



BIMBINGAN KELOMPOK

Agus Ria Kumara, M.Pd

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2017

Daftar Isi

| | |
|---|----|
| Tahapan Bimbingan Kelompok | 4 |
| Pengertian Bimbingan Kelompok..... | 4 |
| Manfaat dan Pentingnya Bimbingan Kelompok. | 5 |
| Tujuan Bimbingan Kelompok..... | 7 |
| Tahapan Bimbingan Kelompok | 7 |
| Asas-Asas Bimbingan Dan Konseling Kelompok | 8 |
| Prinsip-Prinsip Bimbingan Dan Konseling Kelompok | 9 |
| Diskusi Kelompok | 13 |
| Pengertian diskusi kelompok | 13 |
| Jenis-jenis diskusi kelompok | 14 |
| Syarat Diskusi Kelompok..... | 16 |
| Langkah-langkah diskusi kelompok | 16 |
| Tujuan Penggunaan Metode Diskusi Kelompok | 19 |
| Manfaat diskusi kelompok..... | 20 |
| Kelebihan dan kelemahan diskusi kelompok.... | 21 |
| Focus Group Diskusi (FGD)..... | 24 |
| Pengertian | 24 |
| Karakteristik FGD..... | 25 |

| | |
|---|----|
| Tujuan FGD | 27 |
| Fungsi FGD..... | 28 |
| Manfaat FGD | 28 |
| Tahap-Tahap FGD..... | 29 |
| Kelebihan Dan Kekurangan FGD..... | 31 |
| Problem Solving..... | 36 |
| Pengertian Problem Solving | 36 |
| Tahap - Tahapan Problem Solving | 41 |
| Kelebihan dan Kekurangan Problem Solving... | 45 |
| Role Play..... | 48 |
| Pengertian Role Playing (Bermain Peran) | 48 |
| Manfaat Role Playing | 49 |
| Langkah-Langkah Role Playing | 50 |
| Kelebihan Dan Kelemahan Role Playing | 54 |
| Permainan Simulasi | 58 |
| Pengertian Permainan Simulasi | 58 |
| Tujuan Permainan Simulasi | 60 |
| Proses Permainan Simulasi | 60 |
| Prinsip-Prinsip Dalam Permainan Simulasi..... | 62 |
| Karakteristik Permainan Simulasi..... | 63 |
| Manfaat Permainan Simulasi | 63 |
| Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Simulasi | 66 |

| | |
|---|----|
| Jenis-Jenis Permainan Simulasi | 67 |
| Homeroom | 70 |
| Pengertian Homeroom | 70 |
| Ciri-ciri Teknik Homeroom | 71 |
| Tujuan Teknik Homeroom | 72 |
| Tahapan Homeroom..... | 73 |
| Kelebihan dan Kekurangan dari teknik homeroom | 76 |

Tahapan Bimbingan Kelompok

Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Bimbingan kelompok juga dapat diartikan sebagai bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Bimbingan kelompok dapat diartikan sebagai suatu upaya bimbingan yang dilakukan melalui situasi, proses dan kegiatan kelompok. Sasaran bimbingan kelompok adalah individu-individu dalam kelompok agar individu yang diberikan bimbingan mendapatkan pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri dan perwujudan diri dalam menuju perkembangan optimal.

Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Dalam layanan bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama di kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok, dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok di bawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing atau konselor).

Dalam layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik pelayanan bimbingan dan konseling.

Manfaat dan Pentingnya Bimbingan Kelompok

1. Diberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya.

Pendapat mereka boleh jadi bermacam-macam, ada yang positif dan ada yang negatif. Semua pendapat itu, melalui dinamika kelompok dan peran guru pembimbing diluruskan bagi pendapat-pendapat yang salah/ negatif, di sinkronisasikan dan di mantapkan sehingga para siswa memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.

2. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan di dalam kelompok. Sikap positif dimaksudkan menolak hal-hal yang negatif dan menyokong hal-hal yang positif. Sikap positif ini lebih jauh diharapkan dapat mendorong siswa untuk :
 - a. Menyusun program-program dan kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik.
 - b. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula. Keempat manfaat yang berjenjang diatas dapat ditempuh melalui dinamika kelompok dibawah bimbingan Guru Pembimbing.

Tujuan Bimbingan Kelompok

Secara umum layanan ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi. Secara lebih khusus bertujuan mendorong pengembangan pikiran, perasaan, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, artinya meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun non verbal para siswa. Layanan ini lebih bersifat preventif. Selain itu layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber atau guru pembimbing yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Bahan yang dimaksudkan itu juga dapat di pergunakan sebagai acuan untuk mengambil keputusan.

Tahapan Bimbingan Kelompok

1. Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.

2. Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan kelompok kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
3. Tahap kegiatan, yaitu tahapan ‘kegiatan inti’ untuk membahas topik-topik tertentu.
4. Tahap penyimpulan, yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi berkenaan dengan kegiatan pembahasan yang baru saja diikuti.
5. Tahap penutupan, yaitu merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan. Kelompok merencanakan kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya dan salam hangat perpisahan.

Asas-Asas Bimbingan Dan Konseling Kelompok

Penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok dituntut untuk memenuhi sejumlah asas-asas bimbingan kelompok. Pemenuhan asas-asas bimbingan itu akan memperlancar pelaksanaan dan lebih menjamin keberhasilan kegiatan. Apabila asas-asas ini tidak dijalankan dengan baik, maka penyelenggaraan

bimbingan kelompok akan berjalan tersendat-sendat atau bahkan terhenti sama sekali. Menurut Prayitno asas-asas dalam bimbingan kelompok meliputi:

1. Asas keterbukaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki agar anggota kelompok untuk bersikap terbuka dalam memberikan informasi.
2. Asas kesukarelaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki para peserta anggota kelompok untuk sukarela dalam mengikuti kegiatan.
3. Asas kekinian, yaitu segala sesuatu yang terjadi dalam bimbingan kelompok topik bahasan bersifat sekarang maupun masa terjadinya.
4. Asas kenormatifan, yaitu asas yang menghendaki tata krama dan cara berkomunikasi yang baik dan masih dalam batas norma yang berlaku (2004: 14-15).

Prinsip-Prinsip Bimbingan Dan Konseling Kelompok

a. Prinsip Umum

1. Bimbingan harus berpusat pada individu yang di bimbingnya.
2. Bimbingan diberikan kepada memberikan bantuan agar individu yang dibimbing mampu mengarahkan

dirinya dan menghadapi kesulitan-kesulitan dalam hidupnya.

3. Pemberian bantuan disesuaikan dengan kebutuhan individu yang dibimbing.
4. Bimbingan berkenaan dengan sikap dan tingkah laku individu.

b. Prinsip-Prinsip Khusus yang Berhubungan Dengan Siswa

1. Pelayanan BK harus diberikan kepada semua siswa.
2. Harus ada kriteria untuk mengatur prioritas pelayanan bimbingan dan konseling kepada individu atau siswa.
3. Program pemberian bimbingan dan konseling harus berpusat pada siswa.
4. Pelayanan dan bimbingan konseling di sekolah dan madrasah harus dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan individu yang bersangkutan beragam dan luas.

c. Prinsip Khusus yang Berhubungan dengan Pembimbing

1. Konselor harus melakukan tugas sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

2. Konselor di sekolah dipilih atas dasar kualifikasi kepribadian, pendidikan pengalaman, dan kemampuan.
3. Sebagai tuntutan profesi, pembimbing atau konselor harus senantiasa berusaha mengembangkan dirinya dan keahliannya melalui berbagai kegiatan.
4. Konselor hendaknya selalu mempergunakan berbagai informasi yang tersedia tentang siswa yang dibimbing beserta lingkungannya sebagai bahan yang membantu individu yang bersangkutan kearah penyesuaian diri yang lebih baik.
5. Konselor harus menghormati, menjaga kerahasiaan informasi tentang siswa yang dibimbingnya.
6. Konselor harus melaksanakan tugasnya hendaknya mempergunakan berbagai metode yang sama.

Referensi

Adhiputra, N (2015) “konsling kelompok teori dan aplikasi”. Yogyakarta: Media Akademik.

Berg, R., Landreth, G, L., & Fall, K, A., (2006) “group counseling concepts and procedures. Fourth edition New York: Brunner-Routledge

- Brown, N.W (1994) “group counseling for elementary and middle school children”. Connecticut London: Praeger
- Corey, G. (2012) “Theory & Practice of Group Counseling”. Eighth Edition. Canada: Cengage Learning
- Jacobs, ED.E., Masson, R., Harvill, R., Schimmel, C, J. (2009) “group counseling strategi and skiils”. Canada: Linda Schreiber-Ganster.
- Kurnanto, E. (2013) “Konseling Kelompok”. Alfabeta. Bandung
- Latipun. (2006) “Psikologi Konseling”. Malang: UMM Press
- Rusmana, N. (2009) “ Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah Metode, Teknik dan Aplikasi. Bandung: Rizke Press
- Sonstegard, M., Bitter, J, R., & Pelonis, P. (2004) “ Adlerian Group Counseling and Therapy Step-by Step. New York: Brunner-Routledge

Diskusi Kelompok

Pengertian diskusi kelompok

Menurut Tohirin (2007: 291) diskusi kelompok merupakan suatu cara dimana siswa memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama. Moh. Uzer Usman (2008: 94) menyatakan bahwa diskusi kelompok merupakan suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah. Menurut Dewa Ketut Sukardi (2008: 220) diskusi kelompok adalah suatu pertemuan dua orang atau lebih, yang ditunjukkan untuk saling tukar pengalaman dan pendapat, dan biasanya menghasilkan suatu keputusan bersama. Menurut Dewa Ketut Sukardi (2008) diskusi kelompok merupakan suatu pertemuan dua orang atau lebih yang bertujuan untuk menghasilkan keputusan bersama melalui proses saling tukar pengalaman dan pendapat

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan teknik diskusi kelompok adalah suatu bentuk

kegiatan yang bercirikan suatu keterikatan pada suatu pokok masalah atau pertanyaan, dimana anggota-anggota atau peserta diskusi itu secara jujur berusaha memperoleh kesimpulan setelah mendengarkan dan mempelajari, serta mempertimbangkan pendapat-pendapat yang di kemukakan dalam diskusi.

Jenis-jenis diskusi kelompok

Menurut Wina Sanjaya (2006: 157) macam-macam jenis diskusi kelompok antara lain :

a. Diskusi Kelas, disebut juga diskusi kelompok adalah proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh seluruh anggota kelas sebagai peserta diskusi. Prosedur yang digunakan dalam jenis diskusi ini pertama, guru membagi tugas sebagai pelaksanaan diskusi, siapa yang akan menjadi moderator dan penulis. Kedua, sumber masalah (guru, siswa, atau ahli tertentu dari luar) memaparkan masalah yang harus dipecahkan selama 10-15 menit. Ketiga, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi permasalahan setelah mendaftar pada moderator. Keempat, sumber masalah memberi tanggapan dan kelima, moderator menyimpulkan hasil diskusi.

b. Diskusi Kelompok Kecil, dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota kelompok antara 3-5 orang. Pelaksanaannya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut dibagi-bagi kedalam submasalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok kecil. Selesai diskusi dalam kelompok kecil, ketua kelompok menyajikan hasil diskusinya.

c. Simposium, adalah metode mengajar dengan membahas suatu persoalan dipandang dari berbagai sudut pandang berdasarkan keahlian. Simposium dilakukan untuk memberikan wawasan yang luas kepada siswa. Setelah para penyaji memberikan pandangannya tentang masalah yang dibahas, maka simposium diakhiri dengan pembacaan kesimpulan hasil kerja tim perumus yang telah ditentukan sebelumnya.

d. Diskusi Panel, adalah pembahasan suatu masalah yang dilakukan oleh beberapa orang panelis yang biasanya terdiri dari 4-5 orang di hadapan audiens. Diskusi panel berbeda dengan jenis diskusi lainnya. Dalam diskusi panel audiens tidak terlibat secara langsung, tetapi berperan hanya sekedar peninjau para penulis yang sedang

melaksanakan diskusi. Oleh sebab itu, agar diskusi panel efektif perlu digabungkan dengan metode lain, misalnya dengan metode penugasan. Siswa disuruh untuk merumuskan hasil pembahasan dalam diskusi.

Syarat Diskusi Kelompok

Tidak semua pembicaraan yang dilakukan oleh sekelompok kecil orang dapat disebut sebagai diskusi. Agar dapat disebut sebagai diskusi kelompok. Syarat-syarat yang harus dipenuhi yaitu:

1. Melibatkan kelompok yang anggotanya berkisar antara 3-9 orang.
2. Berlangsung dalam situasi tatap muka yang informal.
3. Mempunyai tujuan yang mengikat anggota kelompok sehingga terjadi kerja sama untuk mencapainya.
4. Berlangsung menurut proses yang teratur dan sistematis menuju pada tercapainya tujuan kelompok.

Langkah-langkah diskusi kelompok

Langkah-langkah dalam melaksanakan diskusi kelompok seperti yang dikemukakan oleh Suryosubroto (2009: 169-170) dalam Fausiawati (2015) antara lain:

1. guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya mengenai cara-cara pemecahannya
2. dengan pimpinan guru, para siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi, memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris sebagai pencatat, pelapor), mengatur tempat duduk, ruangan, sarana dan sebagainya
3. para siswa berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing sedangkan guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok yang lain untuk menjaga ketertiban serta memberikan dorongan dan bantuan sepenuhnya agar setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dan agar diskusi berjalan lancar.
4. kemudian tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya. Hasil-hasil yang dilaporkan itu ditanggapi oleh semua siswa (dari kelompok lain). Guru memberikan ulasan atau penjelasan terhadap laporan-laporan tersebut.
5. para siswa mencatat hasil diskusi dan guru mengumpulkan laporan hasil diskusi dari tiap-tiap kelompok sesudah para siswa mencatatnya.

Menurut Prayitno (1995), terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakandalam diskusi kelompok, tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Tahap Pembentukan

Pada tahapan ini terdapat berbagai kegiatan yang akan dilakukan oleh pemimpin kelompok sebagai pengatur sekaligus pelaksana diskusi kelompok. Diantaranya yaitu mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok itu sendiri, menjelaskan mengenai cara-cara pelaksanaan bimbingan kelompok melalui diskusi kelompok, dan juga mengenai asas-asasnya. Sedangkan tugas anggota pada tahapan ini adalah memperkenalkan diri atau melaksanakan kegiatan permainan dalam rangka menciptakan suasana keakraban antar anggota dan pemimpin kelompok.

2. Tahap Peralihan

Pada tahapan ini pemimpin kelompok akan menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan ditempuh selanjutnya, penawaran kembali kepada anggota kelompok mengenai kesiapannya dalam mengikuti kegiatan selanjutnya dalam bimbingan kelompok.

3. Tahap Kegiatan

Dalam pelaksanaan tahapan ini pemimpin kelompok akan mengemukakan suatu masalah atau topik yang akan dibahas secara bersama. Tanya jawab antar anggota kelompok dengan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas mengenai topik permasalahan yang akan dibahas. Dalam tahapan ini anggota kelompok akan membahas topik secara mendalam dan tuntas.

4. Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan-kesan setelah pelaksanaan bimbingan kelompok, mengungkapkan hasil kegiatan.

Tujuan Penggunaan Metode Diskusi Kelompok

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, diskusi kelompok tidak hanya untuk memecahkan masalah, tapi juga untuk mencerahkan suatu persoalan, serta untuk pengembangan pribadi. Menurut Dinkmeyer dan Muro dalam (Romlah, 2006: 89) menyebutkan tiga macam tujuan diskusi kelompok, yaitu :

- a. Untuk mengembangkan pengertian diri sendiri
- b. Untuk mengembangkan tentang kesadaran diri sendiri (self) dan orang lain
- c. Untuk mengembangkan pandangan baru mengenai hubungan antara manusia

Manfaat diskusi kelompok

Kegiatan diskusi kelompok memiliki banyak manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Melatih seseorang untuk berpikir secara logis karena dalam diskusi ada proses pemberian pendapat yang harus dipertanggungjawabkan secara logis (ilmiah).
2. Meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dalam diskusi seseorang dituntut mengeluarkan pendapatnya dengan baik.
3. Dapat menjadi bahan koreksi diri. Dalam setiap diskusi tidak semua yang dikatakan benar menurut umum. Dari sana individu dapat belajar untuk menerima umpan balik dari orang lain.
4. Melatih seseorang untuk menerima perbedaan. Dalam diskusi umumnya akan muncul berbagai macam pendapat.

Kelebihan dan kelemahan diskusi kelompok

a. Kelebihan Diskusi Kelompok

- 1) Membuat anggota kelompok lebih aktif karena tiap anggota mendapat kesempatan untuk berbicara dan member sumbangan pada kelompok
- 2) Anggota kelompok dapat saling bertukar pengalaman , pikiran, perasaan, dan nilai-nilai, yang akan akan membuat persoalan yang dibicarakan lebih jelas.
- 3) Anggota kelompok belajar mendengarkan dengan baik apa yang dikatakan anggota kelompok yang lain.
- 4) Dapat meningkatkan pengerian terhadap diri sendiri dan pengertian terhadap orang lain,bahkan yang diberikan anggota lain terutama didalam diskusi kelompok kecil, masing-masing anggota dapat melihat dirinya dengan lebih mendalam.
- 5) Memberi kesempatan pada anggota untuk belajar menjadi pemimpin, baik dengan menjadi pemimpin kelompok maupun Dengan Mengamati Perilaku Pimpinan Kelompok.

b. Kelemahan Diskusi Kelompok

- 1) Dapat menjadi salah arah apabila pemimpin kelompok tidak melaksanakan fungsi kepemimpinannya dengan baik
- 2) Ada kemungkinan diskusi dikuasi oleh individu-individu tertentu, sehingga anggota lain kurang mendapat kesempatan berbicara.
- 3) Membutuhkan banyak waktu dan tempat yang agak luas terutama diskusi-diskusi kelompok kecil agar masing-masing kelompok tidak terganggu.

Referensi

- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 115-123.
- Harnes prima aidha, n. I. N. D. I. A. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 1 Ngariboyo. *Jurnal BK Unesa*, 3(1).

Sari, R. M. (2016). Usaha Meningkatkan Informasi Seksual dengan Menggunakan Teknik Diskusi dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Gamping Tahun Ajaran 2016/2017. Prodi. Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta.

Focus Group Diskusi (FGD)

Pengertian

FGD dapat didefinisikan sebagai suatu metode dan teknik dalam mengumpulkan data kualitatif dimana sekelompok orang berdiskusi tentang suatu fokus masalah atau topik tertentu yang dipandu oleh seorang fasilitator atau moderator. Berkenaan dengan itu setiap fasilitator lapangan dalam kegiatan ini dianjurkan juga untuk dapat memahami dan menguasai penggunaan metode FGD ini.

Definisi awal tentang metode FGD menurut Kitzinger dan Barbour (1999) adalah melakukan eksplorasi suatu isu/fenomena khusus dari diskusi suatu kelompok individu yang berfokus pada aktivitas bersama diantara para individu yang terlibat didalamnya untuk menghasilkan suatu kesepakatan bersama. Aktivitas para individu/ partisipan yang terlibat dalam kelompok diskusi tersebut antara lain saling berbicara dan berinteraksi dalam memberikan pertanyaan, dan memberikan komentar satu dengan lainnya tentang pengalaman atau pendapat diantara mereka terhadap suatu

permasalahan/isu sosial untuk didefinisikan atau diselesaikan dalam kelompok diskusi tersebut.

Hal senada tentang metode FGD, menurut Hollander (2004), Duggleby (2005), dan Lehoux et al. (2006) mendefinisikan metode FGD sebagai suatu metode untuk memperoleh produk data/informasi melalui interaksi sosial sekelompok individu yang dalam interaksi tersebut, sesama individu saling mempengaruhi satu dengan lainnya. Lebih rinci, Hollander (2004) menjelaskan bahwa interaksi sosial sekelompok individu tersebut dapat saling mempengaruhi dan menghasilkan data/informasi jika memiliki kesamaan dalam hal, antara lain memiliki kesamaan karakteristik individu secara umum, kesamaan status sosial, kesamaan isu/permasalahan, dan kesamaan relasi/hubungan secara sosial.

Karakteristik FGD

- a) FGD diikuti oleh para peserta yang terdiri dari 7-11 orang. Kelompok tersebut harus cukup kecil agar memungkinkan setiap individu mendapat kesempatan mengeluarkan pendapatnya, sekaligus agar cukup

memperoleh pandangan dari anggota kelompok yang bervariasi dan dapat dilakukan secara relatif lebih memadai.

- b) Peserta FGD terdiri dari orang-orang dengan ciri-ciri yang sama atau relatif homogen yang ditentukan berdasarkan tujuan dan kebutuhan studi atau proyek. Kesamaan ciri-ciri ini seperti: persamaan gender, tingkat pendidikan, pekerjaan atau persamaan status lainnya.
- c) FGD merupakan sebuah proses pengumpulan data dan karenanya mengutamakan proses. FGD tidak dilakukan untuk tujuan menghasilkan pemecahan masalah secara langsung ataupun untuk mencapai konsesus. FGD bertujuan untuk menggali dan memperoleh beragam informasi tentang masalah atau topik tertentu yang sangat mungkin dipandang secara berbeda-beda dengan penjelasan yang berbeda pula.
- d) FGD adalah metode dan teknik pengumpulan data kualitatif. Oleh sebab itu di dalam metode FGD biasanya digunakan pertanyaan terbuka (open ended) yang memungkinkan peserta memberi jawaban dengan penjelasan- penjelasan

- e) FGD adalah diskusi terarah dengan adanya fokus masalah atau topik yang jelas untuk didiskusikan dan dibahas bersama. Topik diskusi ditentukan terlebih dahulu. Pertanyaan dikembangkan sesuai topik dan disusun secara berurutan atau teratur alurnya agar mudah dimengerti peserta.
- f) Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan Diskusi Kelompok Terarah (FGD) ini berkisar antara 60 sampai dengan 90 menit.
- g) Dalam suatu studi yang menggunakan FGD, lazimnya FGD dilakukan beberapa kali. Jumlahnya tergantung tujuan dan kebutuhan proyek serta pertimbangan teknis seperti ketersediaan dana
- h) FGD sebaiknya dilaksanakan di suatu tempat atau ruang netral disesuaikan dengan pertimbangan utama bahwa peserta dapat secara bebas dan tidak merasa takut untuk mengeluarkan pendapatnya.

Tujuan FGD

Tujuan utama metode FGD adalah untuk memperoleh interaksi data yang dihasilkan dari suatu diskusi sekelompok partisipan/responden dalam hal

meningkatkan kedalaman informasi menyingkap berbagai aspek suatu fenomena kehidupan, sehingga fenomena tersebut dapat didefinisikan dan diberi penjelasan. Data dari hasil interaksi dalam diskusi kelompok tersebut dapat memfokuskan atau memberi penekanan pada kesamaan dan perbedaan pengalaman dan memberikan informasi/data yang padat tentang suatu perspektif yang dihasilkan dari hasil diskusi kelompok tersebut.

Fungsi FGD

- a) Untuk merancang kuesioner survey.
- b) Untuk menggali informasi yang mendalam mengenai pengetahuan, sikap dan persepsi.
- c) Untuk mengembangkan hipotesa penelitian
- d) Untuk mengumpulkan data kualitatif dalam studi proses proses penjajagan, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pembangunan.

Manfaat FGD

Adapun manfaat dari FGD untuk berbagai jenis penelitian (Shamdasani dan David 1990) sebagai berikut

:

- 1) Menyediakan data yang berasal dari anggota kelompok secara cepat dan dengan biaya yang ringan.
- 2) FGD memberikan kesempatan bagi peneliti untuk berinteraksi langsung dengan responden.
- 3) Memberikan respon terbuka kepada siapapun anggota yang memberi masukan.
- 4) Memberikan kesempatan kepada anggota untuk saling berinteraksi.
- 5) FGD merupakan metode yang fleksibel
- 6) FGD diterapkan dalam penelitian mulai dari subjek anak kecil sampai orang dewasa
- 7) Hasil dari FGD sangat mudah untuk dipahami

Tahap-Tahap FGD

1. Persiapan dalam tim
 - a) Proyek atau tim fasilitator menyediakan panduan pertanyaan FGD sesuai dengan masalah atau topik yang akan didiskusikan. Panduan pertanyaan wajib disiapkan dengan baik, didukung pemahaman konsep dan teori yang melatarbelakanginya.
 - b) Tim fasilitator FGD biasanya berjumlah 2 - 3 orang, terdiri dari pemandu diskusi (fasilitator - moderator), pencatat (notulen) dan pengamat

(observer). Untuk pemandu diskusi perlu membekali dirinya untuk memahami dan mampu menjalankan peran: i.Menjelaskan topik diskusi; ii.Mengarahkan kelompok, bukan diarahkan oleh kelompok; iii.Pemandu diskusi hendaknya mampu mengendalikan dirinya sendiri.

2. Persiapan dalam kelompok

Persiapan dalam kelompok dilakukan dengan cara mengundang peserta untuk berpartisipasi dalam FGD yang akan dilakukan. Berkenaan dengan hal ini hendaknya diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- a) Siapkan undangan tertulis tetapi lakukan juga kunjungan tatap muka langsung untuk mengundang peserta.
- b) Jelaskan maksud dan tujuan kegiatan serta lembaga yang mengadakan kegiatan studi
- c) Jelaskan rencana FGD dan mintalah peserta untuk berpartisipasi dalam FGD
- d) Beritahukanlah tanggal, waktu, tempat dan lamanya pertemuan sesuai dengan yang tertera pada undangan tertulis

- e) Apabila seseorang tidak bersedia memenuhi undangan, maka coba tekankan kembali arti pentingnya keikutsertaannya dalam FGD. Jika tetap menolak sampaikanlah maaf dan terimakasih. Hubungan baik dan silaturahmi tetap harus dijaga dan tidak boleh terganggu hanya karena orang yang diundang tidak berkenan memenuhi undangan.
- f) Jika orang yang diundang menyatakan kesediaannya untuk ikut berpartisipasi maka ulanglah sekali lagi tanggal, tempat dan waktu pelaksanaan FGD untuk mengingatkan kembali.

Kelebihan Dan Kekurangan FGD

Kekurangan :

1. Karena dapat dilakukan dengan cepat dan murah, FGD sering digunakan oleh pembuat keputusan untuk mendukung dugaan atau pendapat pembuat keputusannya. Persoalannya adalah, seberapa jauh FGD dilakukan sesuai prinsip dan prosedur yang benar.
2. FGD terbatas untuk dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam dari seseorang individu yang mungkin dibutuhkan. Hal ini disebabkan karena FGD terbatas waktu dan memberi kesempatan secara adil bagi semua

peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya, oleh karena itu FGD tidak boleh dipertentangkan dengan metode lainnya, akan tetapi justru harus dilihat sebagai saling melengkapi.

3. Teknik FGD mudah dilaksanakan, tetapi sulit melakukan interpretasi datanya.
4. FGD memerlukan fasilitator dan moderator yang memiliki keterampilan tinggi. Hal ini amat berpengaruh terhadap hasil.
5. Dibutuhkan usaha untuk dapat mengumpulkan kelompok

Kelebihan :

1. Sinergisme : suatu kelompok mampu menghasilkan informasi, ide dan pandangan yang lebih luas
2. Stimulan : dimana pengalaman diskusi kelompok sebagai sesuatu yang menyenangkan dan lebih mendorong orang berpartisipasi mengeluarkan pendapatnya.
3. Keamanan. Individu biasanya merasa lebih aman, bebas dan leluasa mengekspresikan perasaan dan pikirannya dibandingkan jika dilakukan secara

perseorangan yang mungkin akan menyebabkan kekhawatiran.

4. Spontan. Individu dalam kelompok lebih dapat diharapkan menyampaikan pendapat atau sikap secara spontan dalam merespons pertanyaan, hal yang belum tentu mudah terjadi dalam wawancara perseorangan.
5. Diskusi bebas dan terbuka diantara responden dan dapat menghasilkan ide ide baru yang bisa sangat berguna untuk pengambilan keputusan.

Referensi

- Achmad Rizal H. Bisjoe. 2018. Menjaring Data dan Informasi Penelitian Melalui FGD (Focus Group Discussion). Makassar.
- Edi Indrizal. 2017. Diskusi Kelompok Terarah Focus Group Discussion (FGD). Universitas Andalas, Padang.
- Hillary Kristarani. 2017. Society Participation Dengan Metode Focus Group Discussion (FGD) Dalam Penataan Ruang dan Lingkungan. Universitas Gadjah Mada.

- Lokanath Mishra. 2016. Focus Group Discussion In Qualitative Research. University of Mizoram.
- M. Escalada and K.L. Heong. 2007. Focus Group Discussion.
- Monique M. Hennink. 2014. Focus Group Discussions Understanding Kualitative Research. Oxford University.
- Sushil Baral, Sudeep Uprety and Bapul Lamichhane. 2016. Focus Group Discussion. Hero Team.
- Van Eeuwijk, Peter : Angehrn, Zuzanna. 2017. How To Conduct a Focus Group Discussion (FGD) Methodological. University of Zurich.
- Wong L.P. 2008. Focus Group Discussion : Research. University of Singapore.
- Yati Afyanti. 2008. Focus Group Discussion (Diskusi Kelompok Terfokus) Sebagai Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. Universitas Indonesia.
- Yuanita Dwi, Nora Yuniar, Ikke Yulianti Krisphianti, Setyaputri, Dhian P. 2019. Penggunaan Evaluasi Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Positif

Konselor Dengan Masyarakat Sekolah. Universitas
Negeri Malang.

Problem Solving

Pengertian Problem Solving

Newell dan Simon menulis bahwa, "seseorang dihadapkan dengan masalah (*masalah*) ketika menginginkan sesuatu dialog dan tidak tahu dengan segera serangkaian tindakan apa yang harus dilakukan untuk mendapatkannya ". Demikian pula, martinez menyatakan bahwa, "*problem solving* adalah proses bergerak menuju tujuan bila jalan menuju tujuan tidak pasti". Pólya mendefinisikan *problem solving* sebagai "pencarian beberapa tindakan yang tepat untuk mencapai tujuan yang jelas dipahami, tetapi tidak segera dicapai. Dimana tidak ada kesulitan, maka tidak ada masalah ". Menurut Michaelis adalah aktivitas / proses yang dilakukan untuk individu mencari solusi akan suatu masalah. Adapun menurut Fisher *problem solving* adalah suatu proses dimana anak dapat belajar untuk menggunakan pengetahuan mereka, berdasarkan konsep proses ketrampilan yang ada ketrampilan pada diri anak. Ketrampilan yang harus dimiliki ketrampilan anak adalah

kritis, kreatif proses strategis seperti mengamati, perancangan, pengambilan keputusan, kerjasama kelompok, pengungkapan pendapat, menerapkan proses mengevaluasi solusi proses seterusnya.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat dikatakan *Problem solving* sebagai rangkaian tindakan yang tepat yang digunakan untuk mencapai tujuan. Untuk memperoleh kemampuan dalam pemecahan masalah, seseorang memiliki banyak harus pengalaman dalam, memecahkan berbagai masalah. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang banyak diberi latihan *problem solving* memiliki nilai lebih tinggi dalam tes *problem solving* dibandingkan anak yang lebih sedikit latihannya.

Problem solving adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan masalah menjadikan sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis proses disintesis dalam, usaha mencari pemecahan atau jawabannya masalah oleh seseorang. Jadi *problem solving* ini memberikan tekanan pada terselesaikannya suatu masalah secara menalar. *Problem solving problem solving* (pemecahan masalah) dapat berlangsung bila seseorang dihadapkan suatu

persoalan pada yang didalamnya terdapat sejumlah jawaban kemungkinan. Upaya menemukan jawaban itu kemungkinan merupakan suatu proses pemecahan masalah.

Prosesnya dapat berlangsung melalui suatu diskusi, atau suatu penemuan melalui pengumpulan data, diperoleh baik dari percobaan (eksperimen) atau data dari lapangan. Belajar *problem solving* dapat berlangsung proses belajar dalam, yang berkaitan ilmu-ilmu dengan sosial, ilmu-ilmu kealaman, maupun dalam, matematika. Oleh sebab bentuk belajar ini menekankan pada penemuan pemecahan masalah, maka pembelajaran bertujuan membentuk kemampuan yang memecahkan masalah, lebih menekankan penyajian bahan pada dalam, bentuk masalah penyajian yang menuntut proses penemuan pemecahan masalah.

Problem solving menekankan pada kegiatan belajar seseorang yang yang optimal bersifat, dalam, upaya pemecahan menemukan jawaban atau terhadap suatu permasalahan semacam ini memungkinkan belajar seseorang mencapai pemahaman terhadap apa yang tinggi yang dipelajari. Disamping itu, proses belajar menekankan

prinsip-prinsip pada berpikir ilmiah, yang bersifat kritis proses analitis. Dengan demikian, diharapkan menguasai seseorang pun prosedur melakukan penemuan ilmiah, proses mampu melakukan proses berpikir analitis.

Ciri-ciri utama *problem solving* (pemecahan masalah) adalah meliputi suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan keterkaitan antar disiplin, menghasilkan karya kerjasama proses peragaan. Secara teoritis, *problem solving* dipercaya sebagai *vehicle* untuk mengembangkan *higher-order-thinking skills* (Kusmawan, 2002). Melalui *problem solving* diharapkan seseorang dapat membangun pemahamannya sendiri tentang realita alam dan ilmu pengetahuan dengan cara merekonstruksi sendiri 'makna' melalui pemahaman relevan pribadinya (pandangan konstruktivisme). seseorang difasilitasi untuk menerapkan *their existing knowledge* melalui *problem solving*, pengambilan keputusan, dan mendesain penemuan. seseorang dituntut untuk berpikir dan bertindak kreatif dan kritis. Mereka dilibatkan dalam melakukan eksplorasi situasi baru, dalam mempertimbangkan dan merespon permasalahan secara

kritis, dan dalam menyelesaikan permasalahannya secara realistis.

Penilaian yang dilakukan dengan *problem solving*, Pizzini (1996) yakin bahwa seseorang akan mampu menjadi pemikir yang handal dan mandiri. Mereka dirangsang untuk mampu menjadi seorang eksplorermencari penemuan terbaru; inventor–mengembangkan ide/gagasan dan pengujian baru yang inovatif; desainer–mengkreasikan rencana dan model terbaru; pengambil keputusan–berlatih bagaimana menetapkan pilihan yang bijaksana; dan sebagai komunikatormengembangkan metode dan teknik untuk bertukar pendapat dan berinteraksi.

Relevan dengan pendapat Gardner, individu bisa dikatakan memahami konsep, teori, keterampilan, atau domain ilmu pengetahuan tertentu, bila dia memiliki pemahaman segala sesuatu dari segala sisi dan bisa menyatakannya dalam berbagai sistem simbol, serta menerapkannya dengan benar dalam berbagai konteks yang berbeda.

Tahap - Tahapan Problem Solving

Adapun ringkasan dari buku *How To Solve*

It karya George Polka, disebutkan ada beberapa tahapan untuk menyelesaikan problem, yaitu:

a) Memahami masalah

Problem apa yang dihadapi? Bagaimana kondisi dan datanya? Bagaimana memilah kondisi-kondisi tersebut? Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, seseorang tidak mampu ujung masalah tersebut menyelesaikan dengan benar.

b) Menyusun rencana

Menemukan hubungan antara data dengan hal-hal yang belum diketahui. Apakah pernah problem yang mirip? Setelah seseorang dapat memahami masalahnya dengan benar, mereka selanjutnya harus mampu menyusun rencana penyelesaian masalah. Kemampuan melakukan fase kedua ini sangat tergantung pada pengalaman menyelesaikan masalah seseorang dalam, pada umumnya, semakin bervariasi pengalaman mereka, ada kecenderungan seseorang lebih dalam, menyusun rencana kreatif penyelesaian suatu masalah.

c) Melaksanakan rencana

Menjalankan rencana guna menemukan solusi, periksa setiap langkah dengan seksama untuk membuktikan bahwa cara itu benar. dan Jika rencana penyelesaian suatu masalah telah dibuat, baik secara tertulis atau tidak, selanjutnya dilakukan penyelesaian masalah sesuai rencana dengan yang paling tepat dianggap.

d) Melakukan pengecekan

Melakukan penilaian terhadap solusi yang didapat. Dan langkah terakhir dari proses penyelesaian masalah menurut polya adalah melakukan pengecekan atas apa yang telah mulai dari dilakukan fase pertama sampai fase penyelesaian ketiga. Dengan cara seperti ini maka berbagai kesalahan yang tidak njaluk dapat terkoreksi kembali sehingga seseorang dapat sampai pada jawaban yang benar sesuai dengan masalah yang diberikan.

Keempat tahapan ini lebih dikenal dengan *See* (memahami problem), *Plan* (menyusun rencana), *Do* (melaksanakan rencana) dan *Check* (menguji jawaban), sudah menjadi jargon sehari-hari dalam penyelesaian problem sehingga Polya layak disebut

dengan “Bapak *problem solving* .” Banyak ahli lain yang menjelaskan bentuk penerapan *Problem solving* . John Dewey seorang ahli pendidikan berkebangsaan amerika menjelaskan 6 langkah metode pemecahan masalah (*problem solving*), yaitu:

- a. Merumuskan masalah, yaitu langkah seseorang menentukan masalah yang akan dipecahkan.
- b. Menganalisis masalah, yaitu langkah seseorang meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
- c. Merumuskan hipotesis, yaitu langkah seseorang merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.
- d. Mengumpulkan data, yaitu langkah seseorang mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- e. Pengujian hipotesis, yaitu langkah seseorang mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
- f. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah, yaitu langkah seseorang menggambarkan rekomendasi yang

dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

David Johnson & Jhonson mengemukakan ada 5 langkah metode pemecahan masalah (*problem solving*) melalui kegiatan kelompok seperti :

- a. mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung isu konflik, hingga seseorang menjadi jelas masalah apa yang akan dikaji.
- b. mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebab-sebab terjadinya masalah, serta menganalisis berbagai faktor baik faktor yang bisa menghambat maupun faktor yang dapat mendukung dalam penyelesaian masalah.
- c. merumuskan alternatif strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi.
- d. menentukan dan menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dapat dilakukan.
- e. melakukan evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil. Evaluasi proses adalah evaluasi terhadap seluruh kegiatan pelaksanaan kegiatan; sedangkan evaluasi hasil adalah evaluasi terhadap akibat dari

penerapan strategi yang diterapkan.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut memiliki pengertian yang sama yakni langkah-langkah *problem solving* digunakan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi, mengembangkan kemampuan berpikir alternatif, proses kemampuan mengambil keputusan berdasarkan alternatif yang tersedia.

Kelebihan dan Kekurangan Problem Solving

Kelebihan dari *problemsolving* pembelajaran *problem solving* ini antara lain:

1. *problem solving* merupakan pemecahan masalah yang bagus yang untuk memahami isi pelajaran,
2. seseorang dapat menantang kemampuan serta memberikan kepuasan untuk pengetahuan menemukan baru bagi seseorang,
3. dapat meningkatkan aktifitas seseorang pembelajaran,
4. dapat membantu bagaimana mentransfer seseorang pengetahuan mereka memahami untuk masalah dalam, kehidupan nyata,

5. dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis seseorang mengembangkan proses
6. kemampuan mereka menyesuaikan untuk dengan pengetahuan baru.
7. memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam, dunia kehidupan sehari.

Kelemahan problem solving pembelajaran problem solving adalah:

1. Kurangnya kesiapan pengajar seseorang proses untuk berkolaborasi dalam, memecahkan
2. masalah yang diangkat cara membuat problem solving ini tidak efektif,
3. Problem solving pembelajaran ini membutuhkan waktu yang lama segi dalam, persiapan,
4. Saat seseorang tidak memiliki minat atau tidak mempunyai masalah kepercayaan bahwa yang sulit dipelajari untuk dipecahkan, maka mereka merasa tidak mau untuk mencoba.

Referensi

<http://journal.mercubuana.ac.id/data/problem-solving.pdf>

diakses tgl 12 oktober 2015

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_d025_060757

[3_chapter2.pdf](#) diakses tgl 12 oktober 2015

<http://staff.uny.ac.id/system/files/penelitian/Ali%20>

Muhson,%20S.Pd.,M.Pd./Ali%20 Muhson%20-

%20Problem%20Solving.pdf diakses tgl 12 oktober

2015

<http://www.isle.org/~langley/papers/icarus.cs05.p>

[df](#) diakses tgl 12 oktober 2015

Role Play

Pengertian Role Playing (Bermain Peran)

Menurut Kokom Komalasari role playing adalah suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hal ini dilakukan dengan cara siswa dapat melakukannya dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini dilakukan dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Namun hal itu tergantung pada apa saja yang diperankan. Kemudian Joyce menyatakan bahwa metode Role Playing merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi individu dan sosial. Menurut Joyce, Weil, & Calhoun, 2009 melalui metode Role Playing peserta didik dapat secara bersama-sama mengemukakan perasaan, tingkah laku, nilai dan strategi pemecahan. Selain itu Zaini dkk (2008:89) role playing adalah suatu aktifitas untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Hal ini berarti bahwa permainan ini bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan menghadirkan suatu karakter- karakter dalam dunia nyata ke permainan.

Jadi Metode role playing merupakan sebuah metode pembelajaran yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial anak dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan kelompok sosial mereka.

Manfaat Role Playing

Heru Subagyo (2013) juga menjelaskan bahwa manfaat yang diperoleh dari penerapannya sangatlah banyak. Di antaranya :

1. Dapat dijadikan sebagai media belajar kerjasama antar individu. Mendorong kreativitas dan imajinasi, dimana mereka bebas mengekspresikan diri mereka
2. Menjadi sarana terbaik untuk belajar bahasa yang baik dan benar. Meningkatkan komunikasi dan bahasa, mereka belajar memahami kekuatan bahasa, cara mendengarkan dan menggunakan bahasa
3. Anak akan terlatih untuk mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi secara utuh dan bebas.
4. Menjadi media evaluasi pengalaman yang sudah dimiliki anak ketika proses bermain peran sedang berlangsung. Mendorong perkembangan sosial dan

emosional ,mereka bekerja sama dan berkolaborasi satu sama lain

5. Mampu memberikan pesan dan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.Serta mengembangkan ketrampilan berpikir dan belajar memecahkan masalah karena mereka harus memutuskan apa yang mereka mainkan.
6. Menghadirkan pengalaman baru yang sangat menyenangkan untuk anak. Serta mengembangkan ketrampilan motorik pada waktu anak tersebut berlari, melompat dalam memerankan perannya.

Langkah-Langkah Role Playing

Prosedur dalam hal ini mencakup langkah-langkah :

1. Persiapan
2. Studi/survei awal
3. Pelaksanaan siklus
4. Penyusunan laporan

Pelaksanaan siklus dalam prosedur ini meliputi :

- 1) Perencanaan Tindakan (*planning*)

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil pengidentifikasian dan penetapan masalah penelitian mengajukan suatu alternatif penggunaan metode pembelajaran *role playing* daalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menyajikan data yang telah dikumpulkan kemudian bersama guru menentukan solusi yang tepat berdasarkan masalah yang dihadapi. Kemudian peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus yang disusun oleh guru.

2) Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Tahap ini berupa penerapan metode *role playing* agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran. Setiap tindakan yang dilakukan tersebut selalu diikuti dengan kegiatan pemantauan dan evaluasi serta analisis dan refleksi.

3) Pengamatan (*observing*)

Tahap ini dilakukan untuk memonitor tindakan yang terjadi di dalam kelas. Dalam tahap ini, peneliti mengadakan observasi sebagai partisipan pasif, peneliti berada di dalam lokasi penelitian, tetapi tidak berperan

aktif dalam kegiatan yang berlangsung. Setelah itu, peneliti mengadakan *sharing idea* dengan guru yang bersangkutan mengenai hasil pengamatan peneliti

4) Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis hasil evaluasi kemudian dianalisis untuk menentukan langkah-langkah perbaikan apa yang dapat ditempuh sehingga didapatkan suatu solusi untuk semua permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbicara. Pada tahap ini, peneliti menganalisis atau mengolah data yang telah dikumpulkan, kemudian menyajikannya dalam pertemuan dengan guru yang bersangkutan.

Pada setiap siklus langkah-langkah yang dilakukan dalam metode *role playing* yaitu :

- a. Tahap orientasi: Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam, mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran, mengecek kehadiran siswa dan mengecek kesiapan siswa untuk belajar.

- b. Tahap apresiasi: Guru melakukan apresiasi dengan bertanya mengenai materi dan menjelaskan pentingnya materi yang dipelajari.
- c. Tahap pemilihan masalah: Guru membagi siswa untuk berkelompok dan mengemukakan masalah yang akan dibahas.
- d. Pemilihan peran: Guru mengarahkan siswa memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang didapatkan, kemudian siswa mendeskripsikan karakter apa yang harus di perankan.
- e. Menyusun tahap-tahap bermain peran: Guru memberikan fasilitas dialog dan memberikan pengarahan, kemudian siswa berdiskusi dengan membahas masalah yang akan diperankan dan membagi peran yang dimainkan siswa.
- f. Menyiapkan pengamat: Siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan kelompok dan memberikan penilaian kepada kelompok lain yang akan praktik bermain peran.
- g. Pemeranan: Guru menunjuk satu persatu kelompok untuk memainkan peran sesuai materi dialog yang sudah dibuat.

- h. Evaluasi: Di akhir pembelajaran guru menyimpulkan pembelajaran dan menugaskan setiap kelompok memperbaiki materi dialog yang sudah dibuat untuk dipresentasikan di pertemuan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Kelebihan Dan Kelemahan Role Playing

Kelebihan metode Role Playing melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode Role Playing dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan:

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Referensi

Ardiyanto Eko Saputro, Slamet Mulyono, Sri Hastuti. FKIP Universitas Sebelas Maret. Peningkatan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berbicara Negosiasi Dengan Penerapan Metode Role Playing Basastra Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan

Pengajarannya Volume 4 Nomor 2, Oktober 2016,
ISSN I2302-6405.

Fadilah, Nur. 2018. "Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Mi Darul Huda Purwodadi Kras Kediri."

Pratiwi, Elsy Pratiwi, Wirda Hanim, and Aip Badrujaman. "Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X Smk Negeri 26 Jakarta." *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling* 6.2 (2017): 114-129.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta ;
Media Gru Sudiana, Nana. 1987. *Dasardasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Permainan Simulasi

Pengertian Permainan Simulasi

Menurut Mahmud & Sunarty (2008) mengemukakan bahwa: “Permainan simulasi (simulation games) merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain siswa belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya, dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadangkala tanpa disadarinya”. Sedangkan menurut Brunet (2009) mengemukakan bahwa: “Simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dalam keadaan yang terkawal dan sengaja diwujudkan sama dengan situasi sebenarnya dengan tujuan menjalankan latihan menyelesaikan satu-satu masalah.

Menurut Adams (Romlah, 1989) mengemukakan bahwa “permainan simulasi merupakan model-model terperinci yang dimaksudkan atau dirancang untuk menggambarkan suatu situasi yang terdapat di dalam dunia kehidupan nyata”. Realitas kehidupan itu hampir selalu dimodifikasi dengan berbagai cara mungkin dibuat

lebih sederhana, mungkin diambil sebagian-sebagian, tetapi suatu simulasi tetap dapat memberikan atau menyajikan suatu pandangan hidup dramatik, dan realitas yang digambarkan di dalamnya memiliki makna bagi dunia nyata.

Metode pembelajaran simulasi merupakan metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (state of affaris) atau proses. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut di atas, dapat dipahami bahwa metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian.

Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Belajar bagaimana cara mengoperasikan sebuah mesin yang mempunyai karakteristik khusus misalnya, siswa sebelum menggunakan mesin yang sebenarnya akan lebih bagus melalui simulasi terlebih dahulu.

Tujuan Permainan Simulasi

1. Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
2. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
3. Melatih memecahkan masalah.
4. Meningkatkan keaktifan belajar.
5. Memberikan motivasi belajar kepada siswa.
6. Melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok. Menumbuhkan daya kreatif siswa, dan
7. Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleran.

Proses Permainan Simulasi

Permainan simulasi merupakan gabungan antara bermain dan berdiskusi. Bermain dan diskusi di sini dilaksanakan dalam kelompok. Oleh karena itu, permainan merupakan suatu kegiatan kelompok. Sebagai suatu metode, maka pola dasar permainan simulasi adalah berikut ini.

1. Ada Kelompok Ada kelompok belajar atau kelompok siswa yang akan melaksanakan kegiatan permainan

simulasi yang terdiri atas 10-15 orang. Jika dalam keadaan terpaksa, bisa dilaksanakan kurang atau lebih dari jumlah.

2. Setiap warga belajar (siswa) yang mengikuti permainan simulasi tersebut dinamakan peserta. Dari seluruh peserta ini, dapat dibagi-bagi penamaannya dalam kelompok itu, yakni ada yang dinamakan fasilitator, pemain, peneliti, pemegang peran, dan penonton.
3. Permainan simulasi mempunyai alat permainan yang disebut beberan lengkap dengan gaco dan alat penentu langkah, kartu berwarna, buku pegangan fasilitator, buku catatan fasilitator. Beberan berupa kertas manila yang dibentangkan sebagai media permainan.
4. Pesan-pesan permainan dituliskan pada beberan dan pada ketua.

Bermain dan berdiskusi dilaksanakan berdasarkan aturan main dan menurut pesan-pesan yang ada dalam beberan atau kartu berwarna. Pada akhir permainan dibuatkan simpulan oleh fasilitator sebagai hasil simpulan diskusi. (Tim BP7 Pusat dalam Sudjana, 1989:12-13)

Prinsip-Prinsip Dalam Permainan Simulasi

1. Permainan simulasi dilakukan oleh kelompok peserta didik dan setiap kelompok mendapat kesempatan untuk melaksanakan simulasi yang sama maupun berbeda.
2. Semua peserta didik harus dilibatkan sesuai peranannya.
3. Penentuan topik dapat di diskusikan bersama.
4. Petunjuk permainan simulasi terlebih dahulu disiapkan secara terperinci atau secara garis besarnya, tergantung pada bentuk dan tujuan simulasi.
5. Dalam kegiatan permainan simulasi hendaknya mencakup semua ranah pembelajaran, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.
6. Permainan simulasi merupakan latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik.
7. Permainan simulasi harus menggambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berurutan yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya.
8. Hendaknya dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu , terjadinya proses sebab akibat, pemecahan masalah dan sebagainya.

Karakteristik Permainan Simulasi

Sri Anitah, W. DKK (2007: 5.23) memaparkan tentang karakteristik metode simulasi sebagai berikut:

1. Banyak digunakan pada pembelajaran PKn, IPS, pendidikan agama dan pendidikan apresiasi,
2. Pembinaan kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan interaksi merupakan bagian dari keterampilan yang akan dihasilkan melalui pembelajaran simulasi,
3. Metode ini menuntut lebih banyak aktivitas siswa,
4. Dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis kontekstual, bahan pembelajaran dapat diangkat dari kehidupan sosial, nilai-nilai sosial, maupun masalah-masalah sosial.

Manfaat Permainan Simulasi

Ada beberapa manfaat yang dimiliki oleh permainan/simulasi sebagai media pembelajaran ialah :

1. Pada hakekatnya manusia itu adalah makhluk yang senang bermain, oleh karena itu permainan bagi manusia merupakan sesuatu yang menyenangkan. Perasaan senang itulah yang akan membawa pengaruh positif bagi keberhasilan belajar peserta didik.

2. Dengan permainan, maka setiap peserta yang terlibat di dalamnya akan terdorong untuk berpartisipasi aktif. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif, permainan memiliki kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar dengan permainan peranan guru menjadi berkurang sedangkan interaksi antara peserta didik menjadi lebih menonjol. Dikarenakan terlalu asyik bermain, kadang-kadang guru dilupakan oleh peserta didik. Setiap menghadapi persoalan, mereka saling mencari sendiri jalan untuk mengatasinya, setelah sudah benar-benar menemui jalan buntu, peserta didik akan menanyakan kepada fasilitator.

3. Dengan permainan, maka kemampuan peserta didik dapat diamati secara langsung. Dengan adanya Umpan balik semacam itu, maka peserta didik akan bisa belajar secara lebih efektif, karena mereka akan cepat tahu akan kelemahan-kelemahan dirinya maupun teman-teman sesama pemain, demikian juga akan tahu kelebihan yang ada pada dirinya maupun teman-temannya. Sedangkan bagi fasilitator atau guru dengan adanya umpan balik yang dapat diamati secara

langsung tersebut, maka akan cepat mengetahui tentang langkah-langkah apa yang harus ditempuh untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada pada peserta didik, demikian juga akan mengetahui secepatnya tentang langkah-langkah yang harus di tempuh guna mengembangkan kemampuan yang telah ada pada peserta didik.

4. Media permainan atau simulasi mampu menyajikan berbagai mata pelajaran dengan bagus, misalnya : membaca, berhitung, kesehatan, keluarga berencana dsb.
5. Pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh lewat permainan jauh lebih mudah diserap dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
6. Permainan bersifat luwes. Media permainan sifatnya luwes, satu jenis permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan jalan merubah isi, aturan atau persoalannya.
7. Media permainan atau simulasi mudah dibuat, diperbanyak dan relatif murah. Untuk membuat permainan atau simulasi tidak harus ditangani oleh tenaga ahli keluaran perguruan tinggi. Gurupun mampu

membuat sendiri. Demikian juga dengan bahanbahannya. Tidak harus menggunakan bahan yang mahal dan baru, akan tetapi bahan bekas pun bisa. dimanfaatkan untuk membuat media tersebut.

Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Simulasi

Terdapat beberapa kelebihan dengan menggunakan simulasi sebagai metode belajar diantaranya :

1. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja.
2. Simulasi dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
3. Simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
4. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

5. Simulasi dapat meningkatkan gaairah siswa dalam proses pembelajaran.

Disamping memiliki kelebihan simulasi juga mempunyai kelemahan, diantaranya :

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.
2. Pengelolahan ang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran jadi terbengkalai.
3. Faktor psikologis seperti rasamalu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Jenis-Jenis Permainan Simulasi

1. Psikodrama merupakan teknik bermain peran yang berfungsi sebagai pemecahan masalah psikis yang dialami oleh individu dan dituangkan dalam bentuk permainan peran dengan menggunakan metode drama. Psikodrama bertujuan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep diri dan menyatakan kebutuhannya-kebutuhannya.

2. Role playing adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Role Playing juga dapat diartikan sebagai cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan siswa dengan berperan sebagai karakter atau benda mati.
3. Sosiodrama adalah permainan peran yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial atau dramatisasi dari persoalan-persoalan yang timbul dalam pergaulan dengan orang lain atau tingkat konflik- konflik yang dialami dalam pergaulan sosial.
4. Peer teaching adalah suatu strategi pembelajaran yang kooperatif dimana rasa saling menghargai dan mengerti dibina di antara peserta didik yang bekerja bersama. Dapat diartikan juga sebagai latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru dengan tujuan memahami materi pembelajaran.

Referensi

Rahayu, Muji. 2017. Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali.

Jurnal Pendidikan Islam: Pendekatan Interdisipliner, Edisi Khusus Januari 2017. IAI DDI Polewali Mandar.

Zariyah, Ainun (2014). Penerapan Teknik Permainan Simulasi Dalam Meningkatkan

Tanggung Jawab Siswa Kelas VII Di Sekolah Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Sedati Sidoarjo. Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya
<http://digilib.iainkendari.ac.id/562/3/BAB%20II.pdf>

Romlah, Tatiek. 2001. Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok. Malang: Universitas Negeri Malang.

Homeroom

Pengertian Homeroom

Beberapa ahli juga menjelaskan tentang teknik homeroom seperti berikut ini menurut Pietrofesa mengatakan bahwa homeroom adalah suatu teknik yang menciptakan suasana kekeluargaan yang digunakan untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa diluar jam pelajaran dengan suasana kekeluargaan yang dipimpin oleh guru atau konselor. Pendapat lain juga megatakan bahwa menurut Nursalim homeroom adalah suatu kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan dalam kelas dalam bentuk pertemuan antara guru atau konselor dengan kelompok siswa untuk membicarakan beberapa hal yang dianggap penting. Terutama hal – hal atau masalah yang berhubungan dengan pelajaran dan aturan sekolah.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik homeroom adalah teknik yang menciptakan suasana kekeluargaan yang digunakan untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa baik didalam kelas maupun diluar kelas pada saat jam pelajaran

berlangsung untuk membicarakan beberapa hal yang dianggap penting seperti belajar, sosial, pribadi dan karir.

Dalam teknik homeroom ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang bebas dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengutarakan perasaannya dalam mengekspresikan dirinya, dengan kata lain teknik homeroom sendiri dapat membuat suasana kelas seperti dirumah. Kegiatan ini dapat di isi dengan tanya jawab, permainan, membuat plannig, serta bertukar pendapat dan lain sebagainya. Dengan menggunakan teknik ini seorang konselor tidak harus fokus dalam memberi nasihat tetapi untuk memotivasi siswa dengan memadukannya dengan kegiatan lain yang saling berkaitan.

Ciri-ciri Teknik Homeroom

Berikut ini ciri – ciri yang ada dalam teknik homeroom seperti :

1. Bersifat Kekeluargaan.
2. Bersifat Terbuka.
3. Bebas.
4. Menyenangkan.
5. Berkelompok.

Tujuan Teknik Homeroom

Teknik homeroom memiliki beberapa tujuan dalam proses layanan bimbingan dan konseling seperti :

1. Menjadikn siswa akrab dengan lingkungan.
2. Untuk memahami diri sendiri (mampu menerima kekurangan dan kelebihan diri sendiri) dan memahami orang lain dengan lebih baik.
3. Membuat siswa nyaman dengan diri sendiri.
4. Untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.
5. Untuk mengembangkan sikap positif.
6. Untuk menjaga hubungan sehat dengan orang lain.
7. Untuk mengembangkan minat.
8. Sadar akan kepentingan sendiri.

Teknik homeroom sendiri memiliki manfaat dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal yang mencakup berbagai dimensi, dari tujuan – tujuan yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat teknik homeroom bagi guru yaitu dapat mengenal dan memahami siswa dan guru juga dapat membangun hubungan yang akrab antara guru dan murid. Sedangkan manfaat bagi siswa adalah untuk menciptakan suasana

yang akrab antara sesama siswa sehingga tercipta suasana yang harmonis disekolah dan hubungan prososial serta timbulnya rasa untuk bekerja sama dan gotong royong.

Tahapan Homeroom

Tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Prayitno ada 4 yaitu tahapan pembentukan tahapan peralihan tahapan pelaksanaan dan tahapan akhiran.

1. Tahapan pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan, tahap pelibatan diri atau tahap pemasukan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. tugas kelompok di sini yaitu merangsang dan menggairahkan seluruh anggota kelompok untuk mampu ikut serta secara bertanggung jawab dalam kegiatan kelompok ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk tahapan ini.

- a. Teknik pertanyaan dan jawaban
- b. Teknik perasaan dan tanggapan
- c. Teknik permainan kelompok.

2. Tahap peralihan

Pada tahap kedua adalah jabatan antara tahap pertama dan ketika jabatan dapat ditempuh dengan amat mudah dan lancar yang artinya para anggota kelompok dapat segera memasuki tahap 3 dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.

Adapun pelaksanaan dalam tahap ini yaitu:

- a. menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. menawarkan atau mengamati para anggota apakah sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
 - c. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.
 - d. Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh seorang pemimpin; menerima sesuatu yang ada secara sabar dan terbuka, tidak mempergunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kekuasaan mendorong suasana perasaan, membuka diri sebagai contoh dengan penuh empati.
3. Tahap kegiatan

Pada tahap ini inti dari kegiatan kelompok maka aspek-aspek yang menjadi isi dan pengiringnya cukup banyak, masing-masing aspek perlu mendapat

perhatian anne-marie pemimpin kelompok. tahapan ini ada berbagai kegiatan yang dilaksanakan yaitu:

- a. Setiap anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.
- b. Menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu.
- c. Membahas topik pembahasan atau masalah secara dalam dan tunas.

4. Tahap pengakhiran

Pada tahapan pengarsiran bimbingan kelompok perhatian bukan pada berapa kali kelompok itu harus bertemu tetapi pada hasil yang telah dicapai pada kelompok itu.

Beberapa hal yang dilakukan pada tahapan ini yaitu:

- a. Pemimpin memberitahu bahwa kegiatan akan segera berakhir
- b. Pemimpin dan kelompok mengemukakan kesan dan hasil kegiatan.
- c. Membahas kegiatan selanjutnya.
- d. Memberikan pesan dan harapan.

Kelebihan dan Kekurangan dari teknik homeroom

Kelebihan

1. karena siswa mengikuti kegiatan yang dipimpin oleh guru atau konselor tertentu selama satu tahun atau lebih maka kontinuitas dan kemajuan kegiatan bimbingan dapat direncanakan dengan lebih baik.
2. Mengikuti kegiatan untuk membina kepercayaan dan kohesivitas kelompok, yang merupakan elemen-elemen penting untuk bimbingan kelompok yang efektif
3. Apabila kegiatan homeroom diorganisasikan sesuai dengan tingkat kelas siswa, maka dapat diprogramkan kegiatan-kegiatan bimbingan kelompok yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
4. Apabila struktur kegiatan homeroom dilaksanakan di seluruh sekolah, maka program kegiatan bimbingan yang terkoordinasi dapat dilaksanakan.

Kelemahan

1. Metode homeroom tidak akan berjalan dengan mulus jika tidak dalam bentuk kelompok

2. sulitnya untuk mengiringi siswa pada kondisi yang nyaman dalam sebuah proses bimbingan.
3. adanya persepsi dan image negatif di benak para siswa terhadap kegiatan bimbingan di sekolah.
4. Beranggapan siswa yang sering masuk ruang bimbingan adalah siswa yang bandel.

Referensi

<http://digilib.uinsby.ac.id/10346/3/BAB%20II.pdf>

Nafiah, Ainun; Handayani, Arri. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik homeroom untuk penurunan perilaku agresif siswa. *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2014.

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/EMPATI/article/view/657>

<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1370>

<https://www.jurnal.arraniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/6827>

