

by Sri Martaningsih

by Alpendi Alpendi

Submission date: 22-May-2023 05:36PM (UTC+0900)

Submission ID: 2099060870

File name: Lampiran_HKI_Amalia_BUKU_PANDUAN.pdf (1.81M)

Word count: 964

Character count: 6155



BIMBINGAN DAN KONSELING

BUKU PANDUAN

6

LAYANAN DENGAN STRATEGI PERMAINAN ULAR TANGGA TENTANG KOMUNIKASI INTERPERSONAL BAGI SISWA SMP



By : Amalia Darojati Nashrullah
Dr. Sri Tuter Martaningsih, M.Pd

KATA PENGANTAR

Sebagai makhluk sosial manusia perlu mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Siswa SMP berada pada fase remaja, sudah harus membangun kemampuan social yang lebih luas. Kunci keberhasilan berlangsungnya hidup pada manusia yaitu mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal yang dilihat dari aspek mengutamakan relasi dengan manusia.

Komunikasi menjadi hal yang penting dalam menjalani kehidupan disuatu masyarakat. Siswa yang melakukan komunikasi interpersonal dengan baik dapat meningkatkan hubungan sosial dengan teman-temannya di sekolah, dapat terhindar dari kurangnya efektif dan efisiennya siswa dalam menjalani aktivitas belajar.

Dengan strategi permainan menggunakan Media ular tangga siswa dapat berinterasi personal dengan anggota kelompok. Dengan demikian, melalui bimbingan kelompok menggunakan strategi permainan ular tangga dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Diharapkan buku panduan ini dapat mempermudah guru bimbingan dan konseling memberikan layanan pada siswa.

Klaten, 26 April 2022



Amalia Darojati Nashrullah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	1
CATATAN.....	2
KELENGKAPAN MEDIA.....	3
PANDUAN GURU.....	4
CARA BERMAIN.....	5
RAGAM KARTU & KEGIATAN YANG HARUS DILAKUKAN PEMAIN.....	6
★ WAWASAN DASAR KOMUNIKASI INTERPERSONAL	
★ Pengertian.....	7
Tujuan.....	7
Dampak Komunikasi rendah.....	8
Ciri-ciri.....	8
Cara Meningkatkan.....	9



CATATAN

1. Permainan ini membutuhkan ruang yang cukup luas atau dapat dilaksanakan di luar kelas. Karena hamparan alat permainan se luas 3 X 3 meter.
2. Permainan ini dapat dipandu oleh guru BK atau oleh tutor sebaya, ataupun oleh ketua kelompok siswa.
3. Buku panduan ini dilengkapi dengan media permainan ular tangga.
4. Ada banyak bagian kelengkapan media permainan ular tangga, selesai permainan harap ditata kembali dengan cermat dan masukkan dalam kemasan masing-masing, lalu masukkan ke dalam kotak besar.



KELENGKAPAN MEDIA

Kelengkapan Media Permainan Ular Tangga
1. Beberan/hamparan permainan ular tangga berukuran 3 X 3 meter



PANDUAN GURU ALUR PERMAINAN

1. Guru BK Menciptakan suasana saling mengenal, hangat, dan rileks.
2. Guru BK menjelaskan tujuan dan manfaat layanan secara singkat
3. Memotivasi anggota untuk aktif dan saling terbuka
4. Guru BK membacakan dan menjelaskan teknik dalam bermain ular tangga.
5. Setelah itu permainan dimulai.
6. Permainan selesai jika sudah ada 3 orang siswa yang mencapai kotak nomer 30.



7. setelah itu mereview hasil yang dicapai dengan berdiskusi mengenai apa itu "komunikasi interpersonal" mulai dari pengertian, tujuan, komponen, ciri, dampak dan indikator.

(materi ada di buku panduan)

8. Dilanjut dengan mengungkapkan kesan dan menyatakan bahwa kegiatan akan berakhir.

CARA BERMAIN

1. Permainan ini dimainkan oleh 4-12 orang
2. Masing - masing ¹⁰ pemain melempar dadu dan berjalan sesuai dengan angka yang didapatkan. Dimulai dari kotak pertama.
3. Jika ⁴ pemain berhenti di kotak yang bersimbol K maka mengambil kartu K (Komunikasi). Jika Pemain berhenti di kotak bersimbol Z maka mengambil kartu Z (zonk).
4. Jika ⁵ pemain berhenti di kotak yang memiliki tangga maka dapat naik ke kotak selanjutnya sesuai dengan arah tangga.
5. Jika ⁹ pemain berhenti di kotak yang memiliki kepala ular maka harus turun sampai dengan ekor ular lalu mengambil kartu z (zonk).
6. Permainan akan selesai jika sudah ada 3 orang siswa yang mencapai kotak terakhir yaitu kotak nomer 30.

RAGAM KARTU & KEGIATAN YANG HARUS DILAKUKAN

KARTU K (Komunikasi)

- a. Kartu K (komunikasi) bertujuan untuk melatih siswa dalam berkomunikasi interpersonal,
- b. Siswa yang mendapatkan kartu K wajib menjawab pertanyaan yang diambilnya secara acak.
- c. Jika siswa kesulitan menjawab guru BK dapat meminta anggota yang lain untuk membantu menjawab.
- d. Jika siswa dapat menjawab siswa maju 1 langkah. Jika siswa tidak dapat menjawab pertanyaan siswa mundur 1 langkah.

KARTU Z (Zonk)

- a. Kartu Z (Zonk) bertujuan untuk menghidupkan kembali suasana permainan.
- b. Kartu ini berupa tantangan yaitu "Tebak Kata"
- c. Siswa yang mendapatkan kartu zonk hanya boleh memberi tau ciri-ciri dari kata yang tertulis dalam kartu. Lalu Siswa yang lain menebak kata tersebut.
- d. Siswa yang mendapatkan kartu zonk hanya boleh memberi kode sebanyak 3-4x

WAWASAN DASAR KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Pengertian

Komunikasi yaitu kemampuan yang dimiliki masing-masing individu untuk berinteraksi sosial.

Saat berkomunikasi kita membutuhkan kemampuan saling terbuka, rasa empati, saling mendukung, tidak membedakan dan sikap yang positif supaya bisa timbul perilaku saling mengerti, memahami dan menghargai.



TUJUAN

Tujuan komunikasi interpersonal antarlain:

1. untuk memahami diri sendiri dan orang lain (memahami penjelasan guru)
2. untuk menemukan dunia luar
3. untuk membentuk dan menjaga hubungan dengan teman
4. untuk merubah sikap dan perilaku
5. untuk menghibur orang lain
6. untuk membantu orang lain.



Dampak Komunikasi rendah

Dampak Komunikasi yang rendah diantara:

1. Dapat mengganggu perkembangan pada diri siswa.
 2. Sulit menyampaikan pendapat pada saat belajar
 3. Menjadi pasif pada saat diskusi
 - ★ 4. Kurang bisa mengawali dan mengakhiri percakapan.
 5. Kegiatan belajar menjadi kurang efektif dan efisien.
 6. Sulit memahami diri sendiri dan orang lain
- Jadi pada akhirnya bisa mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

ciri-ciri

8

Ciri- ciri komunikasi interpersonal yang efektif yaitu:

- ★ 1. Bisa memahami isi pesan saat berkomunikasi.
2. Komunikasi berjalan menyenangkan dari kedua belah pihak.
3. Bisa mempengaruhi sikap dan perilaku
4. hubungannya semakin baik.
5. Komunikasi dua arah (saling menanggapi)

Cara Meningkatkan Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan 5 indikator tersebut dapat meningkatkan komunikasi interpersonal, adapun penjabarannya yaitu:

1) Keterbukaan (openness). (KARTU 1)

kita berani menceritakan sesuatu Hal dengan orang lain

Contoh: kita berani menceritakan masalah, menceritakan keseharian kita dengan orang lain. ★

2) Empati (empathy). (KARTU 2)

kita ikut merasakan hal yang dirasakan oleh orang lain.

★ Contoh: pada saat ada teman yang sedang berduka kita ikut merasakan kesedihan itu.

3) Sikap mendukung (supportiveness). (KARTU 3)

Sikap yang memberikan dorongan atau semangat kepada orang lain. ★

Contoh: Salah satu teman kamu akan mewakili sekolah untuk olimpiade IPA, saat itu juga kalian memberika semangat melalui kata-kata "Semangat ya!! kamu pasti bisa"

4) Sikap positif (positiveness). (KARTU 4)

Perilaku yang baik dengan tujuan untuk mempererat pertemanan.

contoh: bersikap Jujur, setia kawan dan amanah

5) Kesetaraan (equality). (KARTU 5)

Menempatkan diri sama dengan orang lain, ★

Contoh: Percaya diri untuk berbicara dengan siapa saja karena dia merasa semua orang sama kedudukannya.





UAD
Universitas
Ahmad Dahlan

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	2%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	2%
2	www.slideshare.net Internet Source	2%
3	text-id.123dok.com Internet Source	1%
4	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
6	eprints.uad.ac.id Internet Source	1%
7	balitbangsdm.kominfo.go.id Internet Source	1%
8	123dok.com Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
10	repository.usd.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

by Sri Martaningsih

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
