siswa, peneliti memberikan *ice breaking* yaitu bersama-sama melakukan senam *jump dance* dan *bear dance*. Setelah melakukan *ice breaking*, peneliti membagi siswa dalam beberapa kelompok. Terdapat 4 kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang. Setelah kelompok terbentuk, masing-masing kelompok berkumpul dan duduk melingkar di dalam kelas.

Pada kegiatan ini, siswa diarahkan untuk melihat video hidup bersosial selama  $\pm$  15 menit sebagai bahan diskusi yang akan dilakukan di masing-masing kelompok. Tujuan penayangan video adalah untuk menambah pemahaman siswa mengenai keterampilan sosial. Siswa terlihat antusias dan tertarik melihat video tersebut. Berikut foto siswa saat melihat video:



**Gambar 5. Siswa sedang melihat video hidup bersosial**

Setelah melihat video, peneliti membagikan lembar pertanyaan tentang keterampilan sosial untuk didiskusikan (lembar pertanyaan terlampir). Diskusi kelompok kecil ini berlangsung selama  $\pm 15$  menit, siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang keterampilan sosial yang terkait dengan video yang mereka lihat. Walaupun masih ada siswa yang belum terlibat secara aktif dalam diskusi, tetapi secara keseluruhan siswa mampu terlihat aktif dalam penyampaian pendapat di masing-masing kelompok. Setelah selesai berdiskusi, perwakilan kelompok diminta untuk membacakan hasil diskusinya. Berikut foto siswa saat berdiskusi dengan masing-masing kelompoknya:



**Gambar 6. Siswa sedang berdiskusi kelompok mengenai video hidup bersosial**

Setelah pembacaan hasil diskusi, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menambahkan pendapat baik pada kelompok yang lain maupun pada peneliti dan guru BK. Hasil observasi pada tindakan ketiga, perubahan siswa sudah terlihat, namun belum maksimal secara merata. Empat siswa yang pada tindakan kedua masih pasif, pada tindakan ketiga ini sudah mau menyampaikan pendapat.

Setelah sesi tanya jawab selesai, peneliti mengajak siswa untuk merefleksi dan memaknai kegiatan yang telah dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Siswa diajak untuk mendiskusikan pengalaman yang diperoleh setelah penayangan video dan diskusi kelompok yang telah dilakukan. Dalam tindakan ini siswa juga diarahkan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari melalui penayangan video dan diskusi kelompok dengan cara mampu berhubungan dengan teman sebaya, memenejemen diri, aktif, patuh, percaya diri dan tanggung jawab yang telah mereka diskusikan dengan kelompoknya masing-masing. Kegiatan ditutup dengan menyimpulkan bersama kegiatan yang telah dilakukan dan diakhiri dengan berdo'a bersama.

### **c. Refleksi**

Hasil dari tiga tindakan dalam penelitian dapat dilihat melalui pengamatan dan pra tindakan. Pelaksanaan pasca tindakan diadakan pada hari Kamis, 6 Agustus 2020. Hasil dari pasca tindakan dari 15 siswa menunjukkan bahwa skor tertinggi 124 dan skor terendah adalah 85.

Berdasarkan hasil pra tindakan menunjukkan sudah adanya peningkatan dari hasil pasca tindakan. Meskipun demikian skor rata-rata siswa masih dalam kategori sedang. Seluruh siswa sudah mengalami peningkatan keterampilan sosialnya, meskipun masih terdapat enam siswa seperti AP, DP, EEL, FR, NN dan RA masih pasif, seperti masih enggan berpendapat, masih tertutup, dan kurang PD dalam berinteraksi sosial. Pada saat proses tindakan, terdapat beberapa tindakan yang belum maksimal. Meskipun dari segi kuantitas sudah ada peningkatan, akan tetapi peneliti memutuskan untuk melaksanakan siklus kedua dalam penelitian ini. Hasil pasca tindakan terhadap 15 siswa setelah siklus pertama dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 7. Hasil Skor Pasca Tindakan Siklus I Siswa Kelas VIII A**

No.	Nama Subjek	Skor Pasca Tindakan	Kategori
1.	AP	85	Rendah
2.	DA	105	Sedang
3.	DPA	92	Rendah
4.	EEL	88	Rendah
5.	FS	124	Tinggi
6.	FR	90	Rendah
7.	MWR	121	Tinggi
8.	MSA	104	Sedang
9.	NPT	103	Sedang
10.	NN	92	Rendah
11.	NR	103	Sedang
12.	RS	105	Sedang
13.	RA	90	Rendah
14.	WBM	106	Sedang
15.	MRM	121	Tinggi

Berdasarkan dari hasil tes pasca tindakan siklus I dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru BK, peneliti dan observer, sudah ada perubahan dari siswa sebelum tindakan sampai setelah tindakan siklus

pertama. Pelaksanaan *experiential learning* juga telah berjalan sesuai rencana dan sudah ada peningkatan yang terlihat dari hasil pra tindakan dan hasil pasca tindakan.

Hasil pra tindakan dan hasil pasca tindakan pada siklus I, sudah menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial siswa. Peningkatan terbesar terdapat pada FS yaitu sebesar 14,52% dan persentase peningkatan terkecil ada pada RA yaitu sebesar 5,56%. Tiga orang siswa yaitu FS, MWR, MRM sudah berada dalam kategori tinggi, namun 6 siswa masih dalam kategori sedang dan 6 siswa masih dalam kategori rendah, meskipun sudah ada peningkatan skor keterampilan sosial.

Hasil siklus I menunjukkan sudah ada peningkatan keterampilan sosial pada siswa yaitu 3 siswa sudah memiliki keterampilan sosial tinggi, 6 siswa memiliki kategori sedang dan 6 siswa memiliki kategori rendah. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan, hanya saja terdapat tiga siswa yang belum percaya diri dalam melakukan rangkaian kegiatan *experiential learning*. Tiga siswa masih belum bisa berbaur dengan semua teman di kelas yang ditunjukkan dengan tidak mau jauh tempat duduknya pada saat pelaksanaan tindakan dan dalam permainan hanya mau bermain dengan teman teman yang terus menerus sama. Walaupun peningkatan pada siklus pertama sudah cukup baik, yaitu mencapai 20% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi tetapi masih belum sesuai dengan target yang diharapkan.

Selain itu tindakan yang dilakukan masih terdapat beberapa kekurangan misalnya desain tindakan untuk peran keterlibatan individu

kurang, pembentukan kelompok terlalu banyak sehingga membutuhkan waktu yang lama, belum seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan *experiential learning*. Siswa masih belum berani tampil di depan umum sehingga masih banyak siswa yang malu-malu untuk tampil dan mengemukakan pendapatnya dan belum bisa bergabung dengan semua teman serta belum bisa memenejemen diri saat pelaksanaan kegiatan *experiential learning*.

Permasalahan yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki melalui desain tindakan untuk peran individu ditambahkan dan semakin dimunculkan, pembentukan kelompok dipersempit agar efisiensi waktu, keterlibatan semua siswa dalam kegiatan *experiential learning* ditingkatkan. Selain itu, peneliti berusaha semakin mendekati diri dengan siswa, sehingga siswa merasa nyaman dan rileks. Dalam proses diskusi nantinya akan diperdalam sehingga pemaknaan dan refleksi *experiential learning* lebih dapat dipahami oleh siswa. Peneliti dan guru BK juga akan lebih memperjelas dalam memberikan informasi dan instruksi kegiatan sehingga proses *experiential learning* dapat berjalan lebih optimal.

## **5. Pelaksanaan Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan hampir sama dengan tahap persiapan pada siklus pertama. Dimulai dari mempersiapkan dan mendiskusikan kegiatan *experiential learning* dan refeksi kegiatan selama penelitian dengan guru BK.

Perbedaan siklus I dengan siklus II yaitu semua siswa di desain dapat berperan aktif dalam kegiatan *experiential learning*.

Peneliti dan guru BK berdiskusi mengenai langkah untuk mendukung kegiatan *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pada tindakan pertama, siswa diminta bermain tebak gaya. Tujuan dari permainan ini adalah agar siswa lebih bisa mengekspresikan dirinya, lebih bisa berinteraksi dengan temannya, memenejemen dirinya, aktif, patuh terhadap intruksi, percaya diri dan tanggungjawab terhadap peran yang akan digayakan. Tindakan pertama juga mendorong siswa untuk lebih bisa bagaimana berketerampilan sosial dengan yang lain, sikap, sifat dan perilaku apa saja yang perlu dimunculkan atau tidak perlu dimunculkan saat berinteraksi dengan orang lain.

Tindakan kedua, guru BK dan peneliti meminta siswa untuk mendiskusikan sebuah cerita yang akan dibacakan kepada siswa. Dimana dalam sebuah cerita tersebut dapat meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial seperti berhubungan dengan teman sebaya, manajemen diri. Sebelum pelaksanaan diskusi akan ada *ice breaking* (terlampir), agar siswa lebih termotivasi dan fokus. Pada tindakan ketiga, peneliti dan guru BK mengajak siswa untuk bermain komunikata, dalam permainan ini siswa harus bisa mengkomunikasikan beberapa kata atau kalimat kepada temannya. Hal ini dapat melatih aspek-aspek keterampilan sosial seperti berhubungan dengan teman sebaya, menejemen diri, aktif, patuh dengan instruksi guru BK dan peneliti, serta tanggung jawab.

## **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan & Observasi**

### **1) Pelaksanaan Tindakan I**

Tindakan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Agustus 2020, pukul 09.00 – 11.00 WIB. Kegiatan dibuka dengan memberikan apersepsi, kemudian menjelaskan prosedur kegiatan. Siswa diminta membentuk 2 kelompok. Peneliti sudah menyiapkan beberapa lintingan kertas untuk permainan tebak gaya. Masing-masing kelompok secara bergantian, perwakilan kelompoknya mengambil lintingan kertas dan bergaya seperti apa yang dituliskan dalam lintingan kertas tersebut. Siswa lain dalam kelompok masing-masing menebak gaya yang sudah diperankan oleh teman kelompoknya. Begitu seterusnya, bergantian tampil untuk memperagakan gaya dan menebak gaya tersebut.

Setelah semua lintingan tersebut diperagakan dan ditebak, peneliti mengajak siswa untuk menyatakan perasaannya setelah melakukan permainan, peneliti bersama siswa merefleksikan permainan yang sudah dilakukan serta mengambil kesimpulan terkait dari permainan dengan aspek-aspek keterampilan sosial. Berikut foto kegiatan siswa saat melakukan permainan “Tebak Gaya”:



**Gambar 7. Siswa sedang melakukan permainan “Tebak Gaya”**

Guru BK, peneliti serta siswa mendiskusikan mengenai hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil diskusi tersebut, siswa dapat memahami maksud dan tujuan dari pesan permainan tebak gaya yang disampaikan oleh guru BK dan peneliti. Siswa mengerti manfaat memiliki sikap ramah dan terbuka serta menerima diri untuk berhubungan dengan orang lain. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa diperlukan sikap manajemen diri, aktif, tanggung jawab dan percaya diri dalam berhubungan dengan orang lain.

Pada tindakan keempat ini, 53% siswa sudah mengalami perubahan perilaku dan mengalami peningkatan. Hasil observasi yang dilakukan, siswa mampu bermain dengan percaya diri, aktif, patuh, tanggung jawab, mampu memenejemen diri dan bersikap terbuka untuk berhubungan dengan orang lain. Hal ini sudah menunjukkan peningkatan terhadap keterampilan sosial siswa.

## 2) Pelaksanaan Tindakan 2

Tindakan kedua dilakukan pada hari Sabtu, 15 Agustus 2020, pukul 09.00 - 10.30 WIB. Kegiatan dibuka dengan *flashback* kegiatan sebelumnya. Kegiatan tindakan kedua ini adalah diskusi kelompok dari sebuah cerita. Sebelum diskusi, siswa diajak *ice breaking* (terlampir) agar lebih termotivasi dan fokus pada kegiatan yang akan dilakukan bersama.

Guru BK dan peneliti meminta siswa membentuk kelompok sebanyak 3-4 siswa. Kemudian peneliti membacakan sebuah cerita. Peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan lembar pertanyaan diskusi (terlampir). Kemudian masing-masing kelompok membacakan hasil diskusinya. Peneliti membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai cerita tersebut yang berkaitan dengan keterampilan sosial. Peneliti bersama siswa merefleksikan baik secara tertulis maupun lisan serta menarik kesimpulan dari diskusi yang telah dilakukan. Refleksi dari makna yang terkandung dalam cerita tersebut yang berkaitan dengan keterampilan sosial, nilai-nilai diskusi dan materi diskusi jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut foto kegiatan siswa saat melakukan diskusi kelompok:



**Gambar 8. Siswa sedang melakukan diskusi kelompok dari Cerita**

Hasil observasi menunjukkan, sebagian siswa sudah mampu menyampaikan pendapat dan tampil tanpa ditunjuk. Akan tetapi 6 siswa masih merasa enggan dan malu untuk menyampaikan pendapatnya, jika tidak ditunjuk terlebih dahulu. Seperti ketika siswa RA ingin mengutarakan pendapatnya, dia masih terlihat malu dan kalimat yang diungkapkannya belum lantang. Namun beberapa siswa sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya seperti yang diungkapkan oleh DA dan NN.

### **3) Pelaksanaan Tindakan 3**

Tindakan ketiga yaitu permainan komunikasi yang dilaksanakan pada hari Selasa, 18 Agustus 2020, pukul 09.00 – 11.00 WIB. Kegiatan dibuka dengan flash back kegiatan sebelumnya. Bagaimana siswa dalam penyampaian pendapat serta sikap-sikap yang harus dimiliki dalam berhubungan dengan orang lain atau teman sebaya.

Setelah sedikit mengulas kegiatan dan pemaknaan pada pertemuan sebelumnya, siswa diajak untuk melakukan kegiatan *experiential learning* dengan teknik permainan komunikasi. Peneliti membagi siswa dalam 2 kelompok. Setiap kelompok diminta berbaris. Siswa paling depan diberikan pesan untuk dibaca dalam hati lalu menyampaikan pada teman-teman di belakangnya secara berantai. Selama 3 menit, mereka diminta untuk menyampaikan pesan itu secara lisan, tapi berbisik agar peserta yang lain dalam kelompoknya tidak dapat mendengarnya. Pesan yang dibisikkan tadi diteruskan kepada anggota berikutnya secara berantai

hingga anggota kelompok yang paling belakang. Setelah pesan sampai ke anggota kelompok terakhir, ia harus bertanggung jawab menyampaikan pesan apa yang diterimanya dari teman-temannya tadi, ditulis dalam selembar kertas dan diserahkan kepada peneliti. Begitupun kelompok kedua melakukan hal yang sama, tetapi dengan kalimat pesan yang berbeda. Berikut foto kegiatan siswa saat melakukan permainan komunikata:



**Gambar 9. Siswa sedang melakukan permainan “komunikata”**

Masing-masing kelompok mendapat 2 pesan yang berbeda, setiap anggota merasakan keikutsertaan dalam permainan komunikata. Para siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Setelah permainan selesai, peneliti mengajak siswa untuk merefleksi tentang permainan yang sudah dilakukan. Para siswa secara bergantian menyampaikan apa yang dirasakannya. Pada tindakan ketiga ini, masing-masing subjek sudah mengalami peningkatan. Misalnya ketika siswa menyampaikan pendapat, siswa lain sudah terlihat antusias dan beberapa siswa sudah mau berpendapat tanpa disuruh. Teman-teman yang lainpun, mendengarkan pendapat teman dengan seksama. Masing-masing siswa sudah

menjalankan perannya dengan baik. Suasana semakin hangat, tidak ada siswa yang bergerombol dengan kelompoknya. Siswa sudah pandai bergaul dengan teman, dibuktikan dengan cara berkomunikasi antar teman sudah terlihat akrab.

Akan tetapi ada empat siswa yang terlihat masih bergerombol dengan kelompoknya dan susah untuk berbaur dengan yang lain. Ketika berpendapatpun masih harus ditunjuk oleh guru maupun temannya. Oleh karena itu, guru BK dan peneliti bersepakat untuk mengadakan siklus ketiga agar tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini berjalan maksimal.

Peneliti mengajak siswa untuk mendiskusikan hasil permainan yang sudah dilakukan dengan menanyakan kaitan dengan keterampilan sosial yang dapat diambil dari permainan tersebut, seperti berhubungan dengan teman sebaya, menejemen diri, patuh, aktif dan tanggung jawab. Siswa dapat menyimpulkan nilai-nilai yang harus ada saat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Setelah itu peneliti menutup kegiatan pada tindakan ketiga dengan berdo'a bersama.

### **c. Refleksi**

Hasil tindakan dari tiga tindakan dalam siklus kedua ini dapat dilihat dari observasi dan pasca tindakan. Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat proses tindakan dan setelah proses tindakan. Pasca tindakan dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Agustus 2020. Berikut ini adalah hasil skor pasca tindakan siklus II:

**Tabel 8. Hasil Skor Pasca Tindakan Siklus II**

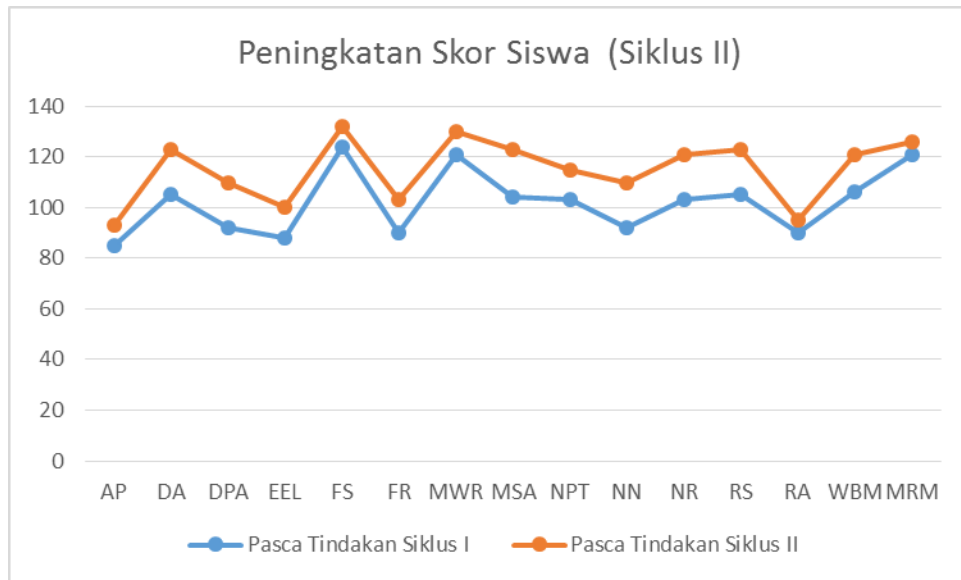
No.	Nama Subjek	Skor Pasca Tindakan II	Kategori
1.	AP	93	Sedang
2.	DA	123	Tinggi
3.	DPA	110	Sedang
4.	EEL	100	Sedang
5.	FS	132	Tinggi
6.	FR	103	Sedang
7.	MWR	130	Tinggi
8.	MSA	123	Tinggi
9.	NPT	115	Sedang
10.	NN	110	Sedang
11.	NR	121	Tinggi
12.	RS	123	Tinggi
13.	RA	95	Sedang
14.	WBM	121	Tinggi
15.	MRM	126	Tinggi

Hasil skor pasca tindakan menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 132 sementara skor terendah adalah 93. Berdasarkan hasil skor pasca tindakan pertama dan kedua sudah ada peningkatan kategori dari sedang ke tinggi yang menunjukkan sudah adanya peningkatan keterampilan sosial siswa. Hasil observasi selama proses tindakan juga sudah menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Siswa sudah memiliki keterampilan yang cukup tinggi dibuktikan dengan siswa berani menyampaikan pendapat tanpa disuruh. Di samping itu, siswa-siswa sudah tidak terlihat nge-gank/berkelompok, siswa sudah mampu berbaur dengan semua teman di kelasnya hal itu terlihat dalam permainan yang mereka lakukan. Ketika berbicara dengan teman atau guru, siswa sudah menunjukkan sikap yang baik, ramah, sopan, percaya diri dan dapat berinteraksi di depan umum dengan cukup baik.

Hasil dari pelaksanaan tindakan *experiential learning* menunjukkan bahwa siklus II sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana. Hasil pasca tindakan II menunjukkan adanya peningkatan tingkat keterampilan sosial siswa. Siswa yang pada siklus I masih kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat pada siklus II ini siswa sudah berani menyampaikan pendapat tanpa ditunjuk terlebih dahulu. Selain itu, siswa sudah mampu berinteraksi dengan semua siswa di kelas, tidak nge-gap/berkelompok yang menyebabkan siswa lain merasa tidak memiliki teman. Siswa mampu berbaur dengan siapapun dan lebih terbuka, lebih aktif dan bertanggungjawab serta mampu memenejemen dirinya. Peningkatan skor antara pasca tindakan I dan pasca tindakan II dapat dilihat pada tabel berikut dan grafik berikut ini:

**Tabel 9. Persentase Peningkatan Skor Siswa (Siklus II)**

No	Nama	Skor		Peningkatan	Persentase
		Pasca Tindakan 1	Pasca Tindakan 2		
1.	AP	85	93	8	8.60%
2.	DA	105	123	18	14.63%
3.	DPA	92	110	18	16.36%
4.	EEL	88	100	12	12%
5.	FS	124	132	8	6.01%
6.	FR	90	103	13	12.62%
7.	MWR	121	130	9	6.92%
8.	MSA	104	123	19	15.45%
9.	NPT	103	115	12	10.43%
10.	NN	92	110	18	16.36%
11.	NR	103	121	18	14.88%
12.	RS	105	123	18	14.63%
13.	RA	90	95	5	5.26%
14.	WBM	106	121	15	12.40%
15.	MRM	121	126	5	3.97%



**Gambar 10. Grafik Peningkatan Skor Siswa (Siklus II)**

Berdasarkan hasil pasca tindakan pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa persentase peningkatan terbesar pada NN dan DP sejumlah 16.36 %, dan persentase terkecil terjadi pada RA yaitu sejumlah 5.26 %. Delapan siswa sudah berada dalam kategori keterampilan sosial tinggi, namun 7 siswa masih berada dalam kategori sedang.

Hasil observasi diperoleh bahwa data siswa sudah menunjukkan sikap yang baik dalam menjalin hubungan dengan teman. Pada saat diskusi, siswa sudah berani menyatakan pendapat tanpa disuruh terlebih dahulu. Siswa juga merasa senang ketika berada di sekolah dan mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena semua siswa sudah bisa berbaur dengan semua teman.

Peningkatan pada siklus kedua sudah baik, yaitu 53,3 % siswa memiliki keterampilan sosial tinggi, tetapi masih belum sesuai target yang diharapkan yaitu 75% siswa memiliki keterampilan sosial dalam kategori tinggi. Hal tersebut dapat terjadi karena belum semua siswa dapat mengikuti

kegiatan *experiential learning* dengan maksimal, materi diskusi tiap kelompok sama (menggunakan satu cerita yang sama). Hal ini dapat diperbaiki dengan materi diskusi diragamkan tetapi masih dalam satu tema yang sama. Oleh karena itu, peneliti mengadakan pertemuan kembali dalam siklus ketiga.

## **6. Pelaksanaan Siklus III**

### **a. Tahap Perencanaan**

Pada siklus III ini hampir sama dengan siklus I & II, perbedaannya terletak pada jenis permainan dan materi *role play* yang harus dilakukan. Siklus II menunjukkan hasil peningkatan keterampilan sosial yang sudah baik, namun belum mencapai target. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan siklus III agar mencapai target yang diinginkan.

Tahap perencanaan hampir sama dengan tahap perencanaan siklus pertama dan kedua. Dimulai dari mempersiapkan dan mendiskusikan kegiatan *experiential learning*, refleksi kegiatan selama penelitian dengan guru BK. Peneliti dan guru BK juga mendiskusikan tentang langkah untuk mendukung kegiatan *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, yaitu dengan permainan sudoku, dan diskusi kelompok tentang tokoh-tokoh terkenal serta bermain peran dari beberapa kasus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

### **b. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Observasi**

#### **1) Pelaksanaan Tindakan I**

Tindakan pertama ini dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Agustus 2020. Pukul 09.00 – 10.30 WIB. Kegiatan pertama yaitu siswa diminta untuk melakukan permainan Sudoku. Diawali peneliti membuka kegiatan, kemudian menjelaskan prosedur permainan yang akan dilakukan oleh siswa. Siswa dibagi dalam 2 kelompok. Sebelumnya, guru BK dan peneliti sudah mempersiapkan media permainan sudoku yaitu membuat 9 kotak di lantai yang terbuat dari lakban. Setelah peneliti menjelaskan prosedur permainan, peneliti mempersilahkan masing-masing kelompok untuk menentukan pemimpinnya yang bertugas di luar kotak untuk memandu jalannya permainan. Pemimpin tersebut harus percaya diri dan mampu mengatur strategi agar bisa memecahkan atau mengurutkan angka sesuai dengan kata kunci yang diberi oleh peneliti. Sedangkan siswa lain yang berada dalam kotak harus mampu patuh, tanggung jawab dan memenejemen dirinya agar membantu pemimpin tersebut menyelesaikan permainan.

Pada permainan ini kelompok 1 mampu menyelesaikan permainan sudoku dalam waktu 5 menit 44 detik, sedangkan kelompok 2 mampu menyelesaikan atau mengurutkan angka (yang ada dalam no punggung siswa) dalam waktu 1 menit 46 detik.

Setelah permainan selesai peneliti menanyakan perasaan yang mereka rasakan saat permainan dan tujuan dari permainan tersebut. Peneliti bersama siswa memaknai permainan sudoku yang berkaitan dengan aspek keterampilan sosial seperti manajemen diri, patuh dan

tanggung jawab. Refleksi dilakukan baik secara lisan maupun tertulis, kemudian peneliti bersama siswa bersama-sama menarik kesimpulan dan mendiskusikan nilai-nilai dari aspek keterampilan sosial yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut foto kegiatan siswa saat melakukan permainan sudoku:



**Gambar 11. Siswa sedang melakukan permainan “Sudoku”**

Hasil observasi menunjukkan sebagian siswa memberikan *feed back* yang positif yaitu melalui permainan sudoku ini, sudah membuat siswa lebih bisa memenejemen diri, patuh, tanggung jawab dan mampu merasakan seperti apa yang orang lain rasakan (simpati, empati). Selanjutnya, guru BK dan peneliti menjelaskan kegiatan untuk pertemuan yang akan datang.

## **2) Pelaksanaan Tindakan 2**

Tindakan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Agustus 2020, pukul 09.00 – 10.30 WIB. Kegiatan kedua ini, siswa diajak untuk berdiskusi kelompok tentang beberapa tokoh terkenal. Siswa dibagi

dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok mendapatkan 2 tokoh terkenal yang berbeda-beda, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang dibagikan oleh peneliti yang berkaitan dengan tokoh tersebut melalui diskusi kelompok. Agar suasana diskusi lebih semangat dan perhatian terfokus pada kegiatan yang diberikan, peneliti memberikan *ice breaking* (terlampir).

Pada pelaksanaan diskusi kelompok di kegiatan kedua ini siswa sudah terlihat antusias, aktif dan mengemukakan pendapatnya tentang tokoh-tokoh tersebut. Setelah diskusi kelompok selesai, peneliti meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya. Setelah presentasi masing-masing kelompok, beberapa siswa dari kelompok lain saling bertanya jawab terhadap kelompok lainnya. Beberapa siswa lain, mendengarkan dengan seksama dan menghargai pendapat dari temannya.

Setelah pelaksanaan diskusi kelompok dan tanya jawab, peneliti mengajak siswa untuk merefleksi tentang materi kegiatan yaitu hal-hal yang menarik dari tokoh tersebut dan kaitannya dengan keterampilan sosial serta merefleksi jalannya diskusi kelompok kemudian dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Beberapa aspek yang bisa diambil dari materi tokoh dan jalannya diskusi adalah berhubungan dengan teman sebaya, kerjasama, kesuksesan akademik dan tanggung jawab. Para siswa bersama peneliti menyimpulkan bersama nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dari tokoh-tokoh tersebut dan jalannya diskusi.

Kemudian, kegiatan tindakan kedua diakhiri dengan berdo'a bersama. Berikut foto kegiatan siswa saat melakukan diskusi kelompok tokoh-tokoh terkenal:



**Gambar 12. Siswa sedang melakukan diskusi kelompok tokoh-tokoh terkenal**

Hasil observasi dari kegiatan diskusi tokoh, siswa terlihat sangat antusias dalam mempelajari tokoh-tokoh terkenal, seperti: Sule, Cristiano Ronaldo, BJ Habibie, Atta Halilintar, Steve Jobs dan Ria Ricis. Siswa mampu menyampaikan pendapatnya satu per satu. Sebagian besar siswa sudah berani menyatakan pendapatnya tanpa ditunjuk. Hanya 2 siswa yang tampak belum percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Namun sebagian besar siswa, bisa lebih dari 1 kali dalam menyampaikan pendapat. Pada saat siswa berpendapat, siswa yang lainnya mendengarkan dengan seksama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengalami perubahan yang signifikan. Siswa sudah berani menyatakan pendapat tanpa ditunjuk, siswa sudah mampu berbaur dan bekerjasama dengan teman 1 kelas. Ketika ada orang lain berbicara, siswa sudah

mampu menjadi pendengar yang baik, serta lebih bisa menahan amarah ketika berbeda pendapat. Pada tindakan kedua ini, kegiatan sudah berjalan dengan lancar. Siswa mampu percaya diri dan bekerjasama saat berdiskusi serta seluruh siswa sudah terlihat aktif dan saling memberikan umpan balik. Perilaku keterampilan sosial siswa, sudah terlihat baik.

### **3) Pelaksanaan Tindakan 3**

Tindakan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Agustus 2020, pukul 09.00 – 11.00 WIB. Kegiatan dibuka dengan *ice breaking* (terampil) untuk membuat kondisi siswa lebih semangat dan perhatian siswa terfokus pada kegiatan yang akan dilakukan. Pada tindakan ketiga ini siswa diajak untuk bermain peran/*role play*. Sebelum *role play* siswa diminta membentuk kelompok untuk mendiskusikan kasus yang terjadi di sekitar siswa, dari kasus-kasus tersebut, masing-masing kelompok memerankannya di depan kelas. Kasus yang diberikan dengan permasalahan yang berbeda-beda, setiap kelompok diberi waktu  $\pm$  15 menit untuk mendiskusikan kasus tersebut. Setelah selesai setiap kelompok memerankan hasil diskusi kasusnya. Setelah kelompok satu selesai bermain peran, kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan, begitu seterusnya.

Setelah semua kelompok bermain peran dan saling menanggapi, peneliti mengajak siswa untuk merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, mendiskusikan tentang aspek keterampilan sosial yang ada dalam kegiatan *role play* baik dari materi *role play* maupun jalannya pelaksanaan *role play*

yang sudah dilakukan. Hasil observasi menerangkan, bahwa sebagian besar siswa sudah terlihat percaya diri dalam menampilkan perannya masing-masing dan mampu bersikap asertif terhadap kasus yang diberikan oleh siswa. Siswa sudah berani tampil di depan kelas dan saat diskusi pun saling memberikan pujian dan berani mengemukakan pendapatnya. Hampir semua siswa sudah melaksanakan aspek-aspek keterampilan sosial dalam kegiatan tindakan ketiga ini, seperti mampu berhubungan dengan teman sebaya dengan baik, mampu memenejemn diri, mandiri, aktif mengikuti kegiatan, patuh dengan intruksi yang dibeikan guru BK dan peneliti, tampil dengan penuh percaya diri dan bersifat asertif dalam peran kasus-kasus yang diberikan oleh peneliti. Berikut foto kegiatan siswa melakukan *role playing*/bermain peran dari studi kasus yang mereka lakukan:



**Gambar 13. Siswa sedang melakukan *role playing* dari studi kasus**

Hasil observasi juga menunjukkan siswa sudah mampu bersikap asertif, dapat mengontrol emosi ketika ada sesuatu hal yang tidak berkenan

dengan hatinya, serta tidak adalagi genk/kelompok di kelas tersebut. Semua siswa sudah mampu berbaur dengan semua teman di kelas. Pada saat kegiatan berlangsung, tidak ada rasa malu untuk bermain peran, mengutarakan pendapat dan tampil di depan kelas. Guru BK dan peneliti mengajak siswa untuk memberikan alternatif jawaban untuk menolak ajakan teman untuk melakukan hal-hal yang tidak baik. Tiga kelompok kemudian memperagakan peran ketika salah satu teman mengajaknya untuk membolos dan membuat onar, kemudian 2 siswa menolaknya secara tegas, akan tetapi 1 teman membela teman yang mengajak membolos dan berbuat onar. Kemudian peneliti dan guru BK mengajak siswa untuk berdiskusi langkah seperti apa yang dilakukan ketika ada peristiwa seperti tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### **c. Refleksi**

Hasil tindakan siklus tiga dapat dilihat dari hasil observasi dan skor pasca tindakan. Tes pasca tindakan dilaksanakan pada hari Senin, 31 Agustus 2020.

Hasil pasca tindakan menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 142 dan skor terendah yaitu 101. Berdasarkan hasil pasca tindakan sudah ada peningkatan kategori sedang ke tinggi yang menunjukkan sudah adanya peningkatan keterampilan sosial siswa, yaitu mencapai 80% siswa sudah memiliki keterampilan sosial tinggi. Hasil tersebut sudah memenuhi target dalam penelitian ini yaitu 75% siswa memiliki tingkat keterampilan sosial

pada kategori tinggi. Dari hasil observasi selama tindakan juga sudah mengalami perubahan yang signifikan. Siswa sudah memiliki keterampilan sosial yang tinggi ditunjukkan dengan perilaku yang asertif, sudah memiliki kepercayaan diri untuk menyatakan pendapat, memberikan respon dari pendapat teman, tidak ada lagi nge-gap, siswa sudah mampu berbaur dengan semua teman. Data keterampilan sosial 15 siswa setelah dilaksanakan tes pasca tindakan dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 10. Hasil Skor Pasca Tindakan III**

No.	Nama Subjek	Skor Pasca Tindakan	Kategori
1.	AP	101	Sedang
2.	DA	130	Tinggi
3.	DPA	121	Tinggi
4.	EEL	118	Sedang
5.	FS	142	Tinggi
6.	FR	121	Tinggi
7.	MWR	140	Tinggi
8.	MSA	133	Tinggi
9.	NPT	124	Tinggi
10.	NN	123	Tinggi
11.	NR	129	Tinggi
12.	RS	132	Tinggi
13.	RA	105	Sedang
14.	WBM	130	Tinggi
15.	MRM	135	Tinggi

Hasil tes pasca tindakan siklus III dapat diketahui bahwa persentase peningkatan terbesar yaitu EEL sebesar 15,25%, sedangkan persentase peningkatan terkecil terjadi pada DA sebesar 5,38%. 12 siswa sudah memiliki keterampilan sosial pada kategori tinggi, sedangkan 3 siswa berada pada kategori sedang. Observasi menunjukkan siswa sudah berani mengungkapkan pendapatnya dan memberikan respon terhadap pendapat teman. Siswa sudah

tidak merasa malu untuk tampil di depan kelas, siswa sudah dapat bergaul dengan semua teman di kelas tanpa ada rasa canggung lagi. Selain itu, siswa juga merasa senang dalam mengikuti kegiatan *experiential learning* dan merasakan perubahan setelah mengikuti tindakan. Siswa juga sudah mampu mengambil makna dari kegiatan yang dilakukan. Semua siswa sudah terlibat aktif dalam setiap pertemuan.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sudah sesuai rencana dan berjalan dengan baik dengan tingkat keberhasilan yang sudah mencapai target yaitu 75% siswa memiliki keterampilan sosial dalam kategori tinggi. Pelaksanaan tindakan juga lancar dan tidak ada hambatan yang berarti, sehingga peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Peningkatan keterampilan sosial siswa tampak pada hasil yang terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 11. Peningkatan Keterampilan Sosial**

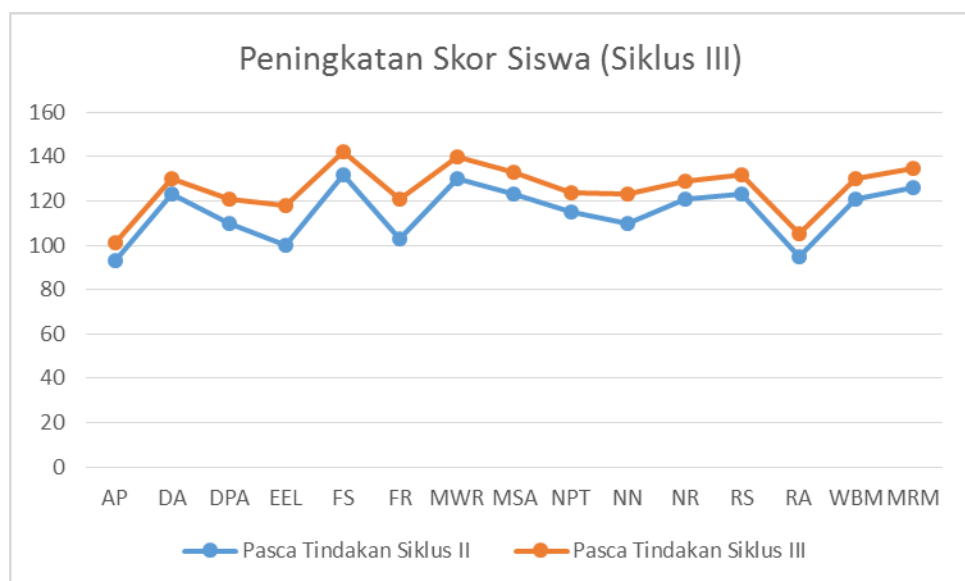
Aspek	Siswa yang Memiliki Keterampilan Sosial Tinggi			
	Pra Tindakan	Pasca Tindakan I	Pasca Tindakan II	Pasca Tindakan III
Keterampilan Sosial Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon	0%	20%	53,3%	80%

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa setelah pelaksanaan tindakan, siswa sudah menunjukkan peningkatan dan perubahan. Siswa memahami keterampilan sosial dan pentingnya memiliki keterampilan sosial yang tinggi, mengenali perilaku yang menunjukkan keterampilan sosial tinggi, faktor yang mempengaruhi sikap keterampilan sosial dan bagaimana bersikap yang menunjukkan keterampilan sosial yang tinggi. Dapat disimpulkan bahwa

keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon mengalami peningkatan setelah tindakan *experiential learning* melalui teknik *role play*/bermain peran, permainan dan diskusi kelompok seperti yang terlihat dalam tabel dan grafik berikut:

**Tabel 12. Persentase Peningkatan Skor Siswa (Siklus III)**

No	Nama	Skor		Peningkatan	Persentase
		Pasca Tindakan 2	Pasca Tindakan 3		
1.	AP	93	101	8	7.92%
2.	DA	123	130	7	5.38%
3.	DPA	110	121	11	9.09%
4.	EEL	100	118	18	15.25%
5.	FS	132	142	10	7.04%
6.	FR	103	121	18	14.88%
7.	MWR	130	140	10	7.14%
8.	MSA	123	133	10	7.52%
9.	NPT	115	124	9	7.26%
10.	NN	110	123	13	10.57%
11.	NR	121	129	8	6.20%
12.	RS	123	132	9	6.82%
13.	RA	95	105	10	9.52%
14.	WBM	121	130	9	6.92%
15.	MRM	126	135	9	6.67%



**Gambar 14. Grafik Peningkatan Skor Siswa (Siklus III)**

## **B. Pembahasan**

Keterampilan sosial pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon sebelum dilakukan tindakan masih banyak yang masuk dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian skala dan perilaku siswa. Sebelum dilakukan tindakan, terdapat 12 siswa yang masih memiliki keterampilan sosial rendah, dan 3 siswa memiliki keterampilan sosial dalam kategori sedang. Hasil observasi juga menunjukkan siswa kurang aktif di kelas, terdapat *ng-gap*/berkelompok antar siswa, terdapat siswa yang menyendiri dan tidak memiliki teman. Siswa juga kurang mampu menyampaikan pendapat, enggan dan malu untuk tampil di depan kelas, serta kelas kurang terlihat aktif. Melihat permasalahan tersebut guru BK dan peneliti memberikan tindakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Pasca tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 3 siswa memiliki keterampilan sosial tinggi, 6 siswa memiliki keterampilan sosial sedang, dan 6 siswa memiliki keterampilan sosial rendah. Pada siklus II meningkat menjadi sebanyak 8 siswa memiliki keterampilan sosial tinggi dan 7 siswa memiliki keterampilan sosial sedang. Siklus III terjadi peningkatan lagi yaitu sebanyak 12 siswa memiliki keterampilan sosial tinggi dan 3 siswa memiliki keterampilan sosial sedang.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat menjalin hubungan yang baik dengan sesama individu, memenejemen diri dengan tepat, sukses dalam akademik, patuh terhadap peraturan yang berlaku, serta dapat berperilaku asertif dengan tujuan agar dapat

mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial. Keterampilan sosial diperlukan untuk menjalin hubungan yang tepat. Individu yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung pasif dan susah untuk berinteraksi dengan orang lain. Seperti yang dinyatakan oleh Lee & Huh (2015:581) individu yang tidak memiliki keterampilan sosial riskan memiliki konflik dalam kelompok. Keterampilan sosial merupakan sumber utama dari hubungan manusia, dan bahwa penggunaan yang tepat dari keterampilan sosial membantu anggota kelompok berkolaborasi dan bekerjasama antara satu sama lain.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Ratto (2010: 1) yang menunjukkan bahwa memiliki keterampilan sosial membantu individu dalam kepercayaan dirinya untuk mengajukan suatu pertanyaan, meningkatkan kualitas hidup dalam bergaul dengan orang lain, agen perubahan, serta peningkatan kualitas dalam lingkup akademik. Freeman (2015:51) menambahkan interaksi sosial memerlukan keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi yang kompleks. Hal ini termasuk menafsirkan isyarat-isyarat sosial, mengenali bagaimana perilaku mempengaruhi orang lain dan memahami perasaan orang lain.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP Negeri 1 Plumbon dengan metode *experiential learning*. Metode *experiential learning* dipilih karena memiliki keunggulan diantaranya meningkatkan semangat siswa, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif, memunculkan kegembiraan dalam proses serta mengembangkan berfikir kreatif (Erlbaum, 2002: 12). Metode *experiential learning* tidak hanya

memberikan wawasan pengetahuan konsep-konsep saja juga memberikan pengalaman nyata yang akan membangun keterampilan melalui penugasan-penugasan nyata. Selanjutnya metode ini akan mengakomodasi dan memberikan umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan. Tujuan menggunakan metode *experiential learning* yaitu menumbuhkan keberanian siswa mengemukakan pendapat secara lisan, memupuk kerjasama antar individu, meningkatkan kepercayaan diri individu dan melatih cara berinteraksi dengan orang lain. Dengan *experiential learning* individu akan dapat secara langsung merasakan manfaat dari perilaku baru karena seolah-olah berada dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pemberian respon atau umpan balik dilakukan agar individu dapat melakukan perbaikan untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Pelaksanaan kegiatan metode *experiential learning* dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial pada siswa telah dilaksanakan dengan baik dan telah berjalan sesuai dengan tujuan karena rerata hasil skala menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan keterampilan sosial siswa pada penelitian ini dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk merasakan, melihat, merefleksi, mengkonsep dan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan sosial secara langsung. Pandangan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kolb (2015:38) yang menyatakan bahwa *experiential learning* adalah proses belajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Hamalik (2016: 212) yang menyatakan bahwa proses belajar berdasarkan

pengalaman memiliki tujuan menambah rasa percaya diri dan menciptakan interaksi sosial yang positif, sehingga metode *experiential learning* adalah salah satu metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Dalam penelitian ini, siswa mampu melewati tahap-tahap pembelajaran sesuai dengan tahapan metode *experiential learning* yang dikemukakan oleh Kolb (2015:40). Siswa mampu melihat, merasakan dan dapat menceritakan peristiwa tersebut sesuai dengan apa yang dialaminya dalam diskusi kelompok, permainan dan bermain peran. Mereka juga mampu menganalisis setiap pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman yang diterima. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam memaknai setiap kegiatan, berarti siswa telah menjalani tahap pengalaman konkrit (*concreate experience*).

Tahap kedua dalam peristiwa belajar adalah bahwa siswa semakin lama semakin mampu melakukan pengamatan secara aktif terhadap peristiwa yang dialaminya. Siswa mampu memaknai setiap kegiatan dalam diskusi kelompok, permainan dan bermain peran secara tepat. Siswa mampu menyebutkan poin-poin yang dapat dipelajari melalui pengalaman yang mereka peroleh. Diantaranya berhubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademik, kepatuhan dan perilaku asertif. Hal ini berarti siswa telah melalui tahap refleksi dan pengamatan aktif (*reflective observation*).

Tahap selanjutnya, siswa secara aktif mampu merumuskan makna dari keterampilan sosial berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh dalam diskusi kelompok, permainan dan bermain peran. Dengan cara berdiskusi siswa saling mengungkapkan ide atau gagasan mereka sehingga melatih keberanian mereka

untuk tampil di depan. Siswa juga mampu berinteraksi dengan lebih baik dalam kelompok mereka masing-masing sehingga dapat bergaul secara fleksibel dengan siapapun. Begitupula dalam permainan, siswa mampu memenejemen diri, aktif dan patuh. Hal ini sesuai dengan konseptualisasi (*abstract conceptuaization*) yang dikemukakan oleh Kolb (Moon, 2004: 14).

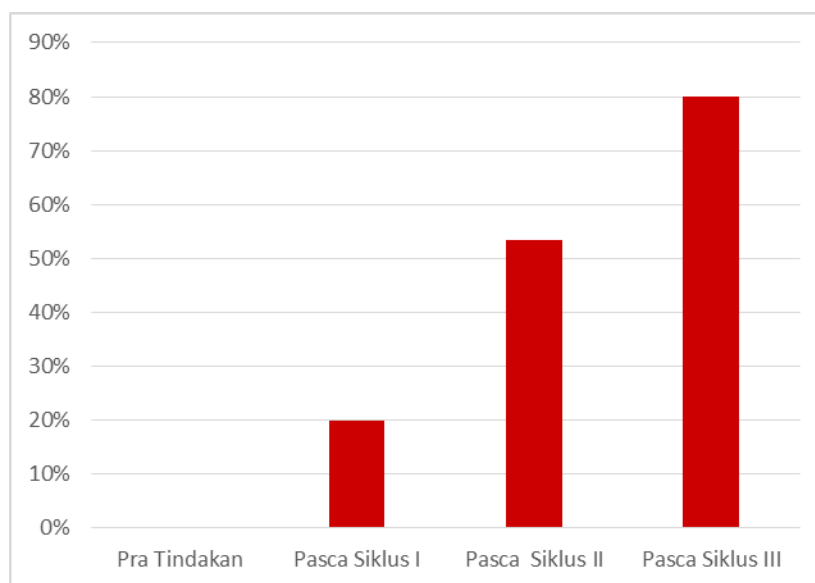
Pada bagian akhir siswa mampu mencobakan secara langsung pengalaman yang diperoleh selama proses pemberian tindakan baik dalam diskusi kelompok, permainan dan bermain peran (*active experimentation*). Dalam bermain peran, siswa mampu memecahkan kasus dan memainkan peran yang menuntut keterampilan sosial seperti percaya diri, asertif, berhubungan dengan teman sebaya. Hasil dari keseluruhan tindakan, berdasarkan hasil pengamatan terlihat antusias siswa sangat besar terhadap penelitian ini serta semakin menunjukkan keterampilan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini dengan berbagai kekurangannya mendapatkan respon yang positif dari siswa maupun guru BK.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon yaitu pada siklus I sebanyak 20% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi, siklus II mengalami peningkatan yaitu 53,3% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi. Pada siklus III terjadi peningkatan lagi yaitu 80% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi. Hasil penelitian diketahui bahwa keterampilan sosial pada siswa sudah mengalami perubahan yaitu siswa sudah berani mengungkapkan pendapatnya dan memberikan respon terhadap pendapat teman. Siswa sudah tidak merasa malu

untuk tampil di depan kelas, siswa sudah dapat bergaul dengan semua teman di kelas tanpa ada rasa canggung lagi. Siswa juga merasa senang dalam mengikuti kegiatan *experiential learning* dan merasakan perubahan setelah mengikuti tindakan.

Selain itu, siswa dapat berinteraksi dengan semua teman, tidak ada gap atau kelompok dalam kelas, ketika pembentukan kelompok dan bermain sudah tidak memilih dengan teman yang itu-itu saja, siswa berani tampil di depan kelas. Siswa sudah berani menyatakan pendapatnya secara sukarela tanpa ditunjuk terlebih dahulu. Siswa juga mampu mengambil makna dari kegiatan yang dilakukan. Semua siswa sudah terlibat aktif dalam setiap pertemuan.

Peningkatan keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 15. Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa**

Berdasarkan gambar tersebut dapat diketahui bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial dari perbandingan hasil pra tindakan dengan hasil pasca

tindakan I, II dan III. Sebelum pelaksanaan tindakan, 0% siswa yang memiliki tingkat keterampilan sosial pada kategori tinggi karena para siswa hanya memiliki tingkat keterampilan sosial dalam kategori rendah dan sedang. Setelah dilakukan penelitian siklus pertama yang terdiri dari tiga tindakan, 20% siswa sudah memiliki keterampilan sosial pada kategori tinggi. Setelah dilaksanakan penelitian siklus kedua dengan tiga tindakan, meningkat menjadi 53,3% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi namun belum mencapai target. Selanjutnya dilakukan siklus ketiga yang terdiri dari tiga tindakan, terjadi peningkatan menjadi 80% siswa sudah memiliki keterampilan sosial tinggi dan sudah mencapai target.

Hasil observasi menunjukkan setelah pelaksanaan siklus pertama, kedua dan ketiga dapat diketahui bahwa siswa sudah menunjukkan perubahan dalam keterampilan sosialnya. Secara umum siswa sudah memahami arti penting individu memiliki keterampilan sosial. Dari hasil observasi dapat dilihat siswa mampu berinteraksi dengan semua teman di kelas, mampu menyatakan pendapat secara lantang, dapat memenejemen emosi ketika pendapatnya disanggah oleh temannya. Selain itu, siswa terlihat antusias pada saat tindakan maupun diskusi di dalam kelas. Siswa yang awalnya tidak mempunyai teman dan sukanya menyendiri, sekarang sudah dapat bergaul dengan teman serta memiliki teman dekat.

Hasil observasi juga menunjukkan siswa sudah memahami pentingnya memiliki keterampilan sosial dalam berhubungan dengan orang lain. Siswa mampu bersikap ramah terhadap semua orang, lebih percaya diri dalam

menyatakan pendapat, serta lebih bisa mengontrol emosi ketika mempunyai masalah dengan teman. Siswa merasa dengan adanya tindakan *experiential learning*, dapat meningkatkan solidaritas antar teman dan mampu membuat suasana kelas menjadi lebih hidup.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa metode *experiential learning* yang meliputi *role play*/bermain peran, permainan dan diskusi kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon. Hal ini sesuai dengan pendapat Patrick (2008:45), salah satu langkah untuk meningkatkan keterampilan sosial adalah melalui *role playing*. Bal & Sungur (2015:670) juga menyebutkan keterampilan sosial adalah proses pendidikan dimana untuk mendapatkan keterampilan itu terdapat beberapa teknik tertentu yang digunakan seperti bermain peran.

Hal senada juga dijelaskan oleh beberapa penelitian, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Voukelayou (2019: 1) menyatakan bahwa *experiential learning* mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan keterampilan sosial serta sikap siswa. Indrastoeti & Mahfud. (2015: 1) juga menyatakan bahwa metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Caufield & Woods (2013: 1) menyatakan bahwa metode *experiential learning* dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku bertanggungjawab secara sosial. He & Preudhikulpradab (2018: 1) juga menyatakan bahwa *experiential learning* dapat meningkatkan kerjasama, keterlibatan dan kinerja seseorang. Mollaei (2012: 1) juga menjelaskan bahwa siklus pengalaman belajar, prinsip, kriteria, kelebihan metode *experiential*

*learning*. Pendekatan yang membantu mengembangkan potensi individu tidak hanya dalam hal kognitif tetapi juga afektif seperti harga diri, kepercayaan diri, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil peningkatan yang diperoleh masing-masing siswa serta dari gambaran kondisi yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa metode *experiential learning* yang meliputi *role play*/bermain peran, permainan dan diskusi kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon. Hasil penelitian ini telah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan keterampilan sosial melalui metode *experiential learning* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Selama proses penelitian dilakukan, peneliti menyadari bahwa masih banyak kelemahan dan keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi peneliti selama penelitian dilaksanakan adalah:

1. Metode *experiential learning* masih baru di kalangan peserta didik terutama dalam layanan BK sehingga peneliti harus mengenalkan terlebih dahulu agar siswa memahami metode *experiential learning* sebelum pelaksanaan tindakan.
2. Pelaksanaan penelitian metode *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa hanya diikuti oleh 15 siswa yang rencana awal jumlah subjek penelitian adalah 32 siswa, dikarenakan situasi dan kondisi yang dialami di Indonesia yaitu pandemi covid-19.

3. Waktu pelaksanaan penelitian terhenti cukup lama karena adanya pandemi covid-19, pelaksanaan penelitian hanya dilakukan seadanya dan harus dilakukan dengan protokol kesehatan yang ketat, seperti, cuci tangan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan, memakai masker, menggunakan hand sanitaizer, jaga jarak dan selalu mengingatkan siswa untuk menjaga protokol kesehatan di setiap pertemuan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah kesimpulan dan saran hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan sosial melalui metode *experiential learning*:

#### **A. Kesimpulan**

Metode *experiential learning* dengan tindakan permainan, role play/bermain peran dan diskusi kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan tingkat keterampilan sosial mulai dari sebelum tindakan ke tingkat keterampilan sosial setelah tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Hasil pre test yaitu 0% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi karena tingkat keterampilan sosial siswa berada pada kategori rendah dan sedang. Setelah dilakukan penelitian siklus pertama yang terdiri dari tiga tindakan, 20% siswa sudah memiliki keterampilan sosial pada kategori tinggi. Kemudian dilaksanakan penelitian siklus kedua dengan tiga tindakan, meningkat menjadi 53,3% siswa memiliki keterampilan sosial tinggi, namun belum mencapai target. Selanjutnya dilakukan siklus ketiga yang terdiri dari tiga tindakan, terjadi peningkatan menjadi 80% siswa sudah memiliki keterampilan sosial tinggi dan sudah mencapai target.

Keberhasilan *experiential learning* dalam peningkatan keterampilan sosial ini perlu dikembangkan secara berkelanjutan oleh sekolah. Metode yang tidak hanya menekankan konsep pengetahuan tetapi juga memberikan pengalaman nyata sehingga siswa mengalami dan merefleksikannya secara langsung. Metode yang sarat akan refreshing dan kekreatifan sehingga memicu siswa untuk tertarik dalam mengikuti layanan bimbingan konseling atau pembelajaran di sekolah.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang sudah di uraikan di atas, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melalui metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial, maka kesimpulan dapat berpengaruh positif pada guru dalam mempertimbangkan proses bimbingan atau pengajaran untuk mencoba dmenerapkan metode *experiential learning* untuk digunakan pada proses bimbingan atau pembelajaran selanjutnya.
2. Berdasarkan hasil kesimpulan yang mengalami peningkatan dari siklus ke siklus secara signifikan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui metode *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial. Siswa juga akan lebih aktif, kreatif dan bersemangat dalam mengikuti proses bimbingan atau pembelajaran.
3. Secara praktis hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan kualitas siswa melalui metode *experiential learning* dalam proses bimbingan atau pembelajaran.

## **C. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru BK diharapkan dapat menggunakan metode *experiential learning* dalam memberikan layanan bimbingan bagi siswa sebagai sarana dalam peningkatanketerampilan sosial siswa.

## 2. Bagi Siswa

Keterampilan sosial pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon telah mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan *experiential learning*. Oleh karena itu, disarankan kepada siswa agar keterampilan sosial siswa yang telah dimiliki dapat ditingkatkan dan dipertahankan dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## 3. Bagi Sekolah

Metode *experiential learning* diharapkan dapat diaplikasikan ke dalam mata pelajaran lain sehingga siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir. (1984). *Belajar Melalui Pengalaman (Experiential Learning)*. Jakarta: Dikti.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bal, N.M & Sungur, G, (2015). The Effect of Social Skills Training Program on Adolescents. *The Journal of International Social Research*, 8, 126-132. [https://www.sosyalarastirmalar.com/cilt8/sayi39\\_pdf/5egitim/nedimbal\\_peruin.pdf](https://www.sosyalarastirmalar.com/cilt8/sayi39_pdf/5egitim/nedimbal_peruin.pdf)
- Baker and Robinson. (2016). The Effects of Kolb's Experiential Learning Model on Successful Intelligence in Secondary Agriculture Students. *Journal of Agricultural Education*, 57 (3), 129-144. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1123045.pdf>
- Barida, Muya. (2018). Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling Vol. 4 No. 2. Universitas Ahmad Dahlan*. Hlm. 153-161. [https://www.researchgate.net/publication/329462262\\_Model\\_Experiential\\_Learning\\_dalam\\_Pembelajaran\\_untuk\\_Meningkatkan\\_Keaktifan\\_Bertanya\\_Mahasiswa](https://www.researchgate.net/publication/329462262_Model_Experiential_Learning_dalam_Pembelajaran_untuk_Meningkatkan_Keaktifan_Bertanya_Mahasiswa)
- Beard, Colin & Wilson, John P. (2013). *Experiential Learning*. United States: Kogan Page
- Bhat, V. (2002). Experiential Learning: A Handout for Teacher Educators. Mysue: Institute of Education. *Journal of Experiential Learning*. <http://www.ja.org/polls/experientiallearningineducation/pdf>.

- Budiningsih, Asri (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, Isah. (2009). *Peran Experiential Learning dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran BIPA*. Abstrak Hasil Penelitian UPI. Bandung: Lembaga Penelitian UPI.
- Cartledge, M., & Milburn, J. F. (1995). *Teaching Social skills to Children and Youth: Innovative Approaches*, Boston : Allyn And Bacon.
- Caufield, Jay & Woods, Treasa. (2013). Experiential Learning: Exploring its long-term impact on socially responsible behavior. *Journal of Scholarship of Teaching and Learning* Vol. 13, No. 2, pp 31-48
- Channon, Shelley, dkk. (2012). The Use of Skilled Strategies in Social Interactions by Group High and Low in Self-Reported Social Skill. *Journal Autism Dev Disord*, 42, pp. 1425-1434
- Dewey, John. (2002). *Pengalaman & Pendidikan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Dewi & Raharjeng. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ekosistem. *Jurnal Bioilmi*, Vol. 4, No. 1. Hlm 1-4. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi/article/view/1729>
- Erlbaum, L. (2002). Experiential Learning Theory. *Journal of Experiential Learning*. 5-8. <http://www.learningforexperience.com/edu/pdf>.
- Etington, Julius E. (2016). *The Winning Trainer (Winning Ways to Involve People Learning in Learning)*. Texas: Gulf Publishing Company.
- Freeman, J. (2015). Developing Social Skills and Relationships. *Reclaiming Journal Children and Youth*, 23, 109
- Hamalik, Oemar. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- He, Wenting & Preudhikulpradab, Sirichai V (2018). Improving Collaborative Learning, Student Engagement and Student Performance through an Experiential Learning Cycle: A Case of Chinese Exchange Students of an Undergraduate Program. *Abac Odi Journal Vision*, Vol. 5, No. 2 p. 1
- Hersen & Bellack. (2007). Social Skill in Children. *Journal of Social Skill*, 3, 11-15. <http://f4jar.multiply.com/journal/item/191>
- Hertinjung, W.S.P. & Prastiti, W. D. (2008). Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 9, 179-191. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/600>
- Hondzel & Hansen. (2015). Associating creativity, context, and experiential learning. *Journal of Education Inquiry* Vol. 6, No. 2, pp. 177-190
- Huang, H. M. (2002). Toward Constructivism for Adult Learners in Online Learning Environment. *British Journal of Educational Technology*, Vol. 33 No. 1 page 21-37. [https://www.researchgate.net/publication/249379622\\_Toward\\_constructivism\\_for\\_adult\\_learners\\_in\\_online\\_learning\\_environments](https://www.researchgate.net/publication/249379622_Toward_constructivism_for_adult_learners_in_online_learning_environments)
- Indrastoeti & Mahfud. (2015). Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2. PGSD FKIP UN Sebelas Maret. Hlm. 1-12. <https://core.ac.uk/download/pdf/304717131.pdf>
- Johns & Clowley, P. (2012) . The Central Role of Teaching Social Skills. *Journal Counseling and Human Development*, 44. 8-22. <https://core.ac.uk/download/pdf/162643969.pdf>
- Jureviciene, dkk. (2012). Concept and Structural Components of Social Skills. *Jurnal UGDYMAS*, Vol. 3, No. 86, p. 42-52
- Jurkowski & Hanze. (2017). A Closer look at social skills and school performance: students peer relations skills and assertion skills as

predictors for their written and oral performances. *Eur Journal PsycholEducation*, 32, p. 79-95

Kolb, David A. (1984) *Experiential Learning*. United States: Prentice Hall, Inc.

Kolb, David A. (2015). *Experiential Learning* (Second edition). United States: Pearson Education, Inc.

Kolb, Alice Y & Kolb, D A (2017). Experiential Learning Theory as a Guide for Experiential Educators in Higher Education. *Journal for Engaged Educators*, Vol. 1, No. 1, pp. 7-44

Lee, D & Huh, Y. (2015). Collaboration, Intragroup Conflict and Social Skills in Project-Based Learning. *Journal Counseling*. 43, 561-590. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11251-015-9348-7>.

Lodder, dkk. (2015). Adolescent Loneliness and Social Skills: Agreement and Discrepancies Between Self-, Meta-, and Peer-Evaluations. *Journal Youth Adolescence*. DOI 10.1007/s10964-016-0461-y

Mathieson, K. (2005). *Social Skills in The Early Years: Supporting Social and Behavioral Learning*. London: Paul Chapman Publishing.

Matson, J L. (2017). *Social Behavior and Skill in Children*. New York: Baton Rouge.

Merrell, K. (2003). *Behavioral Social and Emotional Assessment of Children and Adolescents*. Trenton, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

Mirsaleh, Nasrin. (2016). Experiential Learning and The Quality Enhancement Plan. *Proceeding Submission*. P. 1

Mollaie, Fatemeh. (2012). Experiential Education Contributing to Language Learning. *Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 2. No. 21. Hlm.

Moon, A. Jennifer. (2004). *A Handbook of Reflective and Experiential Learning: Theory and Practice*. London: Routledgefalmer

Nugiyantoro, Burhan, dkk. (2015). *Statistika Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Painter, K.K. (2008). *Social skills Groups for Children and Adolescents with Asperger's Syndrome: A Step-by-Step Program*. London Jessica Kingsley Publishers.

Patrick, N.J. (2008). *Social Skills for Teenagers and Adults with Asperger Syndrome*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.

Philpott, Carey. (2011). Narrative as a Cultural Tool for Experiential Learning in Initial Teacher Education. *Journal of Experiential Learning. Vol. 3 November. Mysore: Institute of Education. Hlm. 7.*  
<https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/view/409>

Plimley, L, & Maggie, B. (2007). *Social Skills and Autistic Spectrum Disorders*. London: Paul Chapman Publishing.

Qomariyah, Nurul. (2008). Upaya Menjamin Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan No. 1. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hlm. 6.*

Rashid, T. (2010). Development of Social Skills among Children at Elementary Level, *Bulletin of Education and Research, 32, 69-78.*  
<https://books.apple.com/us/book/development-social-skills-among-children-at-elementary/id482364493>

Ratto, B. A. (2010). Development of Contextual Assessment of Social Skills (CASS): A Role Play Measure of Social Skill for Individuals with High-Functioning Autism. *Journal Autism Dev Disord, 7, 2013-221.*  
<http://penn.web.unc.edu/files/2014/07/Development-of-the-Contextual-Assessment-of-Social-Skills-CASS.pdf>

Resnik & Bellmore. (2018). Connecting Online and Offline Social Skills to Adolescents Peer Victimization and Psychological Adjustment. *Journal of Youth and Adolescence*, 48, p. 386-398

Romano. (2014). Guidelines for Prevention in Psychology. *Journal APA Vol. 69, No. 3*, pg. 285-296

Santrock, J. W. (2003). *Adolescent: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Savin. (2011). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

Sedler, Michael. (2012). *Social Skills: A Foundation for Learning*. The Heritage Institute

Sharon Y. W. & Daniel B. T. (2012). Social Skill In Workplace Mentoring Relationships. *Journal of Organizational Culture, Communications and Conflict*, 16, 2.  
<https://www.abacademies.org/articles/jocccvol16no22012.pdf>

Sidik, Nur. (2006). *Teknik Bermain Peran*. Diakses dari <http://www.leadsahda.org>

Silberman, Mel. (2014). *Handout Experiential Learning: Strategi Pembelajaran di Dunia Nyata*. Bandung: Nusa Media

Sinaga & Artati. (2017). Model Bimbingan Klasikal Berbasis Teori Pembelajaran Eksperiensial (ELT) untuk Meningkatkan Karakter Bertanggung Jawab. *Indonesian Journal of School Counseling*. Vol. 2, No. 1. Hlm. 1.  
[https://repository.usd.ac.id/3920/2/121114026\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/3920/2/121114026_full.pdf)

Sternberg, P. & Garcia, A. (2000). *Sociodrama: Who's in Your Shoes?* London: Praeger Publishers.

Sudjana. (2005). *Teknik-Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah

Sukardi, Dewa Ketut. (2008). *Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Tidjan. (1993). *Bimbingan & Konseling Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Unit Percetakan IKIP Yogyakarta.

Urquidi, dkk. (2019). Determinants of the Effectiveness of Using Renewable Resource Management-Based Simulations in the Development of Critical Thinking: An Application of the Experiential Learning Theory. *Journal of Sustainability*. Vol. 11, p. 54-69.

Voukelatou. (2019). The Contribution of Experiential Learning to the Development of Cognitive and Social Skills in Secondary Education: A Case Study. *Journal of Education Sciences*. 9, 127

Wendler, Daniel. (2014). *Improve Your Social Skills*. United States: Independen Createspace

Zehavit G & Suzanne D R. (2017). Experiential learning in informal educational settings. *IntRev Educ*. 63, p. 1-8

Zsolnai & Kasik. (2014). Functioning of Social Skills from Middle Childhood to Early Adolescence in Hungary. *The International Journal of Emotional Education*, Vol. 6, No. 2, p. 54-68

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial  
Sebelum Uji Coba Instrumen

### Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial

No	Aspek	Indikator	No Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Peer Relationship</i>	Memiliki inisiatif untuk bergaul	1, 2, 3	4, 5	5
		Menjadi individu yang disenangi	6, 7	8, 9	4
		Simpati terhadap teman sebaya	10, 11, 12	13, 14, 15	6
2	Manajemen Diri	Dapat mengendalikan emosi	16, 17	18, 19	4
		Menerima kritikan dari orang lain	20, 21, 22	23, 24, 25	6
		Melakukan kerjasama dengan orang lain	26, 27, 28	29, 30, 31	6
3	Kesuksesan akademik	Mampu belajar secara mandiri	32, 33, 34	35, 36, 37	6
		Keaktifan	38, 39	40, 41	4
4	Kepatuhan	Mengikuti peraturan yang ada	42, 43	44	3
5	Asertif	Percaya diri	45, 46	47, 48	4
		Tanggung jawab	49, 50	51, 52	4
		Mengungkapkan ketidaksenangan	53, 54	55, 56	4
<b>Jumlah</b>			<b>29</b>	<b>27</b>	<b>56</b>

Lampiran 2. Skala Keterampilan Sosial

Sebelum Uji Coba Instrumen



## PENGANTAR

Yogyakarta, Februari 2020

Salam jumpa,

Adik-adik sekalian

Pada kesempatan ini, izinkan saya meminta waktu dan partisipasi adik-adik untuk mengisi instrumen. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman, pikiran, perasaan, dan perilaku adik-adik. Instrumen ini tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Saya sangat menghargai kejujuran yang adik-adik berikan pada saat pengisian instrumen ini.

Terimakasih atas waktu dan kesempatannya.

Salam, Ade Syarifah

NIM. 15713251038

Mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Pasca Sarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

### IDENTITAS RESPONDEN

Tanggal Pengisian :

Nama :

Umur/Jenis Kelamin :

## PETUNJUK MENGERJAKAN

Berikut ini adalah serangkaian pengamatan yang menggambarkan keadaan adik-adik dalam menghadapi hal yang berkaitan dengan aktifitas sehari-hari. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Beri tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang disediakan adalah:

- SS** : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan diri adik-adik
- S** : Apabila pernyataan tersebut **Sesuai** dengan diri adik-adik
- TS** : Apabila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan diri adik-adik
- STS** : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan diri adik-adik

Pilih salah satu (1) jawaban yang memang nyata menggambarkan keadaan adik-adik.

Semua jawaban tidak ada salah satu yang salah, semuanya **BENAR**.

Jika sudah selesai, mohon periksa kembali untuk memastikan tidak ada pernyataan yang terlewat. Saya sangat menghargai kerjasama adik-adik.

SELAMAT MENGERJAKAN

No	Pernyataan
1.	Saya mampu memotivasi teman ketika menghadapi masalah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
2.	Saya mampu mengawali percakapan dengan teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
3.	Saya mampu memimpin diskusi di kelas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
4.	Lebih suka menyendiri daripada membantu orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
5.	Saya lebih senang jika disapa lebih dahulu <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
6.	Saya senang bercanda agar disukai teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
7.	Saya membantu teman yang mengalami kesulitan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
8.	Saya suka menyendiri daripada bermain bersama teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
9.	Saya cenderung memilih-milih jika berteman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
10.	Saya ikut bersedih jika ada teman yang mengalami kesedihan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
11.	Saya mendengar dan memperhatikan teman ketika sedang curhat <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
12.	Saya bisa menghargai orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
13.	Saya acuh dengan keadaan teman-teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
14.	Lebih menikmati berada di rumah daripada mengunjungi teman sakit <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
15.	Menurut saya, memahami perasaan orang lain relatif sulit <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
16.	Saya mampu mengendalikan kemarahan di depan teman-teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

17.	Saya mudah memaafkan kesalahan orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
18.	Saya murung di kelas saat mempunyai masalah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
19.	Saya mudah putus asa saat mengalami kegagalan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
20.	Saya menerima kritikan dari orang lain dengan senang hati <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
21.	Saya senang jika ada orang yang mengoreksi kesalahan saya <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
22.	Kritikan orang lain bisa membantu saya agar berubah menjadi lebih baik <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
23.	Saya menghindari orang yang suka mengkritik <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
24.	Kritikan dari orang lain membuat saya marah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
25.	Saya mudah tersinggung terhadap perkataan orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
26.	Saya dapat bekerjasama dengan teman sekelompok <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
27.	Saya mengingatkan teman yang melalaikan pekerjaannya di kelas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
28.	Bekerjasama dapat membangun solidaritas antar teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
29.	Saya tidak suka belajar kelompok dengan teman-teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
30.	Saya merasa malu meminta bantuan teman ketika sedang kesusahan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
31.	Saya merasa keberatan ketika diminta mengajari teman yang belum memahami pelajaran tertentu <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
32.	Saya dapat mengerjakan tugas sekolah sesuai dengan kemampuan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

33.	Saya belajar tanpa disuruh <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
34.	Saya mampu mengerjakan tugas secara individu <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
35.	Saya menyalin tugas teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
36.	Saya harus ditemani ketika belajar <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
37.	Saya akan mengerjakan tugas ketika teman-teman sudah mengerjakan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
38.	Saya termasuk siswa yang aktif di kelas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
39.	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
40.	Saya malu bertanya kepada teman karena takut dikatakan bodoh <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
41.	Yakin pada kemampuan diri, walaupun tidak dapat mengerjakan tugas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
42.	Saya berusaha disiplin pada tata tertib sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
43.	Saya menjaga keutuhan fasilitas sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
44.	Saya menunda mengerjakan tugas sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
45.	Saya berani memperkenalkan diri kepada orang yang baru kenal <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
46.	Saya berani menanyakan peraturan yang dianggap tidak adil <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
47.	Saya memilih diam daripada harus memulai perkenalan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
48.	Saya kurang percaya diri ketika berhadapan dengan orang banyak <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

49.	Saya akan mengatakan hal yang benar walaupun dibenci teman-teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
50.	Saya meminta maaf ketika berbuat salah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
51.	Lebih baik berbohong demi menutupi kesalahan saya <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
52.	Saya memaafkan setiap kesalahan teman karena takut dijauhi <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
53.	Saya berani mengatakan tidak ketika diajak berbuat yang negatif <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
54.	Saya berkata jujur ketika tidak menyukai sesuatu <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
55.	Saya mengikuti semua pendapat teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
56.	Saya menutupi kesalahan teman karena takut mengecewakannya <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS



Lampiran 4. Hasil Uji Coba Instrumen  
(Veladitas dan Reliabilitas)

## Correlations

### Correlations

	VAR00001	Total
VAR00001	Pearson Correlation	,392(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	65
VAR00002	Pearson Correlation	,387(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	65
VAR00003	Pearson Correlation	,438(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00004	Pearson Correlation	,488(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00005	Pearson Correlation	,122
	Sig. (2-tailed)	,335
	N	65
VAR00006	Pearson Correlation	,129
	Sig. (2-tailed)	,306
	N	65
VAR00007	Pearson Correlation	,575(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00008	Pearson Correlation	,350(**)
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	65
VAR00009	Pearson Correlation	,349(**)
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	65
VAR00010	Pearson Correlation	,324(**)
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	65
VAR00011	Pearson Correlation	,120
	Sig. (2-tailed)	,341
	N	65
VAR00012	Pearson Correlation	,397(**)
	Sig. (2-tailed)	,001

	N	65
VAR00013	Pearson Correlation	,353(**)
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	65
VAR00014	Pearson Correlation	,425(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00015	Pearson Correlation	,341(**)
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	65
VAR00016	Pearson Correlation	,131
	Sig. (2-tailed)	,298
	N	65
VAR00017	Pearson Correlation	,328(**)
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	65
VAR00018	Pearson Correlation	,279(*)
	Sig. (2-tailed)	,025
	N	65
VAR00019	Pearson Correlation	,408(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	65
VAR00020	Pearson Correlation	,333(**)
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	65
VAR00021	Pearson Correlation	,146
	Sig. (2-tailed)	,245
	N	65
VAR00022	Pearson Correlation	,139
	Sig. (2-tailed)	,268
	N	65
VAR00023	Pearson Correlation	,220
	Sig. (2-tailed)	,078
	N	65
VAR00024	Pearson Correlation	,486(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00025	Pearson Correlation	,140
	Sig. (2-tailed)	,266
	N	65
VAR00026	Pearson Correlation	,354(**)
	Sig. (2-tailed)	,004
	N	65
VAR00027	Pearson Correlation	,313(*)
	Sig. (2-tailed)	,011
	N	65
VAR00028	Pearson Correlation	,266(*)

	Sig. (2-tailed)	,032
	N	65
VAR00029	Pearson Correlation	,219
	Sig. (2-tailed)	,080
	N	65
VAR00030	Pearson Correlation	,345(**)
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	65
VAR00031	Pearson Correlation	,242
	Sig. (2-tailed)	,052
	N	65
VAR00032	Pearson Correlation	,491(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00033	Pearson Correlation	,445(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00034	Pearson Correlation	,333(**)
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	65
VAR00035	Pearson Correlation	,126
	Sig. (2-tailed)	,315
	N	65
VAR00036	Pearson Correlation	,156
	Sig. (2-tailed)	,216
	N	65
VAR00037	Pearson Correlation	,417(**)
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	65
VAR00038	Pearson Correlation	,594(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00039	Pearson Correlation	,325(**)
	Sig. (2-tailed)	,008
	N	65
VAR00040	Pearson Correlation	,346(**)
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	65
VAR00041	Pearson Correlation	-,065
	Sig. (2-tailed)	,609
	N	65
VAR00042	Pearson Correlation	,321(**)
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	65
VAR00043	Pearson Correlation	,201
	Sig. (2-tailed)	,109
	N	65

VAR00044	Pearson Correlation	,429(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00045	Pearson Correlation	,479(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00046	Pearson Correlation	,421(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00047	Pearson Correlation	,360(**)
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	65
VAR00048	Pearson Correlation	,497(**)
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	65
VAR00049	Pearson Correlation	-,056
	Sig. (2-tailed)	,655
	N	65
VAR00050	Pearson Correlation	,363(**)
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	65
VAR00051	Pearson Correlation	,333(**)
	Sig. (2-tailed)	,007
	N	65
VAR00052	Pearson Correlation	,020
	Sig. (2-tailed)	,872
	N	65
VAR00053	Pearson Correlation	,258(*)
	Sig. (2-tailed)	,038
	N	65
VAR00054	Pearson Correlation	,231
	Sig. (2-tailed)	,064
	N	65
VAR00055	Pearson Correlation	-,217
	Sig. (2-tailed)	,083
	N	65
VAR00056	Pearson Correlation	,124
	Sig. (2-tailed)	,326
	N	65
Total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	65

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	65	100,0
	Excluded( a)	0	,0
	Total	65	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,802	56

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	156,8154	128,059	,344	,797
VAR00002	156,6462	127,138	,330	,796
VAR00003	157,3385	126,852	,388	,795
VAR00004	156,8923	125,285	,435	,793
VAR00005	157,8000	131,725	,053	,805
VAR00006	156,9077	131,710	,068	,804
VAR00007	156,6000	127,244	,547	,794
VAR00008	156,6769	126,910	,279	,798
VAR00009	156,7538	127,032	,280	,798
VAR00010	156,9231	128,885	,272	,798
VAR00011	156,4462	131,876	,060	,804
VAR00012	156,4923	129,004	,360	,797
VAR00013	156,6769	128,285	,300	,798
VAR00014	156,7385	126,540	,370	,795
VAR00015	157,4462	128,188	,285	,798
VAR00016	156,8308	131,643	,069	,804
VAR00017	156,6462	128,045	,266	,798
VAR00018	157,4923	128,504	,207	,800
VAR00019	157,1077	126,504	,349	,796

VAR00020	156,8308	128,830	,283	,798
VAR00021	156,7077	131,585	,092	,803
VAR00022	156,4615	131,659	,084	,803
VAR00023	156,8462	130,538	,168	,801
VAR00024	156,7385	126,852	,444	,794
VAR00025	157,4462	131,407	,073	,804
VAR00026	156,5538	129,470	,316	,798
VAR00027	156,9077	128,960	,260	,799
VAR00028	156,1385	130,621	,227	,800
VAR00029	156,5846	130,059	,155	,802
VAR00030	157,3385	128,040	,287	,798
VAR00031	157,0154	129,828	,182	,801
VAR00032	156,5846	127,434	,454	,795
VAR00033	157,4923	126,379	,392	,795
VAR00034	157,0769	128,447	,278	,798
VAR00035	157,7077	131,835	,070	,803
VAR00036	156,8154	131,590	,107	,802
VAR00037	157,2462	127,001	,365	,796
VAR00038	157,1231	124,360	,554	,791
VAR00039	157,0923	126,273	,236	,800
VAR00040	156,8154	127,559	,283	,798
VAR00041	157,7231	134,828	-,124	,808
VAR00042	156,3692	129,674	,279	,799
VAR00043	156,6154	131,053	,154	,801
VAR00044	157,4462	127,532	,383	,796
VAR00045	156,9385	124,684	,419	,793
VAR00046	157,1077	127,348	,372	,796
VAR00047	157,0000	127,219	,296	,797
VAR00048	157,6462	124,638	,441	,793
VAR00049	156,7538	134,251	-,101	,806
VAR00050	156,2462	128,938	,320	,798
VAR00051	156,9231	128,041	,273	,798
VAR00052	157,1231	133,641	-,053	,808
VAR00053	156,5538	129,063	,189	,801
VAR00054	156,7692	129,649	,164	,801
VAR00055	157,3846	137,053	-,270	,812
VAR00056	157,6462	131,732	,059	,804

Lampiran 5. Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial  
Setelah Uji Coba Instrumen

**Kisi-Kisi Skala Keterampilan Sosial**

No	Aspek	Indikator	No Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Peer Relationship</i>	Memiliki inisiatif untuk bergaul	1, 2, 3	4	4
		Menjadi individu yang disenangi	5	6, 7	3
		Simpati terhadap teman sebaya	8, 9	10, 11, 12	5
2	Manajemen Diri	Dapat mengendalikan emosi	13	14, 15	3
		Menerima kritikan dari orang lain	16	17	2
		Melakukan kerjasama dengan orang lain	18, 19, 20	21	4
3	Kesuksesan akademik	Mampu belajar secara mandiri	22, 23, 24	25	4
		Keaktifan	26, 27	28	3
4	Kepatuhan	Mengikuti peraturan yang ada	29	30	2
5	Asertif	Percaya diri	31, 32	33, 34	4
		Tanggung jawab	35	36	2
		Mengungkapkan ketidaksenangan	37	-	1
<b>Jumlah</b>			<b>21</b>	<b>16</b>	<b>37</b>

Lampiran 6. Skala Keterampilan Sosial  
Setelah Uji Coba Instrumen

## PENGANTAR

Yogyakarta, Maret 2020

Salam jumpa,

Adik-adik sekalian

Pada kesempatan ini, izinkan saya meminta waktu dan partisipasi adik-adik untuk mengisi instrumen. Instrumen ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman, pikiran, perasaan, dan perilaku adik-adik. Instrumen ini tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Saya sangat menghargai kejujuran yang adik-adik berikan pada saat pengisian instrumen ini.

Terimakasih atas waktu dan kesempatannya.

Salam, Ade Syarifah

NIM. 15713251038

Mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Pasca Sarjana

Universitas Negeri Yogyakarta

### IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Umur/Jenis Kelamin :

## PETUNJUK MENGERJAKAN

Berikut ini adalah serangkaian pengamatan yang menggambarkan keadaan adik-adik dalam menghadapi hal yang berkaitan dengan aktifitas sehari-hari. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Beri tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang disediakan adalah:

- SS** : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Sesuai** dengan diri adik-adik
- S** : Apabila pernyataan tersebut **Sesuai** dengan diri adik-adik
- TS** : Apabila pernyataan tersebut **Tidak Sesuai** dengan diri adik-adik
- STS** : Apabila pernyataan tersebut **Sangat Tidak Sesuai** dengan diri adik-adik

Pilih salah satu (1) jawaban yang memang nyata menggambarkan keadaan adik-adik. Semua jawaban tidak ada salah satu yang salah, semuanya **BENAR**.  
Jika sudah selesai, mohon periksa kembali untuk memastikan tidak ada pernyataan yang terlewat. Saya sangat menghargai kerjasama adik-adik.

SELAMAT MENGERJAKAN

No	Pernyataan
1.	Saya mampu memotivasi teman ketika menghadapi masalah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
2.	Saya mampu mengawali percakapan dengan teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
3.	Saya mampu memimpin diskusi di kelas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
4.	Lebih suka menyendiri daripada membantu orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
5.	Saya membantu teman yang mengalami kesulitan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
6.	Saya suka menyendiri daripada bermain bersama teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
7.	Saya cenderung memilih-milih jika berteman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
8.	Saya ikut bersedih jika ada teman yang mengalami kesedihan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
9.	Saya bisa menghargai orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
10.	Saya acuh dengan keadaan teman-teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
11.	Lebih menikmati berada di rumah daripada mengunjungi teman sakit <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
12.	Menurut saya, memahami perasaan orang lain relatif sulit <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
13.	Saya mudah memaafkan kesalahan orang lain <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
14.	Saya murung di kelas saat mempunyai masalah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
15.	Saya mudah putus asa saat mengalami kegagalan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
16.	Saya menerima kritikan dari orang lain dengan senang hati <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

17.	Kritikan dari orang lain membuat saya marah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
18.	Saya dapat bekerjasama dengan teman sekelompok <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
19.	Saya mengingatkan teman yang melalaikan pekerjaannya di kelas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
20.	Bekerjasama dapat membangun solidaritas antar teman <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
21.	Saya merasa malu meminta bantuan teman ketika sedang kesusahan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
22.	Saya dapat mengerjakan tugas sekolah sesuai dengan kemampuan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
23.	Saya belajar tanpa disuruh <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
24.	Saya mampu mengerjakan tugas secara individu <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
25.	Saya akan mengerjakan tugas ketika teman-teman sudah mengerjakan <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
26.	Saya termasuk siswa yang aktif di kelas <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
27.	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
28.	Saya malu bertanya kepada teman karena takut dikatakan bodoh <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
29.	Saya berusaha disiplin pada tata tertib sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
30.	Saya menunda mengerjakan tugas sekolah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
31.	Saya berani memperkenalkan diri kepada orang yang baru kenal <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
32.	Saya berani menanyakan peraturan yang dianggap tidak adil <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
	Saya memilih diam daripada harus memulai perkenalan

33.	<input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
34.	Saya kurang percaya diri ketika berhadapan dengan orang banyak <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
35.	Saya meminta maaf ketika berbuat salah <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
36.	Lebih baik berbohong demi menutupi kesalahan saya <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS
37.	Saya berani mengatakan tidak ketika diajak berbuat yang negatif <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> TS <input type="checkbox"/> STS

Lampiran 7. Handbook *Experiential Learning*  
Sebelum Validasi



## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Daftar Isi .....	ii
Pengantar .....	1
Pertemuan Pertama	
Permainan (Sangkar & Burung) .....	3
Pertemuan Kedua	
Bermain Peran (Kartu Profesi) .....	7
Pertemuan Ketiga	
Diskusi Kelompok (Video) .....	10
Pertemuan Keempat	
Permainan (Tebak Gaya) .....	13
Pertemuan Kelima	
Diskusi Kelompok (Cerita) .....	16
Pertemuan Keenam	
Permainan (Komunikata) .....	22
Pertemuan Ketujuh	
Permainan (Sudoku) .....	26
Pertemuan Kedelapan	
Diskusi Kelompok (Tokoh) .....	29
Pertemuan Ke Sembilan	
Bermain Peran (Studi Kasus) .....	33
Daftar Pustaka .....	39



## PENGANTAR

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik dalam situasi tertentu dengan tujuan dapat melakukan dan mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial. Individu yang memiliki keterampilan sosial akan lebih efektif dalam berinteraksi dengan orang lain karena ia mampu memilih dan melakukan perilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan. Keterampilan sosial diperlukan individu untuk kelangsungan hidupnya dalam bermasyarakat. Dalam lingkup sekolah, siswa juga termasuk dalam bagian masyarakat yang juga dituntut menjalin hubungan, komunikasi dan penyesuaian diri yang baik dan efektif terhadap siswa yang lain.

Metode experiential learning merupakan metode yang bertumpu pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi pengalaman. Pembelajaran pada metode ini didasarkan pada esensi bahwa peristiwa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan mereka hanya melihat konsep atau penerapan teori saja. Metode ini akan mengkomediasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.



Pada pelaksanaan metode ini, ada 9 pertemuan. Dimana tiga pertemuan yaitu diskusi untuk memahami keterampilan sosial melalui penayangan video, cerita dan gambar. Empat pertemuan yaitu permainan meliputi games dan diskusi mengenai aspek-aspek keterampilan sosial dalam sebuah permainan. Dua pertemuan yaitu bermain peran (role play) meliputi simulasi, studi kasus yang didiskusikan dengan kelompok dan memerankan kasus yang telah didiskusikan.

Melalui teknik-teknik yang ada dalam metode experiential learning yaitu bermain peran, permainan dan diskusi kelompok diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dalam prosesnya. Menghayati dan mengamati manfaat dari kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka. Teknik-teknik tersebut disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga tidak membebani siswa dalam pelaksanaannya dan mudah untuk dipahami esensi yang terkandung dalam kegiatan yang mereka laksanakan.



## PERTEMUAN PERTAMA PERMAINAN (SANGKAR DAN BURUNG)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan pertama ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk memainkan games yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, peserta kegiatan diharapkan:

1. Memahami makna dan manfaat keterampilan sosial.
2. Mampu berhubungan dengan teman sebaya (memulai bergaul, menjadi individu yang disenangi, simpati dan empati)
3. Mampu menajemen diri (memenejemen emosi dan bekerjasama)
4. Mampu bersikap mandiri dan aktif
5. Mampu bersikap patuh
6. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : Lembar cerita

D. Waktu : 80 menit

E. Jenis Permainan: "Sangkar Burung"

### F. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 3 siswa.



3. Guru pembimbing menjelaskan prosedur pelaksanaan kegiatan:

- 1) Dua orang sebagai sangkar (mereka berpegangan tangan ke atas) dan satu orang menjadi burung (jangkak di tengah sangkar)
  - 2) Kemudian pendamping menyebutkan tiga kata kunci di tengah cerita yang ia ucapkan. Ketika salah satu kunci disebutkan oleh pendamping maka peserta yang berhubungan dengan kata kunci harus berpindah.
  - 3) Kata kunci pertama "Si Pemburu" yang artinya semua peserta yang bertugas sebagai burung harus keluar dari "sangkar"-nya dan mencari sangkar yang lain. Jadi, burung berpindah namun sangkar tetap.
  - 4) Kata kunci yang kedua "Perangkap" yang artinya semua peserta yang bertugas menjadi sangkar harus berpindah mencari burung yang lain. Jadi burung tetap sangkar berpindah.
  - 5) Kata kunci yang ketiga "Persembunyian" yang artinya semua peserta harus berpindah dan berubah posisi. Burung bisa menjadi sangkar, sangkar bisa menjadi burung membentuk kelompok baru.
4. Guru pembimbing memimpin games yang telah disediakan.
5. Setelah permainan selesai, guru pembimbing bersama siswa merefleksikan dari pelaksanaan permainan berkaitan dengan keterampilan sosial
6. Guru pembimbing bersama siswa menarik kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan.
7. Pembimbing menutup kegiatan

6. Indikator Keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memakai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



LAMPIRAN PERTEMUAN PERTAMA

1. Lembar Pertanyaan Permainan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda rasakan? a. Saat permainan b. Setelah permainan	
2.	Apa maksud dari permainan yang telah dilakukan dan nilai apa yang dapat diambil dari permainan tersebut?	

2. Cerita

KISAH SEORANG SI PEMBURU

Suatu hari si pemburu berencana akan pergi berburu di hutan dekat tempat tinggalnya. Si pemburu pun mempersiapkan segala peralatan berburu yang akan dibawanya esok, tak lupa ia membawa senapan, tombak, parang serta perangkap. Malam itu ia membayangkan tentang binatang buruan yang akan didapatkannya esok, "besok aku pasti akan menangkap rusa yang besar. Tak sabar rasanya ia menunggu pagi datang dan segera memulai perburuan.

Keesokan harinya ia dengan segala perlengkapan berburu yang telah disiapkannya berangkat ke hutan dekat tempat tinggalnya untuk memulai perburuan. Setibanya disana ia segera memasang perangkap di tempat-tempat yang sering dilalui binatang.. kemudian ia pun mencari tempat persembunyian yang strategis untuk mengintai buruannya..

Setelah sekian lama menunggu, dari kejauhan si pemburu mendengar suara "jeritan" binatang, akhirnya perangkap yang ia pasang berhasil menjerat binatang buruan. Dengan bergegas ia pun berlari menuju lokasi kejadian. Sesampainya disana betapa kecewanya si pemburu melihat strateginya tersebut hanya berhasil menjerat seekor anak babi hutan yang masih kecil. "Sial... cuma seekor anak babi.. Membawanya malah akan membuat repot saja. Nanti kalau aku menangkap rusa yang besar babi ini akan terbang sia-sia dan tidak ada yang memakannya.." Ia pun melepaskan begitu saja anak babi tersebut. Ia pun kembali ke tempat persembunyian untuk mengintai buruannya.



**PERTEMUAN KEDUA**  
**BERMAIN PERAN/ROLE PLAY (KARTU PROFESI)**

**A. Deskripsi Kegiatan:**

Pada pertemuan kedua ini, siswa diminta untuk mengambil kartu yang bertuliskan nama profesi dan harus di perankan (role play) di depan kelas. Setelah siswa melaksanakan role play, siswa membentuk kelompok. Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari kegiatan tersebut yang berkaitan dengan aspek keterampilan sosial.

**B. Tujuan Kegiatan:**

Setelah mengikuti tahap ini, peserta kegiatan diharapkan:

1. Mampu berhubungan dengan teman sebaya
2. Mampu menajemen diri
3. Mampu bersikap mandiri dan aktif
4. Mampu bersikap patuh
5. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

**C. Peralatan** : Kertas, Ballpoint

**D. Waktu** : 80 menit

**E. Prosedur Kegiatan:**

1. Pembimbing membuka kegiatan
2. Pembimbing menyiapkan kartu yang berisikan nama-nama profesi yang harus diperankan oleh siswa
3. Pembimbing menunjuk perwakilan siswa secara bergantian untuk mengambil kartu tersebut.



4. Siswa membuka pesan dari kartu dan siswa harus melaksanakan atau memerankannya dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya.
5. Siswa membentuk kelompok, yang beranggotakan 5 orang.
6. Masing-masing kelompok mengidentifikasi tujuan dan manfaat dari kegiatan yang sudah dilakukan.
7. Pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
8. Pembimbing membuka tanya jawab dengan siswa tentang aspek keterampilan sosial yang ada dalam kegiatan.
9. Pembimbing bersama siswa merefleksi dan menarik kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan tersebut.
10. Pembimbing menutup kegiatan

**F. Indikator Keberhasilan**

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memakai role play untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



## LAMPIRAN PERTEMUAN KEDUA

### 1. KARTU PROFESI:

Guru	Sales	Pengacara	Pembawa Berita
Penyiar radio	Guide	MC	Customer Service

### 2. Lembar Pertanyaan Role Play

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda rasakan? a. Saat bermain peran b. Setelah bermain peran	
2.	Apa maksud dari role play yang telah dilakukan dan nilai apa yang dapat diambil dari role play tersebut?	



## PERTEMUAN KETIGA DISKUSI KELOMPOK (VIDEO)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ketiga, memahami keterampilan sosial adalah langkah awal untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk melihat penayangan video hidup bersosial. Setelah penayangan video selesai siswa diminta untuk mengidentifikasi tentang arti, faktor, manfaat dan cara meningkatkan keterampilan sosial secara berkelompok. Dalam pelaksanaan diskusi kelompok ini diharapkan siswa mampu mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan kegiatan

Setelah mengikuti tahap ini, peserta diharapkan:

1. Memahami arti, faktor, manfaat dan strategi meningkatkan keterampilan sosial.
2. Mampu berhubungan dengan teman sebaya (memulai bergaul, simpati dan empati)
3. Mampu menajemen diri (memenejemen emosi dan bekerjasama)
4. Mampu bersikap aktif
5. Mampu bersikap patuh
6. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : LCD, laptop, lembar pertanyaan, bolpoint

D. Waktu : 80 menit



#### E. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan.
2. Guru pembimbing menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan.
3. Guru pembimbing memberikan ice breaking (senam penguin dan bear dance) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan perhatian peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.
4. Pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok sebanyak 4-6 siswa. Guru pembimbing memutar video hidup bersosial.
5. Pembimbing meminta masing-masing kelompok mengidentifikasi pengertian, faktor yang mempengaruhi, manfaat dan cara meningkatkan keterampilan sosial.
6. Pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Pembimbing membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai video keterampilan sosial.
8. Pembimbing merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan.
9. Pembimbing bersama siswa menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan
10. Pembimbing menutup kegiatan.

#### F. Indikator keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memahami keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial
4. Memahami situasi untuk berketerampilan sosial

### LAMPIRAN PERTEMUAN KETIGA

#### 1. Lembar Pertanyaan Diskusi Kelompok

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Setelah melihat video tentang hidup bersosial, menurut teman-teman apakah keterampilan sosial itu?	
2.	Faktor-faktor apa saja yang menghambat seseorang memiliki keterampilan sosial?	
3.	Menurut kalian, apa saja manfaat dari keterampilan sosial?	
4.	Menurut kalian, bagaimana cara meningkatkan keterampilan sosial?	

## PERTEMUAN KEEMPAT PERMAINAN/GAMES (TEBAK GAYA)

### A. Deskripsi kegiatan

Pada pertemuan keempat ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk melakukan permainan tebak gaya. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, peserta kegiatan diharapkan:

1. Mampu berhubungan dengan teman sebaya (Bergaul yang baik, menjadi individu yang disenangi, simpati dan empati)
2. Mampu menajemen diri (Memenej emosi, kerjasama)
3. Mampu bersikap mandiri dan aktif
4. Mampu bersikap patuh
5. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

### C. Peralatan : Lintingsan kertas, ballpoint, spidol

### D. Waktu : 80 menit

### E. Jenis Permainan: "Tebak Gaya"

### F. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing menjelaskan prosedur kegiatan
3. Siswa membentuk kelompok, menjadi tiga kelompok
4. Pembimbing menyiapkan lintingsan kertas yang digunakan untuk permainan tebak gaya

5. Masing-masing kelompok secara bergantian, perwakilan kelompoknya mengambil lintingsan kertas dan bergaya seperti apa yang dituliskan dalam lintingsan kertas tersebut
6. Siswa lain dalam kelompok masing-masing menebak gaya yang sudah diperankan oleh teman kelompoknya.
7. Setelah semua lintingsan kertas tersebut diperagakan dan ditebak, pembimbing bersama siswa merefleksikan permainan yang sudah dilakukan
8. Pembimbing dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan
9. Pembimbing menutup kegiatan

### G. Indikator keberhasilan:

1. Peserta dapat bergaul dengan baik jika dihadapkan dalam berbagai situasi
2. Peserta dapat memaknai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Peserta dapat berlatih untuk memiliki keterampilan sosial yang baik dari berbagai pesan dalam permainan.

## LAMPIRAN PERTEMUAN KEEMPAT

### 1. Games Tebak Gaya

MAAF	TOLONG	TERIMAKASIH
SENYUM	PEDULI	CEMBERUT
SOMBONG	CUEK	BULLYING
MENVAPA		

### 2. REFLEKSI

Menyebutkan bersama-sama dengan siswa, kata-kata apa saja yang muncul dalam permainan tebak gaya yang sudah dilakukan:

Positif	Negatif
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	
6.	



1. Dari kelompok kata-kata positif dan negatif, manakah yang sering digunakan anak-anak?
2. Jika, banyak kata-kata negatif apakah yang akan dirasakan orang lain?
3. Jika orang lain memberikan kata-kata negatif atau tidak menghargai kamu, apa yang kamu rasakan?



## PERTEMUAN KELIMA DISKUSI KELOMPOK (CERITA)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan kelima, siswa diajak untuk berdiskusi tentang sebuah cerita. Setelah siswa mendengarkan cerita tersebut, siswa diminta untuk mengidentifikasi tentang tujuan dan makna keterampilan sosial dari cerita tersebut secara berkelompok. Dalam pelaksanaan diskusi kelompok ini diharapkan siswa mampu mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan kegiatan

Setelah mengikuti tahap ini, peserta diharapkan:

1. Mampu berhubungan dengan teman sebaya (memulai bergaul, menjadi individu yang disenangi, simpati dan empati)
2. Mampu menajemen diri (memenejemen emosi dan bekerjasama)
3. Mampu bersikap aktif
4. Mampu bersikap patuh
5. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : lembar pertanyaan, balpoint, lembar cerita

D. Waktu : 80 menit

### E. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan.
2. Guru pembimbing menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan.
3. Guru pembimbing memberikan ice breaking (terlampir) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan perhatian peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.
4. Pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok sebanyak 4-6 siswa. Pembimbing membacakan sebuah cerita.

5. Pembimbing meminta masing-masing kelompok mengidentifikasi tujuan dan makna keterampilan sosial dari cerita tersebut secara berkelompok.
6. Pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Pembimbing membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai cerita keterampilan sosial.
8. Pembimbing bersama siswa merefleksi dan menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan
9. Pembimbing menutup kegiatan.

### F. Indikator keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Peserta dapat bergaul dengan baik jika dihadapkan dalam berbagai situasi
3. Peserta dapat memaknai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
4. Peserta dapat berlatih untuk memiliki keterampilan sosial yang baik dari berbagai pesan dalam permainan.

## LAMPIRAN PERTEMUAN KELIMA

### 1. ICE BREAKING "KATA KUNCI"

- Jika instruktur menjulurkan tangan kanan, peserta mengucapkan "cek"
- Jika instruktur menjulurkan tangan kiri, peserta mengucapkan "dung"
- Jika instruktur menjulurkan tangan kanan dan kiri, peserta mengucapkan "hare"

### 2. LEMBAR REFLEKSI CERITA

#### 1. Apa judul dari cerita tersebut?

.....  
.....

#### 2. Pelajaran apa yang bisa diambil dari cerita tersebut?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



### 3. CERITA

#### 3 Kata Sakti


Dikisahkan, di sebuah pesta perpisahan sederhana pengunduran diri seorang direktur. Diadakan sebuah sesi acara penyampaian pesan, kesan, dan kritikan dari anak buah kepada mantan atasannya yang segera memasuki masa pensiun dari perusahaan tersebut.

Karena waktu yang terbatas, kesempatan tersebut dipersilahkan dinyatakan dalam bentuk tulisan. Diantara banyak pujian dan kesan yang diberikan, dipilih 1 kesan yang paling menarik menurut direktur untuk kemudian diabadikan, yaitu coretan dari seorang *office boy* yang telah bekerja cukup lama di perusahaan itu. Dalam suratnya *office boy* menulis,

Yang terhormat Pak Direktur,

1. Terima kasih karena Bapak telah mengucapkan kata "tolong", setiap kali Bapak memberi tugas yang sebenarnya adalah tanggung jawab saya.
2. Terima kasih Pak Direktur karena Bapak telah mengucapkan "maaf", saat Bapak menegur, mengingatkan dan berusaha memberitahu setiap kesalahan yang telah diperbuat karena Bapak ingin saya merubahnya menjadi kebaikan.
3. Terima kasih Pak Direktur karena Bapak selalu mengucapkan "terima kasih" kepada saya atas hal-hal kecil yang telah saya kerjakan untuk Bapak.






Terima kasih Pak Direktur atas semua penghargaan kepada orang kecil seperti saya sehingga saya bisa tetap bekerja dengan sebaik-baiknya, dengan kepala tegak, tanpa merasa direndahkan dan dikecilkan. Dan sampai kapan pun bapak adalah Pak Direktur buat saya. Terima kasih sekali lagi. Semoga Tuhan meridhai jalan dimanapun Pak Direktur berada. Amin.\*

Diam-diam Pak Direktur mengusap genangan airmata di sudut mata tuanya, terharu mendengar ungkapan hati seorang *office boy* yang selama ini dengan setia melayani kebutuhan seluruh isi kantor.

Pak Direktur tidak pernah menyangka sama sekali bahwa sikap dan ucapan yang selama ini dilakukan, yang menurutnya begitu sederhana dan biasa-biasa saja, ternyata mampu begitu berarti terhadap emosi *office boy* tersebut.



## PERTEMUAN KE ENAM PERMAINAN/GAMES (KOMUNIKATA)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ke enam ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk memainkan games yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, peserta kegiatan diharapkan:

1. Mampu berhubungan dengan teman sebaya
2. Mampu menajemen diri (memenejeman emosi dan bekerjasama)
3. Mampu bersikap aktif
4. Mampu bersikap patuh
5. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : Lembar kata komunikasi, spidol

D. Waktu : 80 menit

E. Jenis Permainan: "Komunikata"

### F. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa
3. Setiap kelompok diminta berbaris
4. Siswa pada baris paling depan diberikan pesan untuk dibaca dalam hati lalu menyampaikan pada teman-teman di belakangnya secara berantai. Selama 3



menit, mereka diminta untuk menyampaikan pesan itu secara lisan, tapi berbisik agar peserta yang lain dalam kelompoknya tidak dapat mendengarnya. Pesan yang dibisikkan tadi diteruskan kepada anggota berikutnya secara berantai hingga anggota kelompok yang paling belakang.

5. Setelah pesan sampai ke anggota kelompok terakhir, ia harus bertanggung jawab menyampaikan pesan apa yang diterimanya dari teman-temannya tadi, ditulis dalam selembar kertas dan diserahkan kepada guru pembimbing.
6. Pembimbing bersama siswa merefleksi tentang permainan yang sudah dilakukan.
7. Pembimbing bersama siswa menarik kesimpulan dari pelaksanaan permainan tersebut.
8. Pembimbing menutup kegiatan.

#### 5. Indikator Keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memaknai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Peserta memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



## LAMPIRAN PERTEMUAN KEENAM

### 1. Lembar Pertanyaan Permainan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda rasakan? a. Saat permainan b. Setelah permainan	
2.	Apa maksud dari permainan yang telah dilakukan dan nilai apa yang dapat diambil dari permainan tersebut?	



## PERTEMUAN KE TUJUH PERMAINAN/GAMES (SUDOKU)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ke tujuh ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk memainkan games yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, peserta kegiatan diharapkan:

1. Mampu berhubungan dengan teman sebaya
2. Mampu manajemen diri (memanajemen emosi saat permainan dan bekerjasama)
3. Mampu bersikap aktif
4. Mampu bersikap patuh
5. Mampu bersikap asertif (percaya diri, tanggung jawab dan asertif)

C. Peralatan : Spidol, Kertas, Double tip, Kapur

D. Waktu : 80 menit

E. Jenis Permainan: "Sudoku"



### F. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing mempersiapkan media (kertas yg bertuliskan angka-kapur) sebagai media permainan dalam kelompok.
3. Guru pembimbing meminta siswa untuk membagi kelas menjadi beberapa kelompok (misal:1 kelompok dengan beranggotakan 9 orang)
4. Guru pembimbing meminta 2 anggota kelompok untuk menggambar sketsa kolom 9 kotak di lantai dengan kapur.
5. Setelah katakan terbentuk, Pembimbing menjelaskan aturan permainannya dimana masing-masing siswa yang telah terbagi dalam kelompok tersebut mewajibkan salah satu dari 9 anggota kelompoknya tersebut dipilih untuk menjadi instruktur/pemimpin dalam permainan.
6. Guru pembimbing memberikan kertas yang bertuliskan angka kepada masing-masing anggota serta mempersilahkan mereka untuk memasang kertas tersebut di balik punggung masing-masing.
7. Guru pembimbing menjelaskan secara rinci kunci jawaban dari persoalan yang akan dipecahkan dalam game sudoku ini dimana 8 anggota dengan no punggung acak berdiri masing-masing pada setiap petak kotak yang telah tersedia sesuai aba2 pembimbing serta mereka membelakangi seorang pemimpin kelompoknya yang berada posisi di luar kotakkan tersebut.
8. Guru pembimbing memberikan instruksi kepada pemimpin yang telah dipilih tersebut dan anggota yang lain dimana dalam kurun waktu 10 menit pemimpin kelompok tersebut mengarahkan anggotanya untuk bergeser tempat 1 kotak baik itu maju-mundur, kanan-kiri maupun serong dengan tujuan mengacak kembali no punggung yang dibawa masing-masing anggotanya yang berdiri di kotakkan tersebut hingga terbentuk urutan



angka/no sesuai dengan kunci jawaban yang dikonstruksikan awal oleh pembimbing. Dalam proses bergeser/mengacak, anggota kelompok dilarang mengeluarkan suara sehingga hanya mendengar satu suara yakni aba-aba dari pemimpin kelompoknya.

9. Membahas refleksi/pemaknaan game suduku dari pembimbing dan siswa setelah tersusun urutan angka (no punggung) sesuai waktu yang ditentukan.
10. Guru pembimbing membuka tanya jawab dengan siswa tentang aspek keterampilan sosial yang ada dalam permainan.
11. Guru pembimbing bersama siswa menarik kesimpulan dari pelaksanaan permainan tersebut.
12. Guru pembimbing menutup kegiatan

#### G. Indikator Keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memaknai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



## LAMPIRAN PERTEMUAN KETUJUH

### 1. Lembar Pertanyaan Permainan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda rasakan? a. Saat permainan b. Setelah permainan	
2.	Apa maksud dari permainan yang telah dilakukan dan nilai apa yang dapat diambil dari permainan tersebut?	

1



## PERTEMUAN KE DELAPAN DISKUSI KELOMPOK (TOKOH)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan delapan, siswa diajak untuk berdiskusi tentang beberapa tokoh terkenal. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 tokoh yang berbeda-beda, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang dibagikan oleh pembimbing yang berkaitan dengan tokoh tersebut. Pada pelaksanaan diskusi kelompok diharapkan siswa mampu mengambil pelajaran dari tokoh dan mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan kegiatan

Setelah mengikuti tahap ini, peserta diharapkan:

1. Memahami makna dan manfaat keterampilan sosial
2. Mampu berhubungan dengan teman sebaya (memulai bergaul, menjadi individu yang disenangi, simpati dan empati)
3. Mampu menajemen diri (memenajemen emosi dan bekerjasama)
4. Mampu bersikap aktif
5. Mampu bersikap patuh
6. Mampu bersikap asertif (percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : gambar tokoh, lembar pertanyaan, balpoint

D. Waktu : 80 menit



### E. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan.
2. Guru pembimbing menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan.
3. Guru pembimbing memberikan ice breaking (terlampir) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan perhatian peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.
4. Pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 6 kelompok. Pembimbing membagikan gambar tokoh kepada masing-masing kelompok.
5. Pembimbing meminta siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pembimbing terkait tokoh tersebut.
6. Pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Pembimbing membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai kegiatan yang sudah dilakukan
8. Pembimbing dan siswa bersama-sama merefleksi dan menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan
9. Pembimbing menutup kegiatan.

### F. Indikator keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memahami keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial
4. Memaknai tokoh untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial

## LAMPIRAN PERTEMUAN KE DELAPAN

### 1. Ice Breaking

Berhitung urut, di setiap kelipatan 3 diganti kata hebet!

Berhitung urut, di setiap kelipatan 4 diganti kata Yes!

Berhitung urut, di setiap kelipatan 6 diganti kata Hore!

### 2. Tokoh-Tokoh Terkenal



### 3. Pertanyaan tentang Tokoh:

- Siapa nama tokoh tersebut?
- Siapakah dia?
- Apa yang menarik dari tokoh tersebut?

### 4. Refleksi:

- Hal-hal yang menarik dari tokoh tersebut, apakah cenderung ke aspek fisik? Jika tidak sebutkan!
- Pelajaran apa yang bisa diambil dari kegiatan yang sudah dilakukan?



## PERTEMUAN KE SEMBILAN BERMAIN PERAN/ROLE PLAY (STUDI KASUS)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ke sembilan ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk mendiskusikan kasus yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa mendiskusikan kasus yang ada, masing-masing kelompok diminta untuk memerankan (role play) di depan kelas dari hasil diskusi kasus tersebut. Setelah siswa melaksanakan role play, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari kegiatan tersebut yang berkaitan dengan aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan :

Setelah mengikuti tahap ini, peserta kegiatan diharapkan:

1. Memahami makna dan manfaat keterampilan sosial.
2. Mampu berhubungan dengan teman sebaya
3. Mampu menajemen diri
4. Mampu bersikap mandiri dan aktif
5. Mampu bersikap patuh terhadap aturan role play
6. Mampu bersikap asertif (percaya diri, tanggung jawab dan asertif)

C. Peralatan : Kartu Kasus, Kertas, Ballpoint

D. Waktu : 90 menit

### E. Prosedur Kegiatan:

1. Guru pembimbing membuka kegiatan.
2. Guru pembimbing memberikan ice breaking (terlampir) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan perhatian peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.

3. Pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok.
4. Pembimbing membagikan kartu kasus/masalah kepada masing-masing kelompok
5. Pembimbing meminta siswa untuk berdiskusi selama ± 15 menit dengan kelompoknya untuk memecahkan kasus yang ada di kartu kasus/masalah tersebut.
6. Setelah waktu yang diberikan untuk berdiskusi selesai, pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk memainkan peran sesuai peran yang ada di kartu kasus.
7. Setelah kelompok satu selesai bermain peran, kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan, begitu seterusnya.
8. Pembimbing membuka tanya jawab dengan siswa tentang aspek keterampilan sosial yang ada dalam kegiatan.
9. Pembimbing bersama siswa merefleksi dan menarik kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan tersebut.
10. Pembimbing menutup kegiatan

### F. Indikator Keberhasilan

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memakai role play untuk memahami diri terkait keterampilan sosial
3. Memahami situasi untuk berketerampilan sosial

## LAMPIRAN PERTEMUAN KESEMBILAN

### 1. Ice Breaking (kata kunci)

- Jika instruktur pegang hidung, peserta tepuk 1x
- Jika instruktur pegang telinga, peserta tepuk 2x
- Jika instruktur pegang mulut, peserta tepuk 3x
- Jika instruktur pegang pinggang, peserta tepuk 4x

### 2. Lembar Pertanyaan Bermain peran/Role play

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang anda rasakan? a. Saat role play b. Setelah role play	
2.	Apa maksud dari role play yang telah dilakukan dan nilai apa yang dapat diambil dari role play tersebut?	

### 3. ROLE PLAY

Berikut ini ada 5 kasus (5 kartu masalah) yang akan dibagikan kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok diminta untuk memecahkan masalah dan memerankannya berdasarkan kartu masalah yang diterima.



#### Kasus 1

Dika adalah salah satu siswa SMP di Cirebon. Dia dikenal sangat pendu dan selalu diam. Banyak teman-temannya di sekolah yang tidak menghiraukan dia. Hingga saat Ujian mata pelajaran Seni Musik, masing-masing siswa diwajibkan menampilkan potensi/bakat yang siswa miliki yang berkaitan dengan musik. Akhirnya tiba giliran Dika, dengan penampilan gitar dan iringan lagu yang dibawakan. Dika memberikan suasana yang berbeda di dalam kelas saat itu. Pujian dan tepuk tangan setelah Dika menyelesaikan penampilan lagu dan gitarnya mengalir begitu saja. Tapi sayangnya, setelah itu, Dika kembali dengan kebiasaan dia yang diam dan cenderung malu. Akhirnya teman-temannya pun enggan untuk mengakrabkan diri. Satu minggu kemudian Bapak Susilo selaku guru Seni di sekolah menunjuk Dika menjadi koordinator untuk pelaksanaan pentas seni pada kegiatan perpisahan sekolah kelas IX di bulan Juli mendatang. Jika kamu sebagai Dika, Apa yang akan kamu lakukan?

#### Kasus 2

Andi adalah seorang siswa SMP, seperti biasanya di sekolah saat jam istirahat Andi jajan di kantin dan mengobrol bersama teman-temannya. Beberapa menit kemudian, bel pun berbunyi, menandakan waktu istirahat telah habis. Para siswa beramburan meninggalkan kantin untuk memasuki kelasnya masing-masing. Berbeda dengan Andi, dia saat ingin meninggalkan kantin, dari arah belakang ada temannya yang memanggil, yaitu Dafa. Andi pun menghentikan langkahnya, Dafa menghampiri dan berbicara kepada Andi untuk mengajak Andi membolos pelajaran dan meninggalkan sekolah untuk bermain game di rental game. Andi bingung karena Dafa adalah teman dekatnya, sedangkan Andi sebenarnya ingin masuk kelas dan mengikuti pelajaran. Jika kamu sebagai Andi, apa yang akan kamu lakukan?



#### Kasus 3

Memasuki tahun baru, salah satu sekolah SMP di Cirebon mengadakan lomba K3, Kelengkapan, Kebersihan, Keindahan di ruang kelas masing-masing. Masing-masing kelas mempersiapkan lomba K3 yang akan diadakan secara berkala di sekolah. Ada yang membersihkan meja, kursi, dinding, jendela, pintu, melengkapi kelengkapan dan administrasi kelas, membuat taman kecil di depan kelas. Seluruh siswa bahu-membahu mempersiapkan lomba K3 tersebut yang akan dimulai Senin depan.

Ardi adalah salah satu siswa di kelas B. Dia enggan mempersiapkan perlombaan K3. Dia lebih memilih bermain-main di dalam kelas dan mengajak teman-temannya untuk bermain dengannya. Teman-teman Ardi akhirnya pun mengingatkan Ardi untuk membantu mempersiapkan perlombaan tersebut. Jika kamu sebagai Ardi apa yang akan kamu lakukan?

#### Kasus 4

Rinda sebagai siswi kelas VIII di salah satu sekolah SMP di Cirebon. Ia sangat senang sekali dengan memasak, ia selalu mencoba menu-menu baru yang belum ada di pasaran. Sayangnya hobi memasaknya terpaksa ia hentikan lantaran ada image tentang dirinya terutama fisiknya yang semakin gemuk. Beberapa teman Rinda yang iri dengan hasil masakan Rinda yang enak, memperolek-olek Rinda dengan berkata: "Jelas saja hobinya saja memasak jadi makan terus deh. Lihat saja badannya semakin melar aja, haha..."

Dengan perkataan-perkataan itu membuat Rinda menghentikan hobinya. Dia hanya memasak saat ada praktik di sekolah, itu pun dia mengurangi perannya dari kelompok masak di sekolah. Akhirnya banyak teman dan keluarga yang merindukan masakan Rinda. Mereka mengajak Rinda untuk memasak kembali.

Jika kamu sebagai Rinda apa yang akan kamu lakukan?

#### Kasus 5

Rina adalah seorang siswi SMP Kelas VIII, seperti biasanya di malam hari ia menyiapkan buku-buku yang harus ia bawa besok dan membuat agenda harian kegiatan yang akan dilakukannya esok hari. Rina berencana setelah pulang sekolah mengerjakan tugas-tugas sekolah yang belum ia kerjakan, agar selesai tepat pada waktunya dengan saudara sepupunya di rumah. Esok hari pun tiba, Rina bergegas berangkat ke sekolah. Beberapa jam kemudian, bel pulang pun berbunyi. Saat Rina mau keluar kelas, datang beberapa temannya menghampiri dan mengajak Rina untuk jalan-jalan dan nonton setelah pulang sekolah. Rina bingung, padahal dia ingin belajar kelampok dengan saudara sepupunya untuk mengerjakan tugas yang sudah deadline, sedangkan teman-temannya mengajak jalan-jalan dan nonton.

Jika kamu sebagai Rina, apa yang akan kamu lakukan?



## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyono & Baidatul Muchlisin Asti. 2008. *Smart Games for Outbond Training*. Yogyakarta: Diva Press
- Baidatul Muchlisin Asti. 2009. *Fun Outbond*. Yogyakarta: Diva Press
- Suwarjo & Eva Imania Eliesa. 2011. *55 Permainan dalam Bimbingan & Kounseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing



Lampiran 8. Handbook *Experiential Learning*

Setelah Validasi



## DAFTAR ISI



	Halaman
Halaman Judul .....	i
Daftar Isi .....	ii
Pengantar .....	1
Pertemuan Pertama	
Permainan (Sangkar & Burung) .....	3
Pertemuan Kedua	
Bermain Peran (Kartu Profesi) .....	6
Pertemuan Ketiga	
Diskusi Kelompok (Video) .....	9
Pertemuan Keempat	
Permainan (Tebak Gaya) .....	12
Pertemuan Kelima	
Diskusi Kelompok (Cerita) .....	16
Pertemuan Keenam	
Permainan (Komunikata) .....	21
Pertemuan Ketujuh	
Permainan (Sudoku) .....	24
Pertemuan Kedelapan	
Diskusi Kelompok (Takoh) .....	28
Pertemuan Ke Sembilan	
Bermain Peran (Studi Kasus) .....	32
Daftar Pustaka .....	38



## PENGANTAR

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik dalam situasi tertentu dengan tujuan dapat melakukan dan mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial. Individu yang memiliki keterampilan sosial akan lebih efektif dalam berinteraksi dengan orang lain karena ia mampu memilih dan melakukan perilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan. Keterampilan sosial diperlukan individu untuk kelangsungan hidupnya dalam bermasyarakat. Dalam lingkup sekolah, siswa juga termasuk dalam bagian masyarakat yang juga dituntut menjalin hubungan, komunikasi dan penyesuaian diri yang baik dan efektif terhadap siswa yang lain.

Metode experiential learning merupakan metode yang bertumpu pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi pengalaman. Pembelajaran pada metode ini mendasarkan pada esensi bahwa peristiwa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan mereka hanya melihat konsep atau penerapan teori saja. Metode ini akan mengakomodasi dan memberikan proses umpan balik serta evaluasi antara hasil penerapan dengan apa yang seharusnya dilakukan.



Pada pelaksanaan metode ini, ada 9 pertemuan. Dimana tiga pertemuan yaitu diskusi untuk memahami keterampilan sosial melalui penayangan video, cerita dan gambar. Empat pertemuan yaitu permainan meliputi games dan refleksi mengenai aspek-aspek keterampilan sosial dalam sebuah permainan. Dua pertemuan yaitu bermain peran (role play) meliputi simulasi, studi kasus yang didiskusikan dengan kelompok dan memerankan kasus yang telah didiskusikan.

Melalui teknik-teknik yang ada dalam metode experiential learning yaitu bermain peran, permainan dan diskusi kelompok diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dalam prosesnya. Menghayati dan mengamati manfaat dari kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka. Teknik-teknik tersebut disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga tidak membebani siswa dalam pelaksanaannya dan mudah untuk dipahami esensi yang terkandung dalam kegiatan yang mereka laksanakan.



## PERTEMUAN PERTAMA PERMAINAN (SANGKAR DAN BURUNG)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan pertama ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk memainkan games yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

1. Memahami makna dan manfaat keterampilan sosial.
2. Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, kerjasama, aktif, patuh dan tanggung jawab)

C. Peralatan : Lembar cerita, balpoint

D. Waktu : 2 x 40 menit

E. Jenis Permainan : "Sangkar dan Burung"

### F. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok, 1 kelompok terdiri dari 3 siswa.
3. Guru pembimbing menjelaskan prosedur pelaksanaan kegiatan:
  - 1) Dua orang sebagai sangkar (mereka berpegangan tangan ke atas) dan satu orang menjadi burung (jongkok di tengah sangkar)





- 2) Kemudian pendamping menyebutkan tiga kata kunci di tengah cerita yang ia ucapkan. Ketika salah satu kunci disebutkan oleh pendamping maka peserta yang berhubungan dengan kata kunci harus berpindah.
  - 3) Kata kunci pertama "Si Pemburu" yang artinya semua peserta yang bertugas sebagai burung harus keluar dari "sangkar" nya dan mencari sangkar yang lain. Jadi, burung berpindah namun sangkar tetap.
  - 4) Kata kunci yang kedua "Perangkap" yang artinya semua peserta yang bertugas menjadi sangkar harus berpindah mencari burung yang lain. Jadi burung tetap sangkar berpindah.
  - 5) Kata kunci yang ketiga "Persembunyian" yang artinya semua peserta harus berpindah dan berubah posisi. Burung bisa menjadi sangkar, sangkar bisa menjadi burung membentuk kelompok baru.
4. Guru pembimbing memimpin games yang telah disediakan.
  5. Setelah permainan selesai, guru pembimbing bersama siswa merefleksikan dari pelaksanaan permainan berkaitan dengan keterampilan sosial.
  6. Guru pembimbing bersama siswa menarik kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan.
  7. Guru pembimbing menutup kegiatan.

6. Indikator Keberhasilan

1. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memakai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



LAMPIRAN PERTEMUAN PERTAMA

A. Refleksi:

1. Dalam permainan "sangkar burung":
  - a. Adakah diantara kamu yang sedikit mendapat teman?
  - b. Adakah yang mengikuti permainan dengan sikap terbuka dan mau bergabung dengan siapa saja?
  - c. Adakah yang melakukan permainan dengan teman yang terus menerus sama?
2. Pelajaran berharga apa yang bisa dipetik dari permainan tersebut?
3. Apakah kamu sudah memiliki sikap bebas dalam berteman dengan siapa saja? Berikan contoh perilaku tersebut?

B. Cerita

KISAH SEORANG SI PEMBURU

Suatu hari si pemburu berencana akan pergi berburu di hutan dekat tempat tinggalnya. Si pemburu pun mempersiapkan segala peralatan berburu yang akan dibawanya esok, tak lupa ia membawa senapan, tombak, panah serta perangkap. Malam itu ia membayangkan tentang binatang buruan yang akan didupakannya esok, "besok aku pasti akan menangkap rusa yang besar. Tak sabar rasanya ia menunggu pagi datang dan segera memulai perburuan.

Keesokan harinya ia dengan segala perlengkapan berburu yang telah diapkannya berangkat ke hutan dekat tempat tinggalnya untuk memulai perburuan. Setibanya disana ia segera memasang perangkap di tempat-tempat yang sering dilalui binatang.. kemudian ia pun mencari tempat persembunyian yang strategis untuk mengintai buruannya.

Setelah sekian lama menunggu, dari kejauhan si pemburu mendengar suara "jeritan" binatang, akhirnya perangkap yang ia pasang berhasil menjerat binatang buruan. Dengan bergegas ia pun berlari menuju lokasi kejadian. Sesampainya disana betapa kecewanya si pemburu melihat strateginya tersebut hanya berhasil menjerat seekor anak babi hutan yang masih kecil. "Sial... cuma seekor anak babi.. Membawanya malah akan membuat repot saja. Nanti kalau aku menangkap rusa yang besar babi ini akan terbuang sia-sia dan tidak ada yang memakannya.." Ia pun melepaskan begitu saja anak babi tersebut. Ia pun kembali ke tempat persembunyian untuk mengintai buruannya.



## PERTEMUAN KEDUA BERMAIN PERAN (KARTU PROFESI)

### A. Deskripsi Kegiatan:

Pada pertemuan kedua ini, siswa diminta untuk mengambil kartu yang bertuliskan nama profesi dan harus di perankan (role play) di depan kelas. Setelah siswa melaksanakan role play, siswa membentuk kelompok. Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari kegiatan tersebut yang berkaitan dengan aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

Mampu meningkatkan aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, menajemen diri, mandiri, aktif, patuh, percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : Kertas, Ballpoint

D. Waktu : 3 x 40 menit

### E. Prosedur Kegiatan:

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing menyiapkan kartu yang berisikan nama-nama profesi yang harus diperankan oleh siswa
3. Guru pembimbing menunjuk perwakilan siswa secara bergantian untuk mengambil kartu tersebut.
4. Siswa membuka pesan dari kartu dan siswa harus melaksanakan atau memerankannya dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya.
5. Siswa membentuk kelompok, yang beranggotakan 5 orang.



6. Masing-masing kelompok mengidentifikasi tujuan dan manfaat dari kegiatan yang sudah dilakukan.
7. Guru pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
8. Guru pembimbing membuka tanya jawab dengan siswa tentang aspek keterampilan sosial yang ada dalam kegiatan.
9. Guru pembimbing bersama siswa merefleksi dan menarik kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan tersebut.
10. Guru pembimbing menutup kegiatan

### F. Indikator Keberhasilan

1. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memakai role play untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



## LAMPIRAN PERTEMUAN KEDUA

### 1. Kartu Profesi:

Guru	Sales	Pengacara	Pembawa Berita
Penyiar radio	Guide	MC	Customer Service

### 2. Refleksi

- Apa yang kalian rasakan saat bermain peran?
- Peran-peran profesi yang diperankan, apakah membantu meningkatkan keterampilan sosial? Jika iya, jelaskan!
- Sikap dan nilai apa yang dibutuhkan saat kita bermain peran?
- Jika kita tidak memiliki sikap yang dibutuhkan saat bermain peran, apa yang akan terjadi dalam kehidupan sehari-hari?



## PERTEMUAN KETIGA DISKUSI KELOMPOK (VIDEO)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ketiga, memahami keterampilan sosial adalah langkah awal untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Pada kegiatan ini siswa diajak untuk melihat penayangan video hidup bersosial. Setelah penayangan video selesai siswa diminta untuk mengidentifikasi tentang arti, faktor, manfaat dan cara meningkatkan keterampilan sosial secara berkelompok. Dalam pelaksanaan diskusi kelompok ini diharapkan siswa mampu mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan kegiatan

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

- Memahami arti, faktor, manfaat dan strategi meningkatkan keterampilan sosial.
- Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, menajemen diri, aktif, patuh, percaya diri, tanggung jawab)

C. Peralatan : LCD, laptop, lembar pertanyaan, balpoint

D. Waktu : 2 x 40 menit

### E. Prosedur kegiatan

- Guru pembimbing membuka kegiatan.
- Guru pembimbing menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan.
- Guru pembimbing memberikan ice breaking (senam pinguin dan bear dance) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan perhatian peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.



4. Guru pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok sebanyak 4-6 siswa. Guru pembimbing memutar video hidup bersosial.
5. Guru pembimbing meminta masing-masing kelompok mengidentifikasi pengertian, faktor yang mempengaruhi, manfaat dan cara meningkatkan keterampilan sosial.
6. Guru pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Guru pembimbing membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai video keterampilan sosial.
8. Guru pembimbing merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan.
9. Guru pembimbing bersama siswa menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.
10. Guru pembimbing menutup kegiatan.

**F. Indikator keberhasilan**

1. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Memahami makna, faktor dan manfaat keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



**LAMPIRAN PERTEMUAN KETIGA**

**A. Lembar Pertanyaan Diskusi Kelompok**

No	Pertanyaan
1.	Setelah melihat video tentang hidup bersosial, menurut teman-teman apakah keterampilan sosial itu?
2.	Faktor-faktor apa saja yang menghambat seseorang memiliki keterampilan sosial?
3.	Menurut kalian, apa saja manfaat dari keterampilan sosial?
4.	Menurut kalian, bagaimana cara meningkatkan keterampilan sosial?

**B. Refleksi**

1. Dalam materi diskusi apa yang kalian pelajari?
2. Dalam materi diskusi jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, apa yang akan kalian dapatkan?
3. Apa yang kalian rasakan saat proses diskusi?
4. Dalam pelaksanaan diskusi, nilai dan sikap apa yang diperlukan?
5. Jika nilai dan sikap tersebut tidak dilaksanakan pada proses diskusi, apa yang akan terjadi?
6. Jika nilai dan sikap tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, apa yang akan terjadi?



## PERTEMUAN KEEMPAT PERMAINAN (TEBAK GAYA)

### A. Deskripsi kegiatan

Pada pertemuan keempat ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk melakukan permainan tebak gaya. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, menajemen diri, aktif, patuh, percaya diri dan tanggung jawab)

### C. Peralatan : Lintingan kertas, ballpoint, spidol

### D. Waktu : 2 x 40 menit

### E. Jenis Permainan: "Tebak Gaya"

### F. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing menjelaskan prosedur kegiatan
3. Siswa membentuk kelompok, menjadi tiga kelompok
4. Pembimbing menyiapkan lintingan kertas yang digunakan untuk permainan tebak gaya
5. Masing-masing kelompok secara bergantian, perwakilan kelompoknya mengambil lintingan kertas dan bergaya seperti apa yang dituliskan dalam lintingan kertas tersebut



6. Siswa lain dalam kelompok masing-masing menebak gaya yang sudah diperankan oleh teman kelompoknya.
7. Setelah semua lintingan kertas tersebut diperagakan dan ditebak, pembimbing bersama siswa merefleksikan permainan yang sudah dilakukan
8. Guru pembimbing dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan
9. Guru pembimbing menutup kegiatan

### G. Indikator keberhasilan:

1. Siswa dapat bergaul dengan baik jika dihadapkan dalam berbagai situasi
2. Siswa dapat memaknai permainan untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
3. Siswa dapat berlatih untuk memiliki keterampilan sosial yang baik dari berbagai pesan dalam permainan.



## LAMPIRAN PERTEMUAN KEEMPAT

### 1. Games Tebak Gaya

MAAF	TOLONG	TERIMAKASIH
SENYUM	PEDULI	CEMBERUT
SOMBONG	CUK	BULLYING
MENVAPA		

### 2. REFLEKSI

Menyebutkan bersama-sama dengan siswa, kata-kata apa saja yang muncul dalam permainan tebak gaya yang sudah dilakukan:

Positif	Negatif
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	
6.	

1. Dari kelompok kata-kata positif dan negatif, manakah yang sering digunakan anak-anak?
2. Jika, banyak kata-kata negatif apakah yang akan dirasakan orang lain?
3. Jika orang lain memberikan kata-kata negatif atau tidak menghargai kamu, apa yang kamu rasakan?

## PERTEMUAN KELIMA DISKUSI KELOMPOK (CERITA)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan kelima, siswa diajak untuk berdiskusi tentang sebuah cerita. Setelah siswa mendengarkan cerita tersebut, siswa diminta untuk mengidentifikasi tentang tujuan dan makna keterampilan sosial dari cerita tersebut secara berkelompok. Dalam pelaksanaan diskusi kelompok ini diharapkan siswa mampu mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan kegiatan

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, menajemen diri, aktif, patuh, percaya diri dan tanggung jawab)

C. Peralatan : lembar pertanyaan, balpoint, lembar cerita

D. Waktu : 2 x 40 menit

### E. Prosedur kegiatan

1. Guru pembimbing membuka kegiatan.
2. Guru pembimbing menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan.
3. Guru pembimbing memberikan ice breaking (terlampir) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan perhatian peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.
4. Guru pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok sebanyak 4-6 siswa. Pembimbing membacakan sebuah cerita.
5. Guru pembimbing meminta masing-masing kelompok mengidentifikasi tujuan dan makna keterampilan sosial dari cerita tersebut secara berkelompok.

6. Guru pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membacakan hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Guru pembimbing membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai cerita keterampilan sosial.
8. Guru pembimbing bersama siswa merefleksi dan menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan
9. Guru pembimbing menutup kegiatan.

### F. Indikator keberhasilan

1. Siswa antusias dalam mengikuti kegiatan
2. Siswa dapat bergaul dengan baik jika dihadapkan dalam berbagai situasi
3. Siswa dapat memaknai cerita untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial
4. Siswa dapat berlatih untuk memiliki keterampilan sosial yang baik dari berbagai pesan dalam cerita.

## LAMPIRAN PERTEMUAN KELIMA

### 1. ICE BREAKING "KATA KUNCI"

Jika instruktur menjulurkan tangan kanan, peserta mengucapkan "cek"

Jika instruktur menjulurkan tangan kiri, peserta mengucapkan "dung"

Jika instruktur menjulurkan tangan kanan dan kiri, peserta mengucapkan "hore"

### 2. LEMBAR PERTANYAAN DISKUSI

1. Apa judul dari cerita tersebut?

.....

2. Pelajaran apa yang bisa diambil dari cerita tersebut?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### 3. REFLEKSI

- a. Dalam materi diskusi apa yang kalian pelajari?
- b. Dalam materi diskusi jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, apa yang akan kalian dapatkan?
- c. Dalam materi diskusi jika tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, apa yang akan kalian dapatkan?
- d. Apa yang kalian rasakan saat proses diskusi?



- e. Dalam pelaksanaan diskusi, nilai dan sikap apa yang diperlukan?

- f. Jika nilai dan sikap tersebut tidak dilaksanakan pada proses diskusi, apa yang akan terjadi?

- g. Jika nilai dan sikap tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, apa yang akan terjadi?

### 4. CERITA

#### 3 Kata Sakti

Dikisahkan, di sebuah pesta perpisahan sederhana pengunduran diri seorang direktur. Diadakan sebuah sesi acara penyampaian pesan, kesan, dan kritikan dari anak buah kepada mantan atasannya yang segera memasuki masa pensiun dari perusahaan tersebut.

Karena waktu yang terbatas, kesempatan tersebut dipersilahkan dinyatakan dalam bentuk tulisan. Diantara banyak pujian dan kesan yang diberikan, dipilih 1 kesan yang paling menarik menurut direktur untuk kemudian diabadikan, yaitu coretan dari seorang office boy yang telah bekerja cukup lama di perusahaan itu. Dalam suratnya office boy menulis,  
Yang terhormat Pak Direktur,



1. Terima kasih karena Bapak telah mengucapkan kata "tolong". setiap kali Bapak memberi tugas yang sebenarnya adalah tanggung jawab saya.
2. Terima kasih Pak Direktur karena Bapak telah mengucapkan "maaf". saat Bapak marah, mengingatkan dan berusaha memberitahu setiap kesalahan yang telah diperbuat karena Bapak ingin saya berubahnya menjadi kebaikan.
3. Terima kasih Pak Direktur karena Bapak selalu mengucapkan "terima kasih" kepada saya atas balok kecil yang telah saya kerjakan untuk Bapak.

Terima kasih Pak Direktur atas semua pengabdian kepada orang kecil seperti saya sehingga saya bisa tetap bekerja dengan sebaik-baiknya, dengan besela teyak. Terus merasa dihargai dan diperhatikan. Dan semua beban pun bapak adalah Pak Direktur buat saya. Terima kasih sekali lagi. Semoga Tuhan meridhai jalan dimampukan Pak Direktur kepada. Amin."

Dituturkan Pak Direktur mengenai kejadian airmate di sudut mata, tuanya, techaku mendengar ungkapan hati seorang office boy yang selama ini dengan setia melayani kebutuhan seluruh isi kantor.

Pak Direktur tidak pernah menubaha sama sekali bahwa siswa dan ucebat yang selama ini diabaikan, yang manusutnya begitu sederhana dan biasa-biasa saja, ternyata mampu begitu berati, techadak emasi office boy techakut.



## PERTEMUAN KE ENAM PERMAINAN (KOMUNIKATA)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ke enam ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk memainkan games yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, menajemen diri, aktif, patuh, dan tanggung jawab)

C. **Peralatan** : Lembar kata komunikasi, spidol

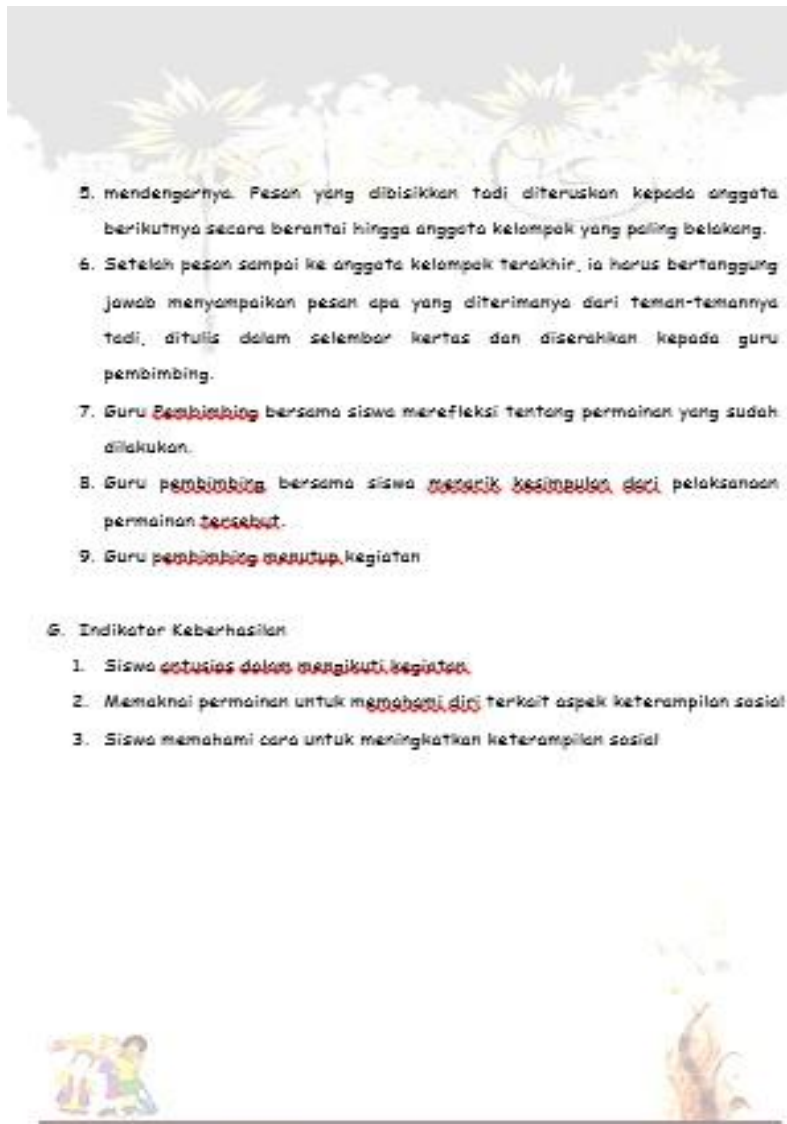
D. **Waktu** : 2 x 40 menit.

E. Jenis Permainan : "Komunikata"

### F. **Prosedur kegiatan.**

1. Guru **pembimbing membuka kegiatan**
2. Guru **pembimbing** membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa
3. Setiap kelompok diminta berbaris
4. Siswa pada baris paling depan diberikan pesan untuk dibaca dalam hati lalu menyampaikan pada teman-teman di belakangnya secara berantai. Selama 3 menit, mereka diminta untuk menyampaikan pesan itu secara lisan, tapi berbisik agar peserta yang lain dalam kelompoknya tidak dapat

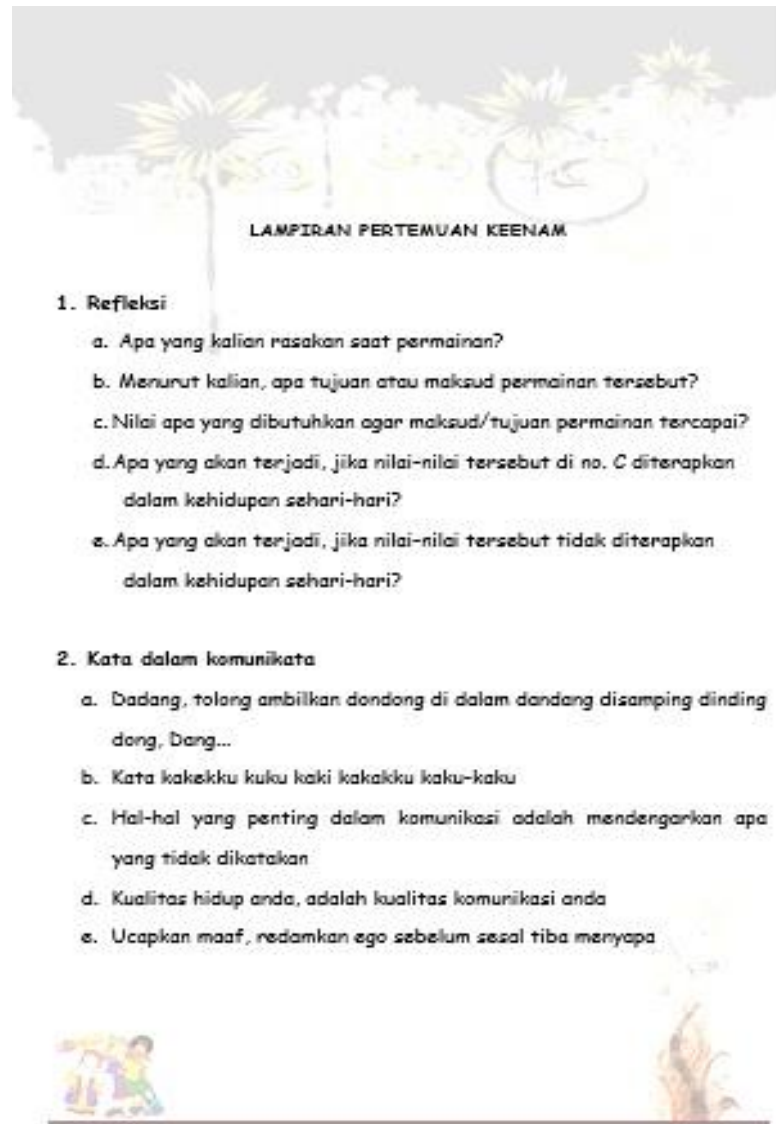




5. mendengarnya. Pesan yang dibisikkan tadi diteruskan kepada anggota berikutnya secara berantai hingga anggota kelompok yang paling belakang.
6. Setelah pesan sampai ke anggota kelompok terakhir, ia harus bertanggung jawab menyampaikan pesan apa yang diterimanya dari teman-temannya tadi, ditulis dalam selembar kertas dan diserahkan kepada guru pembimbing.
7. Guru **pembimbing** bersama siswa merefleksikan tentang permainan yang sudah dilakukan.
8. Guru **pembimbing** bersama siswa **menarik kesimpulan** dari pelaksanaan permainan tersebut.
9. Guru **pembimbing menutup** kegiatan.

#### 6. Indikator Keberhasilan

1. Siswa **entusias dalam mengikuti kegiatan**.
2. Memaknai permainan untuk **memahami diri** terkait aspek keterampilan sosial
3. Siswa memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



### LAMPIRAN PERTEMUAN KEENAM

#### 1. Refleksi

- a. Apa yang kalian rasakan saat permainan?
- b. Menurut kalian, apa tujuan atau maksud permainan tersebut?
- c. Nilai apa yang dibutuhkan agar maksud/tujuan permainan tercapai?
- d. Apa yang akan terjadi, jika nilai-nilai tersebut di no. C diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
- e. Apa yang akan terjadi, jika nilai-nilai tersebut tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?

#### 2. Kata dalam komunikasi

- a. Dadang, tolong ambilkan dandang di dalam dandang disamping dinding dong, Dang...
- b. Kata kakakku kuku kaki kakakku kaku-kaku
- c. Hal-hal yang penting dalam komunikasi adalah mendengarkan apa yang tidak dikatakan
- d. Kualitas hidup anda, adalah kualitas komunikasi anda
- e. Ucapkan maaf, redamkan ego sebelum sesal tiba menyapa



## PERTEMUAN KE TUJUH PERMAINAN (SUDOKU)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan ke tujuh ini, siswa diminta membentuk kelompok untuk memainkan games yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa melaksanakan permainan/games, masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan tujuan dari permainan yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan:

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (menajemen diri, patuh, dan tanggung jawab)

C. **Beralatan** : Spidol, Kertas, Double tip, Kapur

D. **Waktu** : 2 x 40 menit

E. Jenis Permainan : "Sudoku"

### F. **Prosedur kegiatan**

1. Guru pembimbing membuka kegiatan
2. Guru pembimbing mempersiapkan media (kertas yg bertuliskan angka-angka) sebagai media permainan dalam kelompok
3. Guru pembimbing meminta siswa untuk membagi kelas menjadi beberapa kelompok (misal: 1 kelompok dengan beranggotakan 9 orang)
4. Guru pembimbing meminta 2 anggota kelompok untuk mengangkat sketsa kelas 9 kotak di lantai dengan kapur

5. Setelah kotak-kotak terbentuk, Pembimbing menjelaskan aturan permainannya dimana masing-masing siswa yang telah terbagi dalam kelompok tersebut mewajibkan salah satu dari 9 anggota kelompoknya tersebut dipilih untuk menjadi instruktur/pesimpin dalam permainan.
6. Guru pembimbing memberikan kertas yang bertuliskan angka kepada masing-masing anggota serta mempersilahkan mereka untuk memasang kertas tersebut di balik punggung masing-masing.
7. Guru pembimbing menjelaskan secara rinci kunci jawaban dari petak-petak yang akan dibacakan dalam game sudoku ini dimana 8 anggota dengan no punggung akan berdiri masing-masing pada setiap petak kotak yang telah tersedia sesuai aba2 pembimbing serta mereka membelakangi seorang pemimpin kelompoknya yang berada posisi di luar kotak-kotak tersebut.
8. Guru pembimbing memberikan instruksi kepada pemimpin yang telah dipilih tersebut dan anggota yang lain dimana dalam waktu 10 menit pemimpin kelompok tersebut mengacak anggotanya untuk bereser tempat. 1 kotak baik itu maju/mundur, kanan/kiri maupun seorang dengan tujuan mengacak kembali no punggung yang dibawa masing-masing anggotanya yang berdiri di kotak-kotak tersebut hingga terbentuk urutan angka/no sesuai dengan kunci jawaban yang diinstruksikan oleh oleh pembimbing. Dalam proses bereser/mengacak, anggota kelompok dilarang menatap/mencari siapa sehingga harus cenderung satu suara yakni aba-aba dari pemimpin kelompoknya.
9. Membahas refleksi/pemaknaan game sudoku dari pembimbing dan siswa setelah tersusunnya urutan angka (no punggung) sesuai waktu yang ditentukan.



10. Guru pembimbing **menyediakan** tanya jawab dengan siswa tentang aspek keterampilan sosial yang **ada dalam permainan**.
11. Guru pembimbing bersama siswa **menarik kesimpulan** dari pelaksanaan permainan tersebut.
12. Guru pembimbing **menutup** kegiatan

G. Indikator Keberhasilan

1. Siswa **entusias dalam mengikuti kegiatan**.
2. Memaknai permainan untuk **membantu diri** terkait aspek keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial



LAMPIRAN PERTEMUAN KETUJUH

1. Refleksi

- a. Apa yang kalian rasakan saat permainan?
- b. Menurut kalian, apa tujuan atau maksud permainan tersebut?
- c. Nilai apa yang dibutuhkan agar maksud/tujuan permainan tercapai?
- d. Apa yang akan terjadi, jika nilai-nilai tersebut di no. C diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
- e. Apa yang akan terjadi, jika nilai-nilai tersebut tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?



## PERTEMUAN KE DELAPAN DISKUSI KELOMPOK (TOKOH)

### A. Deskripsi Kegiatan

Pada pertemuan delapan, siswa diajak untuk berdiskusi tentang beberapa tokoh terkenal. Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 tokoh yang berbeda-beda, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang dibagikan oleh pembimbing yang berkaitan dengan tokoh tersebut. Pada pelaksanaan diskusi kelompok diharapkan siswa mampu mengambil pelajaran dari tokoh dan mengaplikasikan aspek-aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan kegiatan

Setelah mengikuti tahap ini, siswa diharapkan:

1. Memahami makna dan manfaat keterampilan sosial
2. Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, kerjasama, kesuksesan akademik dan tanggung jawab)

C. **Beralatan** : gambar tokoh, lembar pertanyaan, balpoint

D. **Waktu** : 3 x 40 menit

### E. **Prosedur kegiatan**

1. Guru pembimbing membuka kegiatan.
2. Guru pembimbing menjelaskan tujuan dari pelaksanaan kegiatan.
3. Guru pembimbing memberikan ice breaking (teclampic) untuk membuat kondisi peserta lebih semangat dan pehatian, peserta terfokus pada kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.



4. Guru pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 6 kelompok. Pembimbing membagikan gambar tokoh kepada masing-masing kelompok.
5. Guru pembimbing meminta siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pembimbing terkait tokoh tersebut.
6. Guru pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk membahas hasil diskusi dengan kelompoknya.
7. Guru pembimbing membuka sesi tanya jawab dengan siswa mengenai kegiatan yang sudah dilakukan.
8. Guru pembimbing dan siswa bersama-sama merefleksikan dan menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.
9. Guru pembimbing menutup kegiatan.

### F. **Indikator keberhasilan**

1. Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan.
2. Memahami keterampilan sosial
3. Memahami cara untuk meningkatkan keterampilan sosial
4. Memaknai tokoh untuk memahami diri terkait aspek keterampilan sosial



## LAMPIRAN PERTEMUAN KE DELAPAN

### 1. Ice Breaking

Berhitung urut, di setiap kelipatan 3 diganti kata hebat!

Berhitung urut, di setiap kelipatan 4 diganti kata Yes!

Berhitung urut, di setiap kelipatan 6 diganti kata Hero!

### 2. Tokoh-Tokoh Terkenal



### 3. Pertanyaan Diskusi Kelompok:

- Siapa nama tokoh tersebut?
- Siapakah dia?
- Apa yang menarik dari tokoh tersebut?

### 4. Refleksi:

- Hal-hal yang menarik dari tokoh tersebut, apakah cenderung ke aspek fisik? Jika tidak sebutkan!
- Benarkah aspek-aspek tersebut diperlukan dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan!
- Pelajaran apa yang bisa diambil dari kegiatan yang sudah dilakukan?



## PERTEMUAN KE SEMBILAN BERMAIN PERAN/ROLE PLAY

### A. Deskripsi Kegiatan

**Dasar pertemuan ke sembilan ini, siswa diminta** membentuk kelompok untuk mendiskusikan kasus yang diberikan oleh pembimbing. Setelah siswa mendiskusikan kasus yang ada, masing-masing kelompok diminta untuk memerankan (role play) di depan kelas dari hasil diskusi kasus tersebut. **Setelah siswa** melaksanakan role play, **masing-masing** kelompok **diminta untuk** mendiskusikan tujuan dari kegiatan tersebut yang berkaitan dengan aspek keterampilan sosial.

### B. Tujuan Kegiatan :

**Setelah mengikuti tahap ini,** siswa **diharapkan:**

1. Memahami makna dan manfaat keterampilan sosial.
2. Mampu meningkatkan aspek-aspek keterampilan sosial (berhubungan dengan teman sebaya, menajemen diri, mandiri, aktif, patuh, percaya diri, tanggung jawab dan asertif)

C. Peralatan : Kartu Kasus, Kertas, Ballpoint

D. Waktu : 3 x 40 menit

### E. Prosedur Kegiatan:

1. Guru **pembimbing membuka kegiatan,**
2. Guru **pembimbing memberikan ice breaking (terlampir) untuk membuat** kondisi siswa lebih semangat dan perhatian peserta **terfokus pada** kegiatan yang diberikan oleh pembimbing.



3. Guru pembimbing meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 5 kelompok.
4. Guru pembimbing membagikan kartu kasus/masalah kepada masing-masing kelompok
5. Guru pembimbing meminta siswa untuk berdiskusi selama ± 15 menit dengan kelompoknya untuk memecahkan kasus yang ada di kartu kasus/masalah tersebut.
6. Setelah waktu yang diberikan untuk berdiskusi selesai, pembimbing meminta masing-masing kelompok untuk memainkan peran sesuai peran yang ada di kartu kasus.
7. Setelah kelompok satu selesai bermain peran, kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan, begitu seterusnya.
8. Guru **pembimbing membuka tanya jawab dengan siswa tentang aspek** keterampilan sosial yang **ada dalam** kegiatan.
9. Guru **pembimbing** bersama siswa merefleksi dan **menarik kesimpulan dari** pelaksanaan kegiatan tersebut.
10. Guru **pembimbing menutup** kegiatan

### F. Indikator Keberhasilan

1. Siswa **antusias dalam mengikuti kegiatan**
2. Memakai role play untuk **memahami diri** terkait keterampilan sosial
3. **Memahami situasi untuk** berketerampilan sosial



## LAMPIRAN PERTEMUAN KESEMBILAN

### 1. Ice Breaking (kata kunci)

Jika instruktur pegang hidung, peserta tepuk 1x

Jika instruktur pegang telinga, peserta tepuk 2x

Jika instruktur pegang mulut, peserta tepuk 3x

Jika instruktur pegang pinggang, peserta tepuk 4x

### 2. ROLE PLAY

Berikut ini ada 3 kasus (3 kartu masalah) yang akan dibagikan kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok diminta untuk memecahkan masalah dan memerankannya berdasarkan kartu masalah yang diterima.

#### Kasus 1

Dika adalah salah satu siswa SMP di Cirebon. Dia dikenal sangat pemalu dan selalu diam. Banyak teman-temannya di sekolah yang tidak menghindari dia. Hingga saat Ujian mata pelajaran Seni Musik, masing-masing siswa diwajibkan menampilkan potensi/bakat yang siswa miliki yang berkaitan dengan musik. Akhirnya tiba giliran Dika, dengan penampilan gitar dan iringan lagu yang dibawakan. Dika memberikan suasana yang berbeda di dalam kelas saat itu. Fujian dan tepuk tangan setelah Dika menyelesaikan penampilan lagu dan gitarnya mengalir begitu saja. Tapi sayangnya, setelah itu, Dika kembali dengan kebiasaan dia yang diam dan cenderung malu. Akhirnya teman-temannya pun enggan untuk mengimbakani diri. Satu minggu kemudian Bapak Susilo selaku guru Seni di sekolah menunjuk Dika menjadi koordinator untuk pelaksanaan pentas seni pada kegiatan persisahan sekolah kelas IX di bulan Juli mendatang. Jika kamu sebagai Dika, Apa yang akan kamu lakukan?

#### Kasus 2

Andi adalah seorang siswa SMP, seperti biasanya di sekolah saat jam istirahat Andi jajan di kantin dan mengobrol bersama teman-temannya. Beberapa menit kemudian, bel pun berbunyi, menandakan waktu istirahat telah habis. Para siswa berhamburan meninggalkan kantin untuk memasuki kelasnya masing-masing. Berbeda dengan Andi, dia saat ingin meninggalkan kantin, dari arah belakang ada temannya yang memanggil, yaitu Dafa. Andi pun menghentikan langkahnya. Dafa menghampiri dan berbicara kepada Andi untuk mengajak Andi membelas pelajaran dan meninggalkan sekolah untuk bermain game di rental game. Andi bingung karena Dafa adalah teman dekatnya, sedangkan Andi sebenarnya ingin masuk kelas dan mengikuti pelajaran.

Jika kamu sebagai Andi, apa yang akan kamu lakukan?

#### Kasus 3

Memasuki tahun baru, salah satu sekolah SMP di Cirebon mengadakan lomba K3, Kelengkapan, Kebersihan, Keindahan di ruang kelas masing-masing. Masing-masing kelas mempersiapkan lomba K3 yang akan diadakan secara berkala di sekolah. Ada yang membersihkan meja, kursi, dinding, jendela, pintu, melengkapi kelengkapan dan administrasi kelas, membuat taman kecil di depan kelas. Seluruh siswa bahu-membahu mempersiapkan lomba K3 tersebut yang akan dimulai Senin depan. Andi adalah salah satu siswa di kelas B. Dia enggan mempersiapkan perlombaan K3. Dia lebih memilih bermain-main di dalam kelas dan mengajak teman-temannya untuk bermain dengannya. Teman-teman Andi akhirnya pun mengingatkan Andi untuk membantu mempersiapkan perlombaan tersebut.

Jika kamu sebagai Andi apa yang akan kamu lakukan?





#### Kasus 4

Rinda sebagai siswi kelas VIII di salah satu sekolah SMP di Cirebon. Ia sangat senang sekali dengan memasak, ia selalu mencoba menu-menu baru yang belum ada di pasaran. Sayangnya hobi memasaknya terpaksa ia hentikan lantaran ada image tentang dirinya terutama fisiknya yang semakin gemuk. Beberapa teman Rinda yang iri dengan hasil masakan Rinda yang enak, memperalok-alok Rinda dengan berkata: "Jelas saja hobinya saja memasak jadi makan terus deh, Lihat saja badannya semakin melor aja, haha.."

Dengan perkataan-perkataan itu membuat Rinda menghentikan hobinya. Dia hanya memasak saat ada praktik di sekolah, itu pun dia mengurangi perannya dari kelompok masak di sekolah. Akhirnya banyak teman dan keluarga yang merindukan masakan Rinda. Mereka mengajak Rinda untuk memasak kembali.

Jika kamu sebagai Rinda apa yang akan kamu lakukan?

#### Kasus 3

Rina adalah seorang siswi SMP Kelas VIII, seperti biasanya di malam hari ia menyiapkan buku-buku yang harus ia bawa besok dan membuat agenda harian kegiatan yang akan dilakukannya esok hari. Rina berencana setelah pulang sekolah mengerjakan tugas-tugas sekolah yang belum ia kerjakan, agar selesai tepat pada waktunya dengan saudara sepupunya di rumah. Esok hari pun tiba, Rina bergegas berangkat ke sekolah. Beberapa jam kemudian, bel pulang pun berbunyi. Saat Rina mau keluar kelas, datang beberapa temannya menghampiri dan mengajak Rina untuk jalan-jalan dan nonton setelah pulang sekolah. Rina bingung, padahal dia ingin belajar kelompok dengan saudara sepupunya untuk mengerjakan tugas yang sudah deadline, sedangkan teman-temannya mengajak jalan-jalan dan nonton.

Jika kamu sebagai Rina, apa yang akan kamu lakukan?



#### 3. Refleksi

- Apa yang kalian rasakan saat bermain peran?
- Peran-peran dalam kasus yang sudah diperankan, apakah membantu meningkatkan keterampilan sosial? Jika iya, jelaskan!
- Sikap dan nilai apa yang dibutuhkan saat kita bermain peran?
- Jika kita tidak memiliki sikap yang dibutuhkan saat bermain peran, apa yang akan terjadi dalam kehidupan sehari-hari?





## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyono & Baidatul Muchlisin Asti. (2008). *Smart Games for Outbond Training*. Yogyakarta: Diva Press
- Baidatul Muchlisin Asti. (2009). *Fun Outbond*. Yogyakarta: Diva Press
- Suwana, & Eva Imania Eliasa. (2011). *66 Permainan dalam Bimbingan & Kaseeling*. Yogyakarta: Paramita Publishing
- Sendon B & Sri Hastuti, dkk. (2018). *Bimbingan Klasikal Nuansa Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press



Lampiran 9. Data Hasil Pra Tindakan

DATA HASIL PRA TINDAKAN KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON

NO	NAMA	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	Jumlah	Ket	
1	AP	3	1	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	1	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	2	1	2	1	3	77	Rendah	
2	DA	2	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	2	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	92	Rendah
3	DPA	3	2	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	1	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	1	2	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	85	Rendah
4	EEL	3	3	1	3	2	3	1	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	2	80	Rendah
5	FS	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	106	Sedang
6	FR	3	2	3	1	2	3	3	1	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	1	2	3	2	3	2	1	3	2	2	1	3	3	1	2	2	3	83	Rendah	
7	MWR	4	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	105	Sedang
8	MSA	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	2	3	1	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	89	Rendah	
9	NPT	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	1	3	1	2	3	3	3	3	3	90	Rendah
10	NN	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	1	3	2	1	2	3	2	1	2	2	3	1	3	3	2	1	3	2	3	86	Rendah	
11	NR	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	1	3	2	3	1	3	3	2	1	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	89	Rendah	
12	RS	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	1	2	3	3	2	3	91	Rendah
13	RA	3	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	1	3	2	1	2	3	2	85	Rendah	
14	WBM	2	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	2	92	Rendah	
15	MRM	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	104	Sedang	

Lampiran 10. Data Hasil Pasca Tindakan Siklus I

DATA HASIL PASCA TINDAKAN SIKLUS I KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON

NO	NAMA	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	Jumlah	Ket.	
1	AP	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	1	2	2	3	85	Rendah	
2	DA	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	105	Sedang
3	DPA	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	92	Rendah	
4	EEL	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	88	Rendah	
5	FS	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	124	Tinggi	
6	FR	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	90	Rendah	
7	MWR	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	121	Tinggi	
8	MSA	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	104	Sedang	
9	NPT	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	103	Sedang	
10	NN	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	92	Rendah	
11	NR	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	3	2	103	Sedang	
12	RS	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	105	Sedang	
13	RA	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	90	Rendah	
14	WBM	4	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	106	Sedang	
15	MRM	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	2	2	121	Tinggi	

Lampiran 11. Data Hasil Pasca Tindakan Siklus II

DATA HASIL PASCA TINDAKAN SIKLUS II KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON

NO	NAMA	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	Jumlah	Ket.		
1	AP	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	93	Sedang		
2	DA	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	123	Tinggi		
3	DPA	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	110	Sedang	
4	EEL	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	100	Sedang	
5	FS	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	132	Tinggi		
6	FR	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	103	Sedang	
7	MWR	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	130	Tinggi		
8	MSA	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	123	Tinggi	
9	NPT	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	115	Sedang	
10	NN	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	110	Sedang	
11	NR	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	121	Tinggi		
12	RS	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	123	Tinggi	
13	RA	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	95	Sedang
14	WBM	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	121	Tinggi	
15	MRM	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	126	Tinggi	

Lampiran 12. Data Hasil Pasca Tindakan Siklus III

DATA HASIL PASCA TINDAKAN SIKLUS III KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON

NO	NAMA	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	Jumlah	Ket.			
1	AP	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	101	Sedang		
2	DA	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	130	Tinggi	
3	DPA	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	121	Tinggi	
4	EEL	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	118	Sedang
5	FS	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	142	Tinggi	
6	FR	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	121	Tinggi	
7	MWR	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	140	Tinggi	
8	MSA	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	133	Tinggi	
9	NPT	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	124	Tinggi	
10	NN	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	123	Tinggi	
11	NR	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	129	Tinggi	
12	RS	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	132	Tinggi		
13	RA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	105	Sedang	
14	WBM	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	130	Tinggi	
15	MRM	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	135	Tinggi	

### Lampiran 13. Hasil Observasi Siklus I

#### Pedoman Observasi

Nama Siswa : FS  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 1 ( siklus I)  
 Observer : Wahyu

**Petunjuk:**

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

**Keterangan:**

- Skor 1 = sangat tidak sesuai
- Skor 2 = tidak sesuai
- Skor 3 = sesuai
- Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya		√		
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		√		
		mengajak teman untuk bermain		√		
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama		√		
		membela teman yang dalam kesulitan	√			
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		√		
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		√		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya		√		
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		√		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya	√			
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman	√			
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman	√			
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah	√	
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan				√		
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik				√		

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik	✓			
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan		✓		
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.		✓		
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri		✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual		✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru		✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki		✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik		✓		
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓			
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar		✓		
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓			
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab		✓		
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu		✓		
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru		✓		
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik		✓		
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain		✓		
		percaya diri		✓		
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
		tampil percaya diri dengan lawan jenis		✓		

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik	✓			
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan	✓			
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.	✓			
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri	✓			
		mampu menyelesaikan tugas individual	✓			
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru	✓	✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki	✓			
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓			
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓			
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓			
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓			
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab	✓			
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu	✓			
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru	✓			
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik	✓			
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain	✓			
		percaya diri	✓			
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
		tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓			

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 2 (siklus I)  
 Observer : Wahyu

**Petunjuk:**

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

**Keterangan:**

- Skor 1 = sangat tidak sesuai
- Skor 2 = tidak sesuai
- Skor 3 = sesuai
- Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya		✓		
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		✓		
		mengajak teman untuk bermain	✓			
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama	✓			
		membela teman yang dalam kesulitan	✓			
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang	✓			
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya	✓			
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya	✓			
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		✓		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya	✓			
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman	✓			
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman	✓			
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah	✓	
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan				✓		
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik	✓					

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik	✓			
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan	✓			
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.	✓			
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri	✓			
		mampu menyelesaikan tugas individual	✓			
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru	✓	✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki	✓			
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓			
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓			
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓			
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓			
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab	✓			
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu	✓			
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru	✓			
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik		✓		
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain	✓			
		percaya diri	✓			
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓					

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : BA  
 Pelaksanaan : Tindakan 3 (Siklus I)  
 Observer : Wahyu

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

- Skor 1 = sangat tidak sesuai  
 Skor 2 = tidak sesuai  
 Skor 3 = sesuai  
 Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya		√		
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		√		
		mengajak teman untuk bermain		√		
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama	√			
		membela teman yang dalam kesulitan		√		
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		√		
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		√		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya	√			
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		√		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya	√			
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman	√			
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman	√			
2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		√		
		mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan		√		
		melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik		√		

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik		✓		
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.	✓			
				✓		
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri		✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual		✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru		✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki		✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓			
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat		✓		
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓			
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓			
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab		✓		
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu		✓		
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru	✓			
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik		✓		
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain		✓		
		percaya diri	✓			
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
		tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓			

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : AP  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 3 ( siklus I )  
 Observer : Nurul P.

**Petunjuk:**

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

**Keterangan:**

- Skor 1 = sangat tidak sesuai
- Skor 2 = tidak sesuai
- Skor 3 = sesuai
- Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya	√			
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		√		
		mengajak teman untuk bermain		√		
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama	√			
		membela teman yang dalam kesulitan	√			
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang	√			
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya	√			
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya	√			
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		√		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya	√			
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman	√			
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman	√			
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah	√	
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan	√					
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik	√					

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik	✓			
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan	✓			
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.		✓		
3	Kemampuan akademis (Academic)	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri	✓			
		mampu menyelesaikan tugas individual		✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru		✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki	✓			
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓			
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓			
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓			
4	Kepatuhan (Compliance)	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓			
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab		✓		
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu	✓			
5	Perilaku asertif (Assertion)	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru	✓			
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik	✓			
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain	✓	✓		
		percaya diri	✓			
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
		tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓			

## Lampiran 14. Hasil Observasi Siklus II

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : DA  
 Pelaksanaan : Tindakan 1 (siklus 2)  
 Observer : Wahyu

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai  
 Skor 2 = tidak sesuai  
 Skor 3 = sesuai  
 Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya		✓		
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		✓		
		mengajak teman untuk bermain		✓		
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama		✓		
		membela teman yang dalam kesulitan		✓		
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		✓		
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya		✓		
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		✓		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya	✓			
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman		✓		
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓		
2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		✓		
		mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan		✓		
		melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik		✓		

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik	✓		
		menrespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan	✓		
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.	✓		
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri	✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual	✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru	✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki	✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓		
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓		
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓		
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi	✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓		
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab	✓		
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu	✓		
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru	✓		
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik	✓		
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain	✓		
		percaya diri	✓		
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓		
		tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓		

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : EEL  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 1 (Siklus 2)  
 Observer : AZIR

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya		✓		
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		✓		
		mengajak teman untuk bermain		✓		
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama		✓		
		membela teman yang dalam kesulitan		✓		
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		✓		
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya		✓		
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		✓		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya	✓			
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman		✓		
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓		
2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		✓		
		mengikuti peraturan-peraturan, menerima balasan-batasan yang diberikan		✓		
		melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik		✓		

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik		✓		
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan		✓		
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.		✓		
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri		✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual		✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru		✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki		✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓			
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat		✓		
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓			
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah		✓		
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab		✓		
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu		✓		
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru		✓		
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik		✓		
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain		✓		
		percaya diri	✓			
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
		tampil percaya diri dengan lawan jenis		✓		

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : BA  
 Pelaksanaan : Tindakan 2 (Siklus II)  
 Observer : Wahyu

**Petunjuk:**

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

**Keterangan:**

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya		✓		
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan		✓		
		mengajak teman untuk bermain		✓		
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama		✓		
		membela teman yang dalam kesulitan		✓		
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		✓		
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya		✓		
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)		✓		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya		✓		
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman		✓		
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓		
2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		✓		
		mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan		✓		
		melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik		✓		

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik	✓		
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan	✓		
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.	✓		
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri	✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual	✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru	✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki	✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓		
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓		
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓		
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi	✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓		
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab	✓		
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu	✓		
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru	✓		
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik	✓		
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain	✓		
		percaya diri	✓		
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓		
		tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓		

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 3 (siklus II)  
 Observer : Wahyu

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI					
			FREKUENSI					
			1	2	3	4		
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya			✓			
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan			✓			
		mengajak teman untuk bermain		✓				
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama		✓				
		membela teman yang dalam kesulitan		✓				
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		✓				
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓				
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya		✓				
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)			✓			
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya		✓				
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman		✓				
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓				
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		✓		
				mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan			✓	
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik				✓				

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik		✓		
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan		✓		
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.			✓	
3	Kemampuan akademis (Academic)	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri		✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual		✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru			✓	
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki		✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik		✓		
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat		✓		
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar		✓		
4	Kepatuhan (Compliance)	mengikuti petunjuk atau instruksi			✓	
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah		✓		
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab		✓		
		mencampakan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu		✓		
5	Perilaku asertif (Assertion)	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru		✓		
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain		✓		
		percaya diri		✓		
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil		✓		
		tampil percaya diri dengan lawan jenis		✓		

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : EEL  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 3 (Siklus 2)  
 Observer : Azi'z

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI					
			FREKUENSI					
			1	2	3	4		
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya			✓			
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan			✓			
		mengajak teman untuk bermain			✓			
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama		✓				
		membela teman yang dalam kesulitan		✓				
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang		✓				
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓				
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya				✓		
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)				✓		
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya		✓				
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman				✓		
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓				
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah			✓	
				mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan		✓		
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik					✓			

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik			✓	
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.		✓		
				✓		
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri		✓		
		mampu menyelesaikan tugas individual		✓		
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru		✓		
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki		✓		
		memanfaatkan waktu luang dengan baik		✓		
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat			✓	
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar		✓		
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi		✓		
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah		✓		
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab			✓	
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu		✓		
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru			✓	
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain			✓	
		percaya diri		✓		
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil			✓	
		tampil percaya diri dengan lawan jenis			✓	

## Lampiran 15. Hasil Observasi Siklus III

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 1 (Siklus III)  
 Observer : Wahyu

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya			✓	
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan			✓	
		mengajak teman untuk bermain			✓	
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama			✓	
		membela teman yang dalam kesulitan			✓	
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang			✓	
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya		✓		
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)			✓	
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya		✓		
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman		✓		
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓		
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan					✓	
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik				✓		

		menetima kritikan dari orang lain dengan baik		✓		
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan		✓		
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.			✓	
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri			✓	
		mampu menyelesaikan tugas individual			✓	
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru			✓	
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki			✓	
		memanfaatkan waktu luang dengan baik	✓			
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat	✓			
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar	✓			
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi			✓	
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah	✓			
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab			✓	
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu	✓			
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru			✓	
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain			✓	
		percaya diri	✓			
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil	✓			
		tampil percaya diri dengan lawan jenis	✓			

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 2 (siklus II)  
 Observer : Wahyu

**Petunjuk:**

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

**Keterangan:**

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya			✓	
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan			✓	
		mengajak teman untuk bermain			✓	
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama			✓	
		membela teman yang dalam kesulitan			✓	
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang			✓	
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya		✓		
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya			✓	
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)			✓	
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya		✓		
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman			✓	
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman		✓		
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan					✓	
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik					✓	

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik			✓	
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan,			✓	
		memberikan respon yang tepat terhadap gangguan			✓	
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.			✓	
3	Kemampuan akademis (Academic)	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri			✓	
		mampu menyelesaikan tugas individual			✓	
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru			✓	
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki			✓	
		memanfaatkan waktu luang dengan baik			✓	
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat			✓	
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar			✓	
4	Kepatuhan (Compliance)	mengikuti petunjuk atau instruksi			✓	
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah			✓	
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab			✓	
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu			✓	
5	Perilaku asertif (Assertion)	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru			✓	
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain			✓	
		percaya diri			✓	
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil			✓	
		tampil percaya diri dengan lawan jenis			✓	

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : Fc  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Tindakan 2 ( siklus II)  
 Observer : Wahyu

**Petunjuk:**

Observer memberi tanda cek (√) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

**Keterangan:**

- Skor 1 = sangat tidak sesuai
- Skor 2 = tidak sesuai
- Skor 3 = sesuai
- Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya				✓
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan				✓
		mengajak teman untuk bermain			✓	
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama				✓
		membela teman yang dalam kesulitan			✓	
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang			✓	
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya			✓	
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya				✓
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)				✓
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya			✓	
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman			✓	
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman			✓	
2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah				✓
		mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan			✓	
		melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik				✓

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik			✓	
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan			✓	
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.			✓	
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri			✓	
		mampu menyelesaikan tugas individual				✓
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru				✓
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki			✓	
		memanfaatkan waktu luang dengan baik				✓
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat			✓	
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar			✓	
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi			✓	
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah			✓	
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab				✓
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu				✓
5	Perilaku assertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru				✓
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain				✓
		percaya diri				✓
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil			✓	
		tampil percaya diri dengan lawan jenis			✓	

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : RA  
 Kelas : BA  
 Pelaksanaan : Tindakan 3 (siklus III)  
 Observer : Wahyu

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya			✓	
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan			✓	
		mengajak teman untuk bermain			✓	
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama			✓	
		membela teman yang dalam kesulitan			✓	
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang			✓	
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya			✓	
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya			✓	
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)			✓	
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya			✓	
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman			✓	
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman			✓	
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan					✓	
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik					✓	

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik			✓	
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan			✓	
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.			✓	
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri			✓	
		mampu menyelesaikan tugas individual			✓	
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru			✓	
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki			✓	
		memanfaatkan waktu luang dengan baik			✓	
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat			✓	
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar			✓	
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi			✓	
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah			✓	
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab			✓	
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu			✓	
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru			✓	
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain			✓	
		percaya diri			✓	
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil			✓	
		tampil percaya diri dengan lawan jenis			✓	

### Pedoman Observasi

Nama Siswa : DA  
 Kelas : 8A  
 Pelaksanaan : Pendidikan 3 (Aiklos III)  
 Observer : Nurul P

#### Petunjuk:

Observer memberi tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai. Berilah nilai 4, 3, 2, atau 1 jika sesuai dengan keterangan di bawah ini.

#### Keterangan:

Skor 1 = sangat tidak sesuai

Skor 2 = tidak sesuai

Skor 3 = sesuai

Skor 4 = sangat sesuai

No	ASPEK	INDIKATOR	HASIL OBSERVASI			
			FREKUENSI			
			1	2	3	4
1	Hubungan dengan teman sebaya ( <i>peer relationship</i> )	memberikan pujian terhadap teman sebaya			✓	
		menawarkan bantuan pertolongan ketika dibutuhkan			✓	
		mengajak teman untuk bermain				✓
		berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama				✓
		membela teman yang dalam kesulitan				✓
		dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang				✓
		memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya			✓	
		mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya				✓
		peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati)			✓	
		memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya			✓	
		mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman			✓	
		memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman			✓	
		2	Manajemen diri ( <i>Self-management</i> )	tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah		
mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan						✓
melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik						✓

		menerima kritikan dari orang lain dengan baik			✓	
		merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan			✓	
		bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.				✓
3	Kemampuan akademis ( <i>Academic</i> )	mengerjakan tugas secara mandiri menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri				✓
		mampu menyelesaikan tugas individual				✓
		mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru				✓
		dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki			✓	
		memanfaatkan waktu luang dengan baik			✓	
		bertanya atau meminta bantuan secara tepat			✓	
		mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar			✓	
4	Kepatuhan ( <i>Compliance</i> )	mengikuti petunjuk atau instruksi				✓
		mematuhi dan mentaati aturan sekolah			✓	
		menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab				✓
		menempatkan tugas pada tempat yang sesuai dan tepat waktu			✓	
5	Perilaku asertif ( <i>Assertion</i> )	Berani mengawali percakapan dengan teman dan guru			✓	✓
		Mampu menerima atau memberikan pujian dengan baik			✓	
		Mengajak atau mengundang teman untuk bermain				✓
		percaya diri				✓
		mempertanyakan peraturan yang tidak adil			✓	
		tampil percaya diri dengan lawan jenis			✓	

Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan

**DOKUMENTASI KEGIATAN**



Siswa sedang melakukan permainan "Sangkar & Burung"



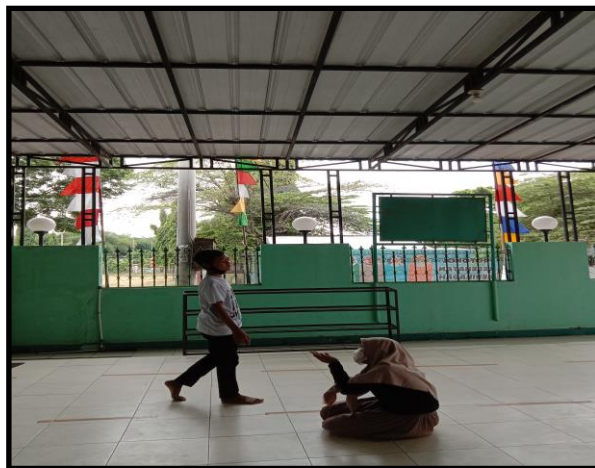
Siswa sedang melakukan role play/bermain peran "Kartu Profesi"



Siswa sedang melihat video “Hidup Bersosial”



Siswa sedang diskusi kelompok tentang video hidup bersosial



Siswa sedang melakukan permainan “Tebak Gaya”



Siswa sedang diskusi kelompok tentang sebuah cerita



Siswa sedang melakukan permainan “Komunikata”



Siswa sedang melakukan permainan “Sudoku”



Siswa sedang diskusi kelompok tentang “Tokoh Terkenal”



Siswa sedang bermain peran/role play “studi kasus”

Lampiran 17. Surat Izin Validasi Instrumen Skala



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas\_pps@uny.ac.id

Nomor : 000 /UN34.17/LT/2020

29 Januari 2020

Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Sigit Sanyata M.Pd. (1)  
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator instrumen penelitian bagi mahasiswa:

Nama : Ade Syarifah  
NIM : 15713251038  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Pembimbing : Dr. Budi Astuti M.Si.  
Judul : Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Experiential  
Leraning pada Siswa Kelas 8A SMP Negeri 1 Plumbon

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Sk.  
Kp/lll  
07/02 20



Wakil Direktur I,

Dr. Sigit, M.A.  
NIP. 19600410 198503 1 002

Lampiran 18. Surat Keterangan Validasi Instrumen Skala



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326  
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas\_pps@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SIGIT SANAYATA  
Jabatan/Pekerjaan : DOSEN  
Instansi Asal : PIP UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Experiential Learning pada Siswa Kelas  
8A SMP Negeri 1 Plumbon

dari mahasiswa:

Nama : Ade Syarifah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
NIM : 15713251038

(sudah siap/~~belum siap~~)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran  
sebagai berikut:

1. Perbaikan pada struktur kalimat, pilihan kata agar lebih efektif
2. Sebaiknya menggunakan sikap bukan "peristiwa yg sudah terjadi"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Yogyakarta, 07.02. 2020

Validator,


Sigit Sanayata

\*) coret yang tidak perlu

## Lampiran 19. Surat Izin Validasi Materi

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>PASCASARJANA</b> Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id	
Nomor	: 1791 /UN34.17/LT/2020	14 Februari 2020
Hal	: Izin Validasi	
Yth. Bapak/Ibu Diana Septi Purnama S.Pd.,M.Pd.,Ph.D. (2) Dosen Universitas Negeri Yogyakarta		
Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator materi pembelajaran bagi mahasiswa:		
Nama	: Ade Syarifah	
NIM	: 15713251038	
Prodi	: Bimbingan dan Konseling	
Pembimbing	: Dr. Budi Astuti M.Si.	
Judul	: Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Experiential Learning pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon	
Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.		
		Wakil Direktur I, Dr. Sugito, M.A. NIP 19600410 198503 1 002

## Lampiran 20. Surat Keterangan Validasi Materi

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b>	
	<b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>	
	<b>PASCASARJANA</b>	
	Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 550836, Faksimile (0274) 520326 Laman: pps.uny.ac.id E-mail: humas_pps@uny.ac.id	

---

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	DIANA SEPTI PURNAMA
Jabatan/Pekerjaan	:	LEKTOR / DOSEN
Instansi Asal	:	UNY

Menyatakan bahwa materi pembelajaran dengan judul:

Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Experiential Learning pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Plumbon

dari mahasiswa:

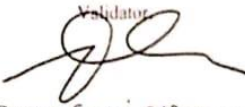
Nama	:	Ade Syarifah
Program Studi	:	Bimbingan dan Konseling
NIM	:	15713251038

(sudah siap/belum siap)\* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Lebih diperbanyak keterampilan mengasah kemampuan afektif dan kognitif
2. Refleksi lebih difokuskan untuk keberhasilan penguasaan keterampilan sosial

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Maret 2020

Validator  
  
DIANA SEPTI PURNAMA

\*) coret yang tidak perlu

Lampiran 21. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326  
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas\_pps@uny.ac.id

Nomor : 2498 /UN34.17/LT/2020  
Hal : Izin Penelitian

4 Maret 2020

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Plumbon  
Jl. Pangeran Antasari No.8, Plumbon, Cirebon, Jawa Barat 45155

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : ADE SYARIFAH, S.PD.  
NIM : 15713251038  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Maret 2020 s.d selesai  
Lokasi/Objek : SMP Negeri 1 Plumbon  
Judul Penelitian : Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Experiential Learning Pada Siswa Kelas 8A SMP Negeri 1 Plumbon  
Pembimbing : Dr. Budi Astuti, M.Si.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.

NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:  
Mahasiswa Ybs.

Lampiran 22. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN CIREBON  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 1 PLUMBON**  
Jalan Pangeran Antasari No. 8 Plumbon Telp (0231) 321769  
e-mail: smnp1plumbon1@yahoo.com



**SURAT KETERANGAN**  
No. 423.6/329/SMPN.01.Plb/2020

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sumarno, S. Pd. M. Si  
NIP. : 19680726 199903 1 002  
Pangkat/Golongan : Pembina TK. I, / IV B  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SMP Negeri 1 Plumbon

Menerangkan dengan sungguh-sungguh bahwa Mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ade Syarifah  
NIM. : 15713251038  
Program / Tingkat : S2/ Pascasarjana  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

benar-benar telah melakukan Penelitian/Pra Survy/Uji Validasi/PKL di SMP Negeri 1 Plumbon, Kabupaten Cirebon, dengan judul "PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI METODE EXPERIENTIAL LEARNING PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 PLUMBON"

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, 4 Agustus 2020  
Kepala SMP Negeri 1 Plumbon,  
  
Sumarno, S. Pd., M. Si  
NIP. 19680726 199903 1 002