

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penggunaan teknik *Ice breaking* dalam bimbingan klasikal terhadap penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas X IPA SMAN 2 Kota Bengkulu dilakukan terhadap sampel penelitian yang dipilih dengan metode *Purposive Sampling* dan *Total Sampling* yang terdiri atas 30 siswa Kelas IPA B sebagai Kelas Eksperimen dan 30 siswa Kelas X IPA C sebagai Kelas Kontrol, sehingga jumlah lembaran *post-test* yang disebarakan sesuai dengan jumlah responden, yaitu sebanyak 60 eksemplar.

Tingkat pengembalian lembaran *post-test* sebesar 100%, artinya semua responden mengisi dan mengembalikan lembaran *post-test* secara keseluruhan. Rincian mengenai tingkat pengembalian lembaran *post-test* oleh responden dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1. Rincian Tingkat Pengembalian Lembaran *Post-Test*

Kelas	Keterangan	Jumlah Lembaran <i>Post-Test</i> (Eksemplar)	Persentase (%)
Eksperimen	Kuesioner yang disebarakan	30	100
	Kuesioner yang tidak direspon	0	0
	Kuesioner yang diolah	30	100
	Total	30	100
Kontrol	Kuesioner yang disebarakan	30	100
	Kuesioner yang tidak direspon	0	0
	Kuesioner yang diolah	30	100
	Total	30	100

Lembaran *post-test* berisikan 30 (tiga puluh) butir soal pilihan ganda dengan 5 (lima) opsi (pilihan), yaitu A, B, C, D, dan E yang secara substansial merujuk kepada 3 (tiga) indikator kemampuan penguasaan materi bimbingan sosial, yaitu (1) menjadi pribadi yang menyenangkan terdiri atas 13 butir soal, (2) cara bergaul yang baik terdiri atas 10 butir soal, dan (3) cara membangun kerja sama tim (kelompok) terdiri atas 7 butir soal.

Data hasil penelitian terdiri atas 2 (dua) bentuk penyajian, yaitu hasil pengujian kualitas butir soal dan hasil penguasaan materi bimbingan sosial yang keduanya diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Pengujian Kualitas Butir Soal

Pengujian kualitas butir soal menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda yang diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur *valid* (berlaku) atau tidaknya butir soal yang hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 4. Untuk 30 butir soal yang terdapat dalam *post-test* lebih besar dari nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa seluruh butir soal yang digunakan dalam penelitian ini bersifat *valid* (berlaku), sehingga layak untuk diolah lebih lanjut.

2) Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur suatu pertanyaan (butir soal) yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk yang hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 5. Dari 30 butir soal diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,819 lebih besar dari signifikansi 0,6. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa seluruh butir soal dalam lembaran *post-test* bersifat *reliable* (dapat dipercaya), sehingga layak untuk diolah lebih lanjut.

3) Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui apakah pertanyaan yang diajukan tergolong mudah, sedang, ataupun sukar yang hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 6. Tingkat kesukaran butir soal tergolong sedang sebanyak 9 butir soal (30%), yaitu butir soal nomor 2, 3, 6, 7, 9, 10, 18, 19, dan 20. Namun, untuk butir soal nomor 2, 6, 9, 10, 18, 19, dan 20 rata-rata responden menjawab benar. Tingkat kesukaran butir soal tergolong mudah sebanyak 21 butir soal (70%), yaitu butir soal nomor 1, 4, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Namun, untuk butir soal nomor 1, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 23, 27, dan 30 rata-rata responden menjawab salah.

4) Hasil Uji Daya Beda

Uji daya beda bertujuan untuk mengukur tingkat kesanggupan suatu butir soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan

siswa yang berkemampuan rendah yang hasilnya dapat dilihat pada Lampiran 7. Daya beda yang tergolong baik sebanyak butir soal (13,33%), yaitu butir soal nomor 1, 14, 23, dan 26. Daya beda tergolong cukup sebanyak 16 butir soal (53,33%), yaitu butir soal nomor 4, 5, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 21, 22, 25, 26, 28, 29, dan 30. Daya beda butir soal tergolong buruk sebanyak 10 butir soal (33,33%), yaitu butir soal nomor 2, 3, 6, 7, 9, 19, 18, 19, 20, dan 24.

b. Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial

1) Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial Siswa Kelas Eksperimen

Hasil penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) diketahui dari perolehan nilai hasil *post-test* yang dapat pada Lampiran 9. Nilai hasil *post-test* mengenai penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) diperoleh nilai terendah 83,25 sebanyak 1 orang dan nilai tertinggi 100 sebanyak 6 orang. Nilai dominan (modus) yang diperoleh siswa 93,24 sebanyak 9 orang. Secara keseluruhan, nilai rata-rata siswa sebesar 96,59 (baik).

2) Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial Siswa Kelas Kontrol

Hasil penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas Kontrol (X IPA C) diketahui dari perolehan nilai hasil *post-test* yang dapat pada Lampiran 11. Nilai hasil *post-test* mengenai penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas Kontrol (Kelas X IPA C) diperoleh nilai terendah 59,94

sebanyak 3 orang dan nilai tertinggi 100 sebanyak 2 orang. Nilai dominan (modus) yang diperoleh siswa 79,92 sebanyak 7 orang. Secara keseluruhan, nilai rata-rata siswa sebesar 75,93 (cukup baik).

c. Hasil Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka data hasil penelitian, yaitu penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) yang diperoleh dari hasil *post-test* dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Kedua uji statistik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji Kolmogorof-Smirnov (*Kolmogorof-Smirnov Test*). Hasil uji statistik ini dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.35835591
Most Extreme Differences	Absolute	.178
	Positive	.178
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		1.382
Asymp. Sig. (2-tailed)		.044

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil Uji Kolmogorof-Smirnov dengan nilai signifikansi sebesar 0,044 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

data hasil *post-test* mengenai penguasaan materi bimbingan sosial siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) memenuhi asumsi normalitas atau terdistribusi secara normal.

2) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kehomogenan (homogenitas) varians dari kedua data penelitian, baik yang diperoleh dari Kelas Eksperimen maupun dari Kelas Kontrol yang dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 4.3. Hasil Uji Homogenitas
KMO and Bartlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.500
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	39.271
	Df	1
	Sig.	.000

Hasil Uji Bartlett (*Bartlett's Test*) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil *post-test* mengenai penguasaan materi bimbingan sosial antara siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) dan siswa Kelas Kontrol (Kelas X IPA C) memenuhi asumsi homogenitas atau data tergolong homogen.

3) Hasil Uji t

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan *Independent Samples T-Test* yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4. Hasil *Independent Samples T-Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Post Test	Equal variances assumed	19.344	.000	7.538	58	.000	5.267	.699	3.868	6.665
	Equal variances not assumed			7.538	37.928	.000	5.267	.699	3.852	6.681

Hasil *Independent Samples T-Test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat penguasaan materi bimbingan sosial menggunakan teknik *Ice breaking* dalam bimbingan klasikal antara siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) dan siswa Kelas Kontrol (Kelas X IPA C) SMAN 2 Kota Bengkulu, sehingga **hipotesis diterima**.

B. Pembahasan

Secara keseluruhan berdasarkan data hasil *post-test* yang secara substansial merujuk kepada 3 (tiga) indikator kemampuan, yaitu (1) menjadi pribadi yang menyenangkan, (2) cara bergaul yang baik, dan (3) cara membangun kerja sama tim (kelompok), nilai rata-rata siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) sebesar 96,59 dan Kelas Kontrol (Kelas X IPA C) sebesar 75,93. Hasil uji statistik *Independent Samples T-Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan nilai *post-test* dan hasil uji statistik tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat penguasaan materi bimbingan sosial menggunakan teknik *Ice breaking* dalam bimbingan klasikal antara siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMAN 2 Kota Bengkulu. Uraian ini juga didukung oleh teori belajar sosial. Dalam teori ini dijelaskan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan bermain, para siswa akan dapat mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial.

Untuk indikator kemampuan menjadi pribadi yang menyenangkan yang terdiri atas 13 butir soal, rata-rata siswa menjawab salah 2 butir soal. Siswa mampu menjawab benar sebanyak 11 butir soal (84,61%). Secara umum dapat disimpulkan bahwa siswa telah mampu memahami cara-cara untuk menjadi pribadi yang menyenangkan yang meliputi (1) senyum, (2) menjadi pendengar yang baik, (3) mampu menempatkan diri dengan baik, dan (4) serta jujur dan dapat dipercaya. Dalam pemberian materi menjadi pribadi yang menyenangkan diawali dengan *ice breaking* jenis yel-yel yang membangkitkan semangat belajar siswa dan membangun ke akrabannya antara guru dan siswa di awal pembelajaran. Saat di tengah pemberian materi juga diselingi *ice breaking* badai berhembus yang membangun ke akrabannya antar siswa dan di akhir pembelajaran ditutup dengan *ice breaking* gerak badan yang membuat siswa segar dan memperkuat materi yang di terima.

Senyum sebagai cara menjadi pribadi yang menyenangkan merupakan cara yang paling mudah dilakukan oleh setiap yang memberikan dampak positif yang besar bagi diri orang tersebut. Senyum merupakan indikator bahwa seseorang mampu berinteraksi sosial dengan orang lain. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, maupun antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya. Dalam interaksi sosial juga terdapat simbol, dimana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

Menjadi pendengar yang baik sebagai cara menjadi pribadi yang menyenangkan adalah kemampuan pribadi individu yang mampu memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan isi hati, pendapat, keluhan, dan sebagainya. Artinya, pribadi yang menyenangkan adalah pribadi seseorang yang siap menjadi pendengar yang baik saat orang lain berbicara dan tidak memonopoli pembicaraan. Pendapat akan diberikan jika teman telah selesai bicara ataupun mereka meminta kita untuk menyampaikan pendapat (Mulyana, 2007: 98).

Dengan menjadi pendengar yang baik, maka orang lain akan merasa dihargai perkataan dan pendapatnya. Sebagai bentuk kontribusi dari hasil

mendengarkan tersebut, seorang teman dapat memberikan pendapat atau saran dari topik yang dibicarakan ataupun permasalahan dihadapi oleh temannya. Artinya, hasil dari menjadi pendengar yang baik adalah kemampuan untuk memberikan pendapat atau masukan yang bersifat konstruktif dalam rangka menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

Jujur dan dapat dipercaya sebagai cara menjadi pribadi yang menyenangkan adalah menjadi pribadi yang dapat memberikan penilaian terhadap segala sesuatu secara objektif. Mampu mengatakan hal yang benar sebagai suatu kebenaran dan hal yang salah sebagai suatu kesalahan. Implikasi dari kejujuran adalah pribadi yang dapat dipercaya. Artinya, seseorang harus dapat menjaga setiap ucapannya. Jika diberi kepercayaan, maka harus dapat menjaga kepercayaan tersebut. Teman yang suka berbohong tentunya akan dijauhi oleh teman-temannya. Selain itu, seseorang yang suka berbohong akan berpotensi menjadi individu yang suka mengadu domba dan menyebarkan fitnah dalam pergaulan. Alhasil, pertemanan yang terjalin baik akan menjadi rusak dan terjadi pertikaian (konflik) dalam persahabatan yang telah terjalin baik (Dananjaya, 2009: 123).

Untuk indikator kemampuan cara bergaul yang baik yang terdiri atas 10 butir soal, rata-rata siswa menjawab salah 2 butir. Siswa mampu menjawab benar sebanyak 8 butir soal (80%). Secara umum dapat disimpulkan bahwa siswa telah mampu memahami cara-cara bergaul yang

baik yang meliputi (1) menghargai orang lain, (2) bercanda, (3) menjadi orang yang dipercaya, dan (4) menjadi teman yang dapat diandalkan. Dalam pemberian materi cara bergaul yang baik diawali dengan *ice breaking* jenis tepuk tangan yang membangkitkan semangat belajar siswa dan membangun keakraban antara guru dan siswa di awal pembelajaran. Saat di tengah pemberian materi juga di selingi *ice breaking* estafet karet menggunakan sedotan yang membangun keakraban antar siswa dan menyambungkan *ice breaking* dengan materi yang disampaikan serta di akhir pembelajaran di tutup dengan *ice breaking* yel-yel sehingga penyampaian materi di tutup dengan menyenangkan.

Menghargai orang lain sebagai cara bergaul yang baik adalah kemampuan untuk memberikan penghargaan secara luas kepada teman. Saat teman berbicara, kita menjadi pendengar yang baik, menghargai perbedaan yang ada, tidak membedakan teman dalam pergaulan berdasarkan status sosial ekonomi mereka. Dengan menghargai orang lain, maka orang lain juga akan menghargai diri kita. Artinya, penghargaan terhadap orang lain merupakan aspek yang sangat penting dalam pergaulan.

Bercanda sebagai cara bergaul yang baik adalah senda gurau yang dilakukan dalam waktu dan situasi tertentu. Artinya, seorang individu yang baik dalam bergaul adalah teman yang tahu kapan situasi dan kondisi bercanda yang tepat untuk bercanda, sehingga candaan yang dilakukannya

tidak berlebihan (kelewatan), tidak menyinggung perasaan teman, dan bahkan mampu menimbulkan keriangin dalam suasana yang tegang dan menjemukan (Walgito, 2008: 91).

Menjadi orang yang dipercaya sebagai cara bergaul yang baik adalah kemampuan untuk dapat menjaga amanah (kepercayaan) yang diberikan teman kepada kita. Sebagai anak remaja yang senang bersosialisasi, siswa SMA biasanya akan menceritakan ganjalan dan keluhan yang ada di hatinya dengan *curhat* (curahan hati). Dalam mencurahkan isi hatinya, pasti terdapat hal-hal yang bersifat rahasia yang akan menimbulkan rasa malu bagi dirinya jika hal tersebut diceritakan oleh teman *curhat*-nya. Oleh karena itu, sebagai teman yang baik dalam pergaulan sehari-hari, teman yang baik adalah teman yang dapat dipercaya yang mampu menjaga kerahasiaan temannya ataupun menjaga sesuatu yang diamanahkan oleh temannya kepada dirinya (Mappiere, 2008: 108).

Menjadi teman yang dapat diandalkan sebagai cara bergaul yang baik adalah menjadi teman yang siap dalam keadaan senang maupun susah. Dalam keadaan susah, seorang teman mampu memberikan bantuan, baik bantuan yang bersifat materiil (benda dan uang) maupun spiritual (semangat dan dukungan). Selain itu, teman yang dapat diandalkan adalah teman yang selalu ada saat dibutuhkan.

Untuk indikator kemampuan cara membangun kerja sama tim (kelompok) yang terdiri atas 7 butir soal, rata-rata siswa menjawab salah 1 butir soal. Secara umum dapat disimpulkan bahwa siswa telah mampu memahami cara-cara membangun kerja sama dalam tim yang meliputi 1) fokus, 2) mendefinisikan peranan, 3) menetapkan tujuan, 4) membagikan informasi, 5) kepercayaan, 6) mendengarkan, 7) bersabar, 8) memberikan dukungan, 9) menunjukkan antusiasme, 10) menyenangkan, 11) delegasi (pelimpahan), dan 12) memberikan penghargaan. Dalam pemberian materi cara membangun kerja sama tim diawali dengan *ice breaking* gerak badan yang membangkitkan semangat belajar siswa dan membangun ke akrabannya antara guru dan siswa di awal pembelajaran. Saat di tengah pemberian materi juga di selingi *ice breaking* bola melalui rel tali yang menguji kekompakan antar siswa dan menyambungkan *ice breaking* dengan materi yang disampaikan serta di akhir pembelajaran di tutup dengan *ice breaking* pesan berantai yang pesannya sesuai dengan materi yang telah disampaikan sehingga mempertajam penguasaan materi siswa.

Kerjasama dalam tim menjadi sebuah kebutuhan dalam mewujudkan keberhasilan kerja. Kerjasama dalam tim akan menjadi suatu daya dorong yang memiliki energi dan sinergisitas bagi individu-individu yang tergabung dalam kerjasama tim. Tanpa kerjasama yang baik tidak akan memunculkan ide-ide cemerlang. Sebagaimana yang dinyatakan Bachtiar (2004: 102)

bahwa "kerja sama merupakan sinergisitas kekuatan dari beberapa orang dalam mencapai satu tujuan yang diinginkan. Kerjasama akan menyatukan kekuatan ide-ide yang akan mengantarkan pada kesuksesan".

Selain kedua belas cara-cara membangun kerja sama yang baik dalam tim (kelompok) di atas, agar sukses dalam mengerjakan tugas, maka seluruh anggota tim harus memegang prinsip (Warsihna, 2012: 112-118)

Pertama kepercayaan. Setiap anggota tim harus saling percaya bahwa setiap anggota mampu melaksanakan pekerjaan dengan baik. Kepercayaan ini sangat penting karena tanpa rasa percaya ini akan menimbulkan konflik yang akhirnya pekerjaan menjadi tidak tuntas. Artinya, kepercayaan diberikan karena mereka yang tergabung dalam tim merupakan orang-orang yang memiliki kompetensi yang baik dan handal.

Kedua ketulusan. Sebagai bentuk implikasi dari kepercayaan terhadap anggota tim yang lain, kepercayaan ini harus dibangun dengan ketulusan dan tidak ada rasa saling curiga. Ketulusan akan dapat diketahui dari cara seseorang memperlakukan orang lain.

Ketiga totalitas. Setiap anggota tim harus bekerja secara totalitas demi suksesnya sebuah projek. Dalam bekerja, biasanya setiap anggota memegang pekerjaan atau fungsi yang khusus dan pekerjaan tersebut satu sama lain saling ketergantungan. Artinya, apabila ada anggota yang bekerja tidak secara optimal, maka akan mengganggu kualitas anggota tim yang lain.

Keempat kekompakan. Hampir semua pekerjaan butuh kerja tim. Keberhasilan kerja tim sangat ditentukan kekompakan anggotanya. Tim dapat kompak kalau semua anggota paham tujuan yang ingin dicapai bersama.

Kelima keadilan. Perlakuan tidak adil adalah cikal-bakal perpecahan dalam kelompok. Oleh karena itu, dalam tim harus diterapkan peraturan, pembagian dan mekanisme kerja yang jelas. Jangan sampai ada yang merasa beban kerjanya lebih berat dari yang lain. Evaluasi hasil kerja secara periodik yang bertujuan untuk memantau sejauh mana pencapaian tim dan juga berguna untuk memompa semangat kerja mencapai tujuan berikutnya.

Keenam memahami keberagaman. Biasanya banyak kepala banyak konflik, hal ini terjadi juga dalam kerja tim. Namanya juga menyatukan aneka ragam karakter dan talenta (bakat), pasti ada saja bentroknya. Setiap anggota dilatih untuk lebih fleksibel dengan segala hal dan juga makin terpacu untuk lebih kreatif dan inovatif. Pekerjaan juga jadi lebih mudah dan cepat selesai karena dibagikan kepada masing-masing anggota sesuai kemampuannya.

Ketujuh kebersamaan. Konflik dalam kerja tim seharusnya dapat diminimalkan dengan pembagian tanggung jawab yang jelas. Bedakan porsi tanggung jawab berdasarkan kompetensi masing-masing anggota. Namun,

kalau memang tingkatan atau bobot tanggung jawab dalam tim sama, boleh saja membagi rata tanggung jawab tersebut.

Kedelapan toleransi. Tidak semua orang dengan mudah patuh dan menghargai kesepakatan yang sudah ditetapkan, baik itu mengenai tugas maupun wewenang kerja. Untuk menghindarinya, pemimpin tim harus selalu memantau dinamika kerja anggotanya. Agar pekerjaan tidak terhambat, setiap anggota harus memiliki tujuan yang sama dengan anggota tim lain.

Kesembilan kerja sama. Sifat malas dan egois dapat membuat anggota tim yang lain segan bekerja sama dengan Anda. Apalagi jika Anda tidak mau tunduk pada peraturan, kesannya seperti tidak menghargai kerja keras rekan yang lain. Oleh sebab itu Anda harus terus memacu diri dan merasa bertanggung jawab pada hasil kerja tim.

Selanjutnya menurut Gazali (2010: 2), ada 2 (dua) keterampilan utama yang mutlak harus dimiliki anggota tim, yaitu (1) keterampilan managerial (*managerial skill*). Keterampilan managerial adalah kemampuan mengatur dan mengelola potensi diri sendiri serta kemampuan untuk melakukan koordinasi dengan sesama anggota tim, termasuk di dalamnya kemampuan dalam membuat rencana kerja, menentukan tujuan, memantau kinerja, memonitor perkembangan dan memastikan pekerjaan telah dilakukan secara benar dan (2) keterampilan interpersonal (*interpersonal skill*). Keterampilan ini merupakan keterampilan melakukan kontak sosial dengan seluruh individu

didalam kelompok, termasuk kemampuan berkomunikasi, saling menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan menjaga kekompakkan dengan anggota tim.

Berdasarkan semua uraian di atas, maka hendaknya setiap anggota dalam sebuah tim mampu mengaplikasi kesembilan prinsip dalam membina kerja sama yang baik dalam tim, sehingga tujuan dan sasaran yang telah ingin dicapai sejak awal dapat terwujud sesuai dengan keinginan. Selain itu, untuk membentuk tim yang tangguh, dibutuhkan dua keterampilan utama yang wajib dimiliki oleh setiap anggota tim, yaitu keterampilan manajerial dan keterampilan interpersonal. Dengan kedua keterampilan dasar tersebut, seseorang telah siap masuk kedalam kerja sama tim, karena keterampilan itu akan memudahkan seseorang mampu bekerja sama sekaligus mengaktualisasikan diri didalam sebuah tim. Jika seseorang telah masuk didalamnya, secara otomatis orang tersebut telah memiliki tanggung jawab yang bersinergi pada satu tujuan, yaitu mencapai kesuksesan bersama.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan teknik *Ice breaking* dalam bimbingan klasikal terhadap penguasaan materi bimbingan sosial di Kelas X IPA SMAN 2 Kota Bengkulu, maka beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata hasil *post-test* siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) sebesar 96,59 (baik) dan siswa Kelas Kontrol (Kelas X IPA C) dengan nilai rata-rata 75,93 (cukup baik). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi siswa Kelas Eksperimen lebih baik dibandingkan siswa Kelas Kontrol.
2. Hasil *Independent Samples T Test* dengan nilai signifikansi (*Significance*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan tingkat penguasaan materi bimbingan sosial menggunakan teknik *Ice breaking* dalam bimbingan klasikal antara siswa Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B) dengan siswa Kelas Kontrol (Kelas X IPA C) SMAN 2 Kota Bengkulu.

C. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah:

1. Agar para siswa dapat menerapkan materi bimbingan sosial yang telah diterima, khususnya mengenai kemampuan untuk (a) menjadi pribadi yang menyenangkan, (b) cara bergaul yang baik, dan (c) cara membangun kerja sama tim dan dapat diterapkan dalam kehidupan sosial.
2. Agar guru BK (Bimbingan dan Konseling) di sekolah-sekolah dapat menerapkan teknik *Ice breaking* dalam memberikan materi bimbingan kepada siswa yang mampu memecahkan kebekuan suasana, sehingga proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Dalam prakteknya, dapat digunakan berbagai jenis teknik *Ice breaking* untuk menciptakan variasi dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan objek siswa dan kemampuan mereka dalam mengikuti kegiatan.
3. Bagi penelitian selanjutnya dapat menggunakan teknik *Ice breaking* dalam bimbingan pribadi-sosial ataupun bimbingan kelompok dengan menggunakan jenis teknik yang berbeda dan bagaimana implikasi terhadap kemampuan yang lain, seperti keterampilan sosial (komponen pengetahuan dan komponen perilaku), kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, pengembangan kesadaran multikultural, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S.M. 2010. *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah.
- Aqib, Z. 2012. *Ikhtisar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Bachtiar, A. 2004. *Kerja Sama dalam Tim untuk Mewujudkan Tujuan*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Dananjaya, R. 2009. *Adab dalam Bergaul dengan Teman Sebaya*. Bandung: Alfabeta.
- Danim, S. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Fanani, A. 2010. *Ice Breaking dalam Proses Belajar Mengajar*. [Jurnal] Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Surabaya. Volume VI, No. 11, 28 Februari 2010.
- Gazali, I. 2010. *Kerja Sama Tim*. Jakarta: Student Advisory Center, Binus University.
- Ghozali, I. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS Versi 21.0*. Edisi I. Semarang: Badan Penerbitan Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. 2007. *Social Intelligence*. Terjemahan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hikmawati, F. 2010. *Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mappiere, A. 2008. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mulyana, D. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novia, S. 2013. *Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaker terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS*. [Jurnal] Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

- Nurihsan, J. 2006. *Bimbingan dan Konseling dalam Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Prayitno dan Amti, E. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2007. *Buku III Pelayanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: Bina Sumber Daya MIPA.
- Said, M. 2010. *80+ Ice Breaker Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Salahudin, A. 2010. *Bimbingan & Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Siwabesy dan Hastuti, S. 2008. *Bimbingan Klasikal: Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soetjipto, R. 2009. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarwo dan Eva. 2010. *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Sukardi, D.K. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program bimbingan dan Konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, D.K dan Desak. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarto dan Agung. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarto. 2012. *Ice Breaking dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Tohirin. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integritas)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Walgito, B. 2008. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winkel, W.S dan Hastuti, S. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

- Wulandari, R.A. 2012. *Pengaruh Penggunaan Teknik Pembelajaran Ice Breaking terhadap Kemampuan Menulis Pantun*. [Jurnal] Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan.
- Warsihna, J. 2012. *Modul Pelatihan: Budaya Kerja dan Kerja Sama Tim*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Yusuf, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yusuf, S dan Nurihsan, J. 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Rizqi Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Satuan Layanan (Satlan)

A.	Topik/Pembahasan	:		Menjadi pribadi yang menyenangkan
B.	Komponen Program	:		Materi tentang menjadi pribadi yang menyenangkan, <i>ice breaking</i>
C.	Bidang Bimbingan	:		Sosial
D.	Jenis Layanan	:		Informasi
E.	Fungsi Layanan	:		Pemahaman
F.	Tujuan Layanan	:		Siswa dapat menjadi seorang pribadi yang <i>smart</i> , disenangi dan dicari oleh teman lainnya. Siswa dapat mengubah sikap
G.	Hasil yang dicapai	:		Diharapkan siswa dapat menjadi diri yang menyenangkan
H.	Sasaran	:		Siswa Kelas X
I.	Uraian kegiatan	:		

No	Kegiatan Praktikan	Kegiatan Siswa	Waktu
1.	Pendahuluan		
	a. Salam	Memperhatikan,	10 menit
	b. Rapport, <i>ice breaking</i>	menanggapi dan	
	c. Apersepsi	melakukan <i>ice breaking</i>	
	d. Menjelaskan tujuan layanan	yel-yel (Langkah-langkah di lampiran 2)	
2.	Inti		
	a. Menjelaskan materi	Memperhatikan dan memahami penjelasan materi.	25 menit
	b. <i>Ice breaking</i> badai berhembus	Melakukan <i>ice breaking</i> .	
	c. Membuka sesi tanya jawab	Menanyakan materi yang kurang dipahami.	
3.	Penutup		
	a. Memberikan kesimpulan materi	Memberikan tanggapan atas umpan balik yang diberikan	10 menit
	b. Evaluasi	<i>Ice breaking</i> gerak badan	
	c. <i>Ice breaking</i> , salam penutup	Menjawab Salam	

J.	Uraian materi	:		Terlampir
K.	Waktu	:		1 x 45 menit
L.	Penyelenggara	:		Guru BK (peneliti)

M.	Pihak yang dilibatkan	:		Wali kelas
N.	Alat/Perlengkapan	:		Alat tulis, bahan ajar, <i>ice breaking</i>
O.	Proses penilaian	:	1.	Peserta didik mengikuti layanan dengan baik dari awal sampai selesai
			2.	Peserta didik aktif dalam pendapat dan tanggapan
P.	Keterkaitan ini dengan layanan atau kegiatan Pendukung	:		Sebagai himpunan data pribadi
Q.	Evaluasi	:		Peserta didik menguasai cara bergaul yang baik
R.	Catatan Khusus	:		-

Mengetahui,

Koordinator BK

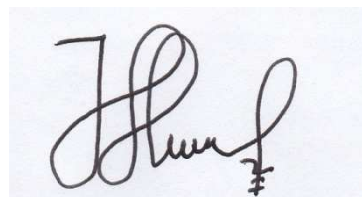


Hatra Dewi, S.Pd

NIP.197111041997022001

Bengkulu, April 2014

Guru pembimbing



Mardiana Novasari

NPM.A1L010013

Satuan Layanan (Satlan)

A.	Topik/Pembahasan	:	Cara bergaul yang baik
B.	Komponen Program	:	Materi tentang cara bergaul yang baik, <i>ice breaking</i>
C.	Bidang Bimbingan	:	Sosial
D.	Jenis Layanan	:	Informasi
E.	Fungsi Layanan	:	Pemahaman
F.	Tujuan Layanan	:	Siswa dapat bergaul dan berinteraksi dengan teman di sekolah
G.	Hasil yang dicapai	:	Diharapkan siswa dapat bergaul dengan baik dan menjadi pribadi yang pandai mencari teman
H.	Sasaran	:	Siswa Kelas X
I.	Uraian kegiatan	:	

No.	Kegiatan Praktikan	Kegiatan Siswa	Waktu
1.	Pendahuluan		
	a. Salam	Memperhatikan dan	10 menit
	b. Rapport, <i>ice breaking</i>	menanggapi,	
	c. Apersepsi	Melakukan <i>ice breaking</i>	
	d. Menjelaskan tujuan layanan	tepuk tangan (petunjuk di lampiran 1)	
2.	Inti	Memperhatikan dan	
	a. Menjelaskan materi	memahami penjelasan	25 menit
	b. <i>Ice breaking</i> , estafet karet menggunakan sedotan	materi. Melakukan <i>ice breaking</i> . Menanyakan materi yang kurang dipahami.	
	c. Membuka sesi tanya jawab		
3.	Penutup	Memberikan tanggapan	
	a. Memberikan kesimpulan materi	atas umpan balik yang diberikan	10 menit
	b. Evaluasi	<i>Ice breaking</i> yel-yel	
	c. <i>Ice breaking</i> Salam penutup	Menjawab Salam	

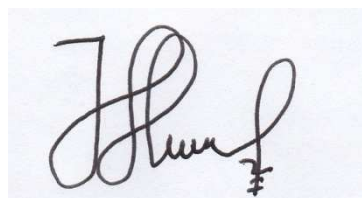
J.	Uraian materi	:	Terlampir
K.	Waktu	:	1 x 45 menit
L.	Penyelenggara	:	Guru BK (peneliti)
M.	Pihak yang dilibatkan	:	Wali kelas
N.	Alat/Perlengkapan	:	Alat tulis, bahan ajar, <i>ice breaking</i>
O.	Proses penilaian	:	1. Peserta didik mengikuti layanan dengan baik dari awal sampai selesai
			2. Peserta didik aktif dalam pendapat dan tanggapan
P.	Keterkaitan ini dengan layanan atau kegiatan Pendukung	:	Sebagai himpunan data pribadi
Q.	Evaluasi	:	Peserta didik menguasai cara bergaul yang baik
R.	Catatan Khusus	:	-

Mengetahui,
Koordinator BK



Hatra Dewi, S.Pd
NIP.197111041997022001

Bengkulu, April 2014
Guru pembimbing



Mardiana Novasari
NPM.A1L010013

Satuan Layanan (Satlan)

A.	Topik/Pembahasan	:		Kerja sama
B.	Komponen Program	:		Materi tentang kerja sama, <i>ice breaking</i>
C.	Bidang Bimbingan	:		Sosial
D.	Jenis Layanan	:		Penguasaan konten
E.	Fungsi Layanan	:		Pemahaman
F.	Tujuan Layanan	:		Peserta didik dapat mempraktekkan, melakukan, dan membiasakan kerja sama yang baik dalam kehidupan sehari – hari
G.	Hasil yang dicapai	:		Siswa dapat mengetahui cara membangun kerja sama dengan orang lain
H.	Sasaran	:		Siswa Kelas X
I.	Uraian kegiatan	:		

No.	Kegiatan Praktikan	Kegiatan Siswa	Waktu
1.	Pendahuluan		
	a. Salam	Memperhatikan,	10 menit
	b. Rapport, <i>ice breaking</i>	menanggapi dan	
	c. Apersepsi	melakukan <i>ice breaking</i>	
	d. Menjelaskan tujuan layanan	gerak badan (kegiatan di lampiran 1)	
2.	Inti	Memperhatikan dan	
	a. Menjelaskan materi	memahami penjelasan	25 menit
	b. <i>Ice breaking</i> bola melalui rel tali	materi.	
	c. Membuka sesi tanya jawab	Melakukan <i>ice breaking</i> .	
3.	Penutup	Menanyakan materi yang kurang dipahami.	
	a. Memberikan kesimpulan materi	Memberikan tanggapan atas umpan balik yang diberikan	10 menit
	b. Evaluasi	<i>Ice breaking</i> pesan berantai	
	c. <i>Ice breaking</i> Salam penutup	Menjawab Salam	

J.	Uraian materi	:		Terlampir
----	---------------	---	--	-----------

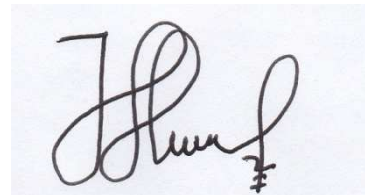
K.	Waktu	:	1 x 45 menit
L.	Penyelenggara	:	Guru BK (peneliti)
M.	Pihak yang dilibatkan	:	Wali kelas
N.	Alat/Perlengkapan	:	Alat tulis, bahan ajar, alat <i>ice breaking</i> (sedotan, tali dan bola)
O.	Proses penilaian	:	1. Peserta didik mengikuti layanan dengan baik dari awal sampai selesai
			2. Peserta didik aktif dalam pendapat dan tanggapan
P.	Keterkaitan ini dengan layanan atau kegiatan Pendukung	:	Himpunan data
Q.	Evaluasi	:	Peserta didik mampu mempraktekan kerjasama dan mampu memahaminya
R.	Catatan Khusus	:	-

Mengetahui,
Koordinator BK



Hatra Dewi, S.Pd
NIP.197111041997022001

Bengkulu, April 2014
Guru pembimbing



Mardiana Novasari
NPM.A1L010013

Lampiran 2. Jenis-jenis Teknik *Ice Breaking* yang Digunakan dalam Penelitian

1. Jenis Yel-Yel

Peneliti Menyapa

Halo

Hai

Apa kabar?

Selamat pagi!

Selamat siang!

Are you ready?

Dan sebagainya

Siswa Menjawab

Hai

Halo

Luar biasa!

Siap-siap!

Kerja keras!

Yes!

.....

2. Jenis Tepuk Tangan

a. Tepuk anggota badan

Petunjuk kegiatan:

1) Peneliti memegang hidung,

siswa tepuk tangan 1 x

2) Peneliti memegang bibir,

siswa tepuk tangan 2 x

3) Peneliti memegang telinga,

siswa tepuk tangan 3 x

4) Peneliti bersedekap,

siswa tepuk tangan 4 x

Keterangan: Kegiatan di atas dapat dimodifikasi ataupun dibolak-balik ketentuannya.

b. Tepuk dibalas tepuk

Petunjuk kegiatan:

1) Peneliti tepuk tangan 1 x,

siswa tepuk tangan 4 x

2) Peneliti tepuk tangan 2 x,

siswa tepuk tangan 3 x

3) Peneliti tepuk tangan 3 x,

siswa tepuk tangan 2 x

4) Peneliti tepuk tangan 4 x,

siswa tepuk tangan 1 x

Keterangan: Kegiatan di atas dapat dimodifikasi ataupun dibolak-balik ketentuannya.

3. Gerak Badan

- a. Peneliti mengucapkan kata “mangga”, siswa mengangkat kedua tangan sambil berjinjit.
- b. Peneliti mengucapkan kata “jeruk”, siswa mengacungkan kedua tangan ke depan.
- c. Peneliti mengucapkan kata “kacang”, siswa membungkukkan badan sambil kedua tangan memegang sepatu.

Keterangan: Permainan tersebut bisa dimodifikasi, dan juga dapat dilakukan secara bolak-balik tergantung kesepakatan dengan siswa.

4. Permainan (*Games*)

- a. Badai berhembus (*The great wind blows*)

Strategi ini merupakan *Ice breaking* yang dibuat cepat yang membuat para peserta didik bergerak sambil tertawa. Strategi tersebut merupakan cara membangun tim (kelompok) yang baik dan menjadikan para peserta lebih mengenal satu sama lain.

Petunjuk kegiatan:

- 1) Kursi-kursi diatur ke dalam sebuah lingkaran. Siswa diminta untuk duduk di kursi yang telah disediakan.
- 2) Menjelaskan kepada siswa aturan permainan, untuk putaran pertama pemandu (peneliti) akan bertindak sebagai angin.
- 3) Pemandu (peneliti) sebagai angin akan mengatakan “*angin berhembus kepada yang memakai (...)*”. Misal: kacamata (apabila ada beberapa peserta memakai kacamata).

- 4) Siswa yang memakai kacamata harus berpindah tempat duduk, pemandu (peneliti) sebagai angin ikut berebut kursi.
- 5) Akan ada satu orang peserta yang tadi berebut kursi, tidak memperoleh tempat duduk. Orang inilah yang akan menggantikan posisi pemandu (peneliti) sebagai angin.
- 6) Lakukan putaran kedua, dan seterusnya. Setiap putaran yang bertindak sebagai angin harus mengatakan "*angin berhembus kepada yang....*" (sesuai dengan karakteristik peserta, misal: baju biru, sepatu hitam, dan sebagainya).

b. Estafet karet menggunakan sedotan

Teknik *Ice breaking* jenis ini bertujuan untuk melatih siswa agar dapat saling bekerja sama dalam tim (kelompok). Alat yang diperlukan dalam teknik *ice breaking* ini terdiri atas sedotan 3 warna dan karet 3 warna.

Petunjuk kegiatan:

- 1) Siswa dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok dan setiap kelompok dibagikan sedotan yang berbeda warna, begitu juga dengan karetnya, sehingga akan terbentuk kelompok merah, hijau, dan kuning.
- 2) Setiap kelompok membentuk lingkaran dan ketua kelompok mengambil karet yang warnanya sama dengan sedotan kelompok mereka di depan kelas yang telah digantung dengan menggunakan pipet.
- 3) Ketua kelompok mengestafetkan karet ke anggota sebelahnya hingga anggota terakhir dan mengambil lagi karet ke depan hingga waktu habis.

c. Bola melalui rel tali

Petunjuk kegiatan:

- 1) Siswa mencari pasangan untuk melakukan permainan ini.
- 2) Setiap siswa yang berpasangan diberi tali dan membentuk tali tersebut seperti rel yang bisa dilalui bola.

3) Siswa berusaha menjalankan bola tersebut di atas tali.

d. Pesan berantai

Petunjuk kegiatan:

- 1) Siswa membentuk lingkaran.
- 2) Guru membisikkan sebuah kalimat kepada siswa yang paling ujung dan siswa tersebut meneruskan ke siswa yang lain.
- 3) Siswa yang terakhir menerima pesan harus menyebutkan pesan yang diterimanya.

Lampiran 3. Materi Bimbingan Sosial yang Diberikan kepada Siswa

1. Menjadi Pribadi yang Menyenangkan

Banyak pendapat yang menyatakan bahwa pribadi yang menyenangkan adalah pribadi yang bila para siswa berada didekatnya, anak-anak akan selalu merasa senang, tenang dan damai. Mungkin anak-anak memiliki pengertian sendiri, bagaimana seorang dapat dikatakan memiliki pribadi yang menyenangkan. Tetapi yang jelas, anak-anak akan sangat senang jika berada didekatnya. Anak-anak ingin terus bersamanya, dan rasanya akan rindu jika berjauhan dengannya.

Apa parameter seseorang memiliki pribadi yang menyenangkan? Parameternya adalah apakah anak-anak merasa nyaman jika berada didekatnya?. Nyaman tidaknya diri anak-anak, hanya dapat dirasakan oleh perasaan dan hati anak-anak. Saat anak-anak berbicara dengan seseorang yang ramah dan murah senyum, tentu saja akan merasa nyaman. Lain halnya jika anak-anak berbicara dengan seseorang yang mukanya cemberut dan kalau ditanya ketus. Anak-anak tentu saja akan berusaha untuk menghindarinya. Senyum yang menyenangkan tersebut adalah senyum yang tulus dari hati dan tidak dibuat-buat. Anak-anak sendiri tentu dapat merasakan dan bahkan dapat membedakan ini senyum tulus atau tidak. Senyum yang tulus, artinya senyum yang anak-anak merasa lepas untuk melakukannya, tidak canggung dan tidak tertahan. Sekali lagi, senyumlah dengan tulus.

Hal kedua yang dapat anak-anak lakukan adalah berusaha untuk menjadi seorang pendengar yang baik. Sepertinya mudah, tetapi pada prakteknya sangat sulit. Manusia senang untuk berbicara daripada mendengarkan. Manusia cenderung merasa dirinyalah yang paling tahu. Dengan mendengar, anak-anak justru akan mendapatkan banyak ilmu dari

apa yang dibicarakan oleh teman-temannya. Dengan mendengar, anak-anak akan lebih mengenal kepribadiannya. Tahanlah diri anak-anak untuk tidak mengomentari apa yang dibicarakan teman. Tunggulah sampai temannya selesai bercerita. Setelah itu, anak-anak dapat memberikan komentar kepadanya, tentu saja dengan bahasa yang sopan dan santun. Anak-anak tidak perlu menyalahkan atau menghakimi orang lain. Tujuan temannya cerita adalah untuk meringankan beban permasalahannya atau mungkin untuk mendapatkan solusi. Anak-anak tidak perlu membebaninya dengan komentar-komentar yang tidak berkenan baginya. Jika memang ternyata temannya salah, maka anak-anak harus mampu menggunakan bahasa anak-anak dengan baik, sehingga temannya tidak tersinggung.

Kunci selanjutnya adalah mampu menempatkan diri dengan baik. Anak-anak harus tahu bagaimana memposisikan diri saat berada di dekat orang yang lebih tua, tentu harus bisa menghormati dan bisa membawa diri dengan baik. Begitu juga saat berada dengan yang lebih muda, harus bisa menjadi contoh (tauladan) yang baik dan mengayomi. Saat berada di tengah masyarakat juga harus bisa membaaur supaya anak-anak disenangi orang-orang yang berada di sekelilingnya.

Kunci terakhir untuk menjadi pribadi yang menyenangkan adalah jujur dan dapat dipercaya. Dengan bersikap jujur, maka anak-anak akan mudah untuk dipercaya oleh orang lain. Katakanlah sesuatu itu sebagai kebaikan jika memang baik, dan katakanlah buruk jika memang buruk. Seseorang akan merasa nyaman untuk bercerita dan berbagi dengan anak-anak jika anak-anak adalah orang yang dapat menjaga lisan. Tidak mudah memang, tetapi jika anak-anak bercerita pada seseorang, apalagi jika bercerita mengenai hal yang sangat pribadi, tentu anak-anak menginginkan temannya tersebut dapat menjaga informasi yang telah dikemukakan. Pribadi yang menyenangkan

bukanlah mereka yang hanya mampu tersenyum, mampu mendengar, dan menempatkan diri, tetapi juga mampu dipercaya.

Selain itu, anak-anak juga harus bisa mengungkapkan perasaan mereka dengan benar. Perasaan yang tidak diungkapkan pada akhirnya akan terungkap secara tidak langsung dalam bentuk mencap, bertanya, memerintah, menyindir, menuduh, mencela, memuji, dan memberi sebutan.

2. Cara Bergaul yang Baik

Di dalam kehidupan para siswa harus mengetahui tata cara bergaul atau berteman yang baik yang akan membuat mereka dapat diterima oleh siapa saja di lingkungannya. Beberapa cara bergaul yang baik sebagai berikut:

1. Menghargai orang lain

Kita sebagai manusia yang hidup saling membutuhkan harus bisa menghargai segala bentuk apapun yang ada pada diri orang lain, baik itu masalah pendapat, keahlian, sifat, maupun pribadi dirinya. Jangan sampai keluar kata-kata yang bisa menyinggung orang lain, jika anak-anak mau dihargai oleh orang lain.

2. Bercanda

Bercanda (bergurau) merupakan sesuatu yang asyik pada diri manusia, tapi jangan sampai *over low* (kelewatan) dalam bercanda dengan orang lain dan kita harus melihat situasi orang yang mau kita ajak bercanda apakah memungkinkan atukah tidak untuk diajak bercanda. Kalaupun dia sedang menghadapi kesulitan yang sangat berat kita harus bisa membuat dia tertawa, tersenyum, dan merasa nyaman bila berada di samping kita.

3. Menjadi orang yang dipercaya

Jika kita dipercaya oleh teman atau orang lain, itu bukanlah sesuatu yang baik buat kita, dipercaya oleh teman bisa membuat kita senang, senang

karena dipercaya oleh orang lain. Namun, yang menjadi beban, apakah kita bisa menjaga kepercayaan yang diberikan oleh orang lain kepada kita. Jadi, agar kita bisa memelihara kepercayaan itu salah satu caranya dengan dapat menjaga kerahasiaan orang lain dan berpikir bahwa rahasia orang lain adalah rahasia kita juga.

4. Menjadi teman yang dapat diandalkan

Menjadi teman yang dapat diandalkan dapat dilakukan dengan memenuhi kriteria yang telah disebutkan di atas, yaitu kita dapat menghargai orang lain, mampu membuat teman tersenyum dalam keadaan apapun, meskipun dalam keadaan yang sangat genting, serta menjaga kepercayaan yang diberikan oleh teman atau orang lain.

3. Cara Membangun Kerja Sama Tim (Kelompok)

Agar dapat membangun sebuah tim yang baik dan handal, diperlukan lebih dari sekadar mengumpulkan orang-orang yang tepat, karena tujuan utama dari *leadership* (kepemimpinan) yang sebenarnya adalah mampu menciptakan lingkungan dimana setiap individu yang berada di dalamnya mau bekerja secara kooperatif dan kolaboratif. Beberapa tips yang dapat membantu kita untuk membangun kerja sama tim yang baik sebagai berikut:

1. Fokus

Jelaskan rencana jangka panjang organisasi dan lakukan *follow-up* dengan teratur. Orang-orang sering kali terlalu fokus pada masalah hari ini dan pekerjaan rutusnya, sehingga kehilangan gambaran dari tujuan utama yang ingin dicapai secara keseluruhan. Jadi, sewaktu anggota lainnya sedang berkonsentrasi untuk menyelesaikan suatu masalah, maka anggota lain dapat mendedikasikan lebih banyak waktunya untuk melakukan evaluasi dan mengeliminasi permasalahan yang mungkin muncul pada masa mendatang.

2. Mendefinisikan peranan

Garis bawahi dengan jelas tanggung jawab dan peran setiap individu dalam suatu tim. Hal ini sangat penting untuk menjamin kesuksesan tim. Pemahaman tim terhadap tugas dan tanggung jawab masing-masing akan sangat membantu dalam pelaksanaan kerja sama tim secara kolaboratif. Dukunglah tim Anda untuk mendefinisikan fungsi mereka. Para anggota tim akan mampu mengambil lebih banyak tanggung jawab apabila mereka berada dalam posisi yang cocok, dan salah satu dari mereka mungkin akan dapat mengeluarkan bakat baru yang tidak disadari sebelumnya.

3. Menetapkan tujuan

Anggota tim perlu memperhatikan tujuan individu maupun tujuan tim. Dukunglah mereka untuk menentukan tujuan jangka pendek yang dapat diraih dan dapat diukur, serta tujuan jangka panjang. Dengan tujuan yang jelas dan kode etik atau aturan tertentu, tim akan mulai bisa mengatur dirinya sendiri untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Pantauan dari senior sangat dibutuhkan untuk menghilangkan sifat-sifat negatif, seperti kemalasan, keterlambatan, serta suka menunda-nunda pekerjaan. Komunikasikan selalu setiap tujuan dengan jelas dan pastikan setiap anggota tim benar-benar memahaminya.

4. Membagikan informasi

Informasi yang disembunyikan akan dianggap sebagai gosip atau rumor. Produktivitas dan moral tim akan menurun bila mereka menemukan banyak informasi yang tidak jelas berkeliaran, terutama pada masa-masa sulit atau peralihan. Bagikan dan sebarkanlah semua informasi yang memang perlu dikomunikasikan ke semua anggota tim dan jangan lupa untuk terus memperbaharui informasi tersebut sesering mungkin.

5. Kepercayaan

Jadilah orang yang dapat dipercaya dan diandalkan. Hargailah kata-kata Anda sendiri. Bila Anda seorang pemimpin dan Anda sudah berjanji untuk memberikan sesuatu kepada anggota tim, maka pastikan Anda menepati janji tersebut. Bila Anda salah satu anggota tim dan pernah berjanji untuk melakukan sesuatu kepada tim atau pemimpin Anda, maka pastikan juga Anda menepati janji tersebut. Perlakukan setiap anggota tim dengan perlakuan yang sama. Jangan ada istilah “anak emas” dan “orang istimewa”. Artinya, jalankan prinsip kesetaraan!.

6. Mendengarkan

Bersikaplah terbuka terhadap ide-ide dari anggota tim lain. Berikan mereka kesempatan untuk menyampaikan pendapat dalam rapat. Kita tidak akan pernah benar-benar tahu saran dan pendapat mana yang terbaik sampai kita sendiri membuktikannya. Merekalah yang paling tahu permasalahan apa yang terjadi di dalam tim. Berikan pujian kepada anggota tim dan jadilah seorang pemimpin dan pendengar yang baik bagi mereka.

7. Bersabar

Bila tim Anda terlihat bermasalah dan tidak menunjukkan hasil apa pun, maka bersabarlah!. Berikan waktu dan amati perkembangannya. Sering kali mereka bisa mengatasi masalahnya sendiri, dan Anda perlu mengawasi dan mengamati saja. Bila hal ini tidak terjadi, maka beraksilah. Keluarkan anggota tim tersebut dan ganti dengan orang yang lebih kompeten bila memang diperlukan, karena tidak ada gunanya menyimpan “benalu” di dalam tim (kelompok).

8. Memberikan dukungan

Setiap anggota tim harus ditantang untuk berkontribusi dalam segala hal. Dorong mereka untuk ikut pelatihan bila memang diperlukan dan beri kesempatan untuk keluar dan melakukan sendiri tugas-tugasnya. Mereka

perlu merasa nyaman dalam melakukan tugas agar mampu menemukan potensi unik dalam diri mereka sendiri. Ubahlah tanggung jawab setiap anggota tim bila memang dianggap perlu. Ketahuilah *strength* (kekuatan) dan *weakness* (kelemahan) dari setiap anggota tim dan berikan dukungan positif terhadap kedua hal itu.

9. Menunjukkan antusiasme

Selalulah bersikap positif dan penuh harap. Bila mereka melihat Anda mengharapkan sesuatu dari mereka, maka ada peluang mereka akan memberikan yang terbaik dan berusaha tidak mengecewakan Anda. Fokuslah juga pada hal-hal yang dikerjakan dengan benar dan tidak selalu melihat kesalahan orang lain saja.

10. Menyenangkan

Bangun semangat yang ada di dalam tim agar mampu memberikan energi yang tinggi dan semangat persatuan. Sediakan waktu untuk tertawa bersama dan ciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Tidak ada tujuan yang dapat dicapai dengan mudah bila suasananya selalu dalam keadaan tegang.

11. Delegasi (pelimpahan)

Jelaskan apa yang harus dikerjakan dan bagaimana caranya, lalu biarkan. Lebih baik lagi jika Anda dapat menjelaskan masalah yang ada dan seperti apa hasil yang Anda inginkan. Selanjutnya, biarkan tim Anda mengembangkan cara mereka sendiri untuk menyelesaikan tugas tersebut sesuai waktu yang telah ditetapkan. Bila jadwal pelaporan hari Selasa depan, maka jangan menanyakan hasilnya hari ini.

12. Memberikan penghargaan

Dalam setiap tim akan mempunyai individu yang menonjol pada bidang tertentu. Kenalilah hal ini dengan cepat melalui proses kinerja peninjauan dan gunakan untuk mendukung kerja sama tim. Hindari semua

tindakan yang bisa menimbulkan kecemburuan di antara anggota. Terakhir, yang penting adalah terus-menerus memberikan inspirasi kepada semua anggota tim. Bila Anda berbicara tentang hal apa pun yang berhubungan dengan tim, gunakanlah kata “Kita” dan bukan kata “Saya”. Nah, selamat bekerja sama dan sukses untuk Anda semua!

Lampiran 4. Post-Test Materi Bimbingan Sosial

Waktu	: 45 menit
Ketentuan	
Penilaian	: Skor 1 (satu) untuk jawaban benar
	: Skor 0 (nol) untuk jawaban salah
Nama	:
Kelas	: X IPA

Petunjuk:**Berilah tanda silang (X) untuk jawaban menurut Anda yang paling tepat!**

1. Nadia memiliki banyak teman, teman-temannya merasa senang, tenang, dan damai berada di dekatnya. Bagaimana kepribadian Nadia:
 - a. Suka menolong
 - b. Luwes
 - c. Menyenangkan
 - d. Suka bersama
 - e. Ekstrovert (bersifat terbuka)
2. Berikut ini merupakan hal yang tidak boleh dilakukan untuk menjadi pribadi yang menyenangkan, *kecuali*:
 - a. Senyum dari hati, menjadi pendengar yang baik, tidak bisa menempatkan diri, jujur
 - b. Menjadi pendengar yang baik, menempatkan diri, jujur, dan dapat dipercaya
 - c. Menjadi pendengar yang baik, bisa menempatkan diri, dan sulit dipercaya
 - d. Senyum dari hati, menjadi pendengar yang baik, tidak bisa menempatkan diri, jujur, dan dapat dipercaya
 - e. Semua salah
3. Dampak yang timbul jika kita tidak mampu menjadi pribadi yang menyenangkan adalah:

- a. Banyak teman
b. Tidak ada yang mau berteman
c. Disenangi semua orang
- d. Mendapat kebahagiaan
e. Dikucilkan
4. Andi merasa tersinggung dengan ucapan Beni. Lalu ia mengungkapkan perasaannya dengan mengatakan “*Dasar si mulut compreng.....!*”. Ketersinggungan Andi di atas diungkapkan dalam bentuk:
- a. Tuduhan
b. Sindiran
c. Hinaan
d. Tindakan vandalisme
e. Spontanitas
5. Dilla sedang belajar di mejanya. Tiba-tiba adiknya membuat keributan, sehingga mengganggu konsentrasi belajarnya. Dilla kemudian berkata keras, “*Hei, kamu diam....jangan ribut, pergi sana!*”. Kemarahan Dilla di atas diungkapkannya dalam bentuk:
- a. Tuduhan
b. Celaan
c. Perintah
d. Sindiran
e. Paksaan
6. Lilo memiliki koleksi batu hias yang banyak. Ketika dia memeriksa koleksinya, ternyata ada tiga buah batu yang hilang. Tentu saja hal ini membuatnya marah. Kemudian dia datang ke kamar adiknya dan berkata “*Kamu ya yang mengambil batu koleksiku....Ayo kembalikan!*”. Kemarahan Lilo di atas diungkapkan dalam bentuk:
- a. Tuduhan
b. Pujian
c. Perintah
d. Pertanyaan
e. Praduga tak bersalah
7. Wiwa suka sekali memperhatikan koleksi lukisan Dede. Saking senangnya dia sering mengunjungi rumah Dede untuk melihat lukisan itu. Wiwa mengatakan, “*Wah, lukisanmu betul-betul menginspirasi saya!*”. Kekaguman Wiwa di atas diungkapkan dalam bentuk:
- a. Pujian
b. Celaan
c. Litotes
d. Ironi
e. Hiperbolik

8. Lulu tidak suka pada Yoan. Setiap kali Lulu bertemu dengannya, dia berkomentar, "*Wah, ada bidadari dari Gunung Merapi lewat nih!*". Ketidaksukaan Lulu di atas diungkapkan dalam bentuk:
- a. Tuduhan
 - b. Celaan
 - c. Ironi
 - d. Sindiran
 - e. Litotes
9. Bagaimana cara kita dapat merasakan dan bahkan dapat membedakan senyum tulus atau tidak:
- a. Senyum yang tulus, artinya senyum yang Anda merasa lepas untuk melakukannya, tidak canggung, dan tertahan
 - b. Senyum yang tulus, artinya senyum yang Anda merasa tidak lepas untuk melakukannya, tidak canggung, dan tidak tertahan
 - c. Senyum yang tulus, artinya senyum yang Anda merasa lepas untuk melakukannya, canggung, dan tidak tertahan
 - d. Senyum yang tulus, artinya senyum yang Anda merasa lepas untuk melakukannya, tidak canggung, dan tidak tertahan
 - e. Senyum yang tulus, artinya senyum yang dibuat-buat untuk menyenangkan hati orang yang melihatnya
10. Rinda tidak disukai teman-temannya, karena sering berbohong dan tidak dapat dipercaya. Apa yang harus Rinda lakukan agar bisa disenangi oleh teman-temannya:
- a. Tetap menjadi diri sendiri yang seperti itu
 - b. Memperbaiki diri menjadi pribadi jujur dan dapat dipercaya
 - c. Membiarkan saja keadaan yang ada
 - d. Memperbaiki diri dengan terpaksa agar disenangi teman-teman
 - e. Meminta maaf atas kebohongannya selama ini
11. Roni tidak mengetahui cara bergaul yang baik, apakah akibat dari ketidaktahuan Roni tersebut, *kecuali*:

- a. Diterima oleh siapapun
 - b. Dikucilkan lingkungan
 - c. Hidup semaunya
 - d. Bisa disenangi, bisa juga tidak
 - e. Menjadi pribadi yang individualis
12. Lisa ingin dihargai orang lain, maka apa yang harus Lisa lakukan:
- a. Menghargai dirinya sendiri
 - b. Menghargai perbedaan
 - c. Menghargai orang lain
 - d. Menghargai keinginannya
 - e. Menghargai keinginan orang lain
13. Berikut ini merupakan cara bergaul yang baik adalah:
- a. Menghargai orang lain dan menjadi orang yang dipercaya
 - b. Suka bercanda untuk mencairkan suasana
 - c. Menjadi teman yang bisa diandalkan
 - d. Selalu ada dan siap membantu teman saat dibutuhkan
 - e. Bergaul dengan menjunjung tinggi norma dan etika yang berlaku
14. Mengapa mengetahui cara bergaul yang baik itu penting:
- a. Karena kita bisa diterima oleh siapa saja sebagai teman
 - b. Karena kita bisa menjadi terkenal
 - c. Karena kita bisa diterima oleh siapa saja sebagai lawan
 - d. Karena dapat mempermudah semua urusan
 - e. Karena dapat membantu kesuksesan hidup
15. Tujuan utama dari sikap kepemimpinan yang sebenarnya adalah:
- a. Menciptakan lingkungan, dimana setiap individu mau bekerja secara kooperatif dan inisiatif
 - b. Menciptakan lingkungan, dimana setiap individu mau bekerja secara kolaboratif dan edukatif
 - c. Menciptakan lingkungan, dimana setiap individu mau bekerja secara edukatif dan inisiatif
 - d. Menciptakan lingkungan, dimana setiap individu mau bekerja secara kooperatif dan kolaboratif

- e. Menciptakan lingkungan, dimana setiap individu mau bekerja secara partisipatif dan inovatif
16. Bagaimana cara menjadi teman yang diandalkan:
- a. Cukup memenuhi kriteria, yaitu bisa menghargai orang lain
 - b. Cukup memenuhi kriteria, yaitu dapat membuat teman tersenyum dalam keadaan apapun
 - c. Menjaga kepercayaan teman
 - d. Menjaga norma dan etika yang berlaku
 - e. Semua benar
17. Panji ditunjuk untuk jadi ketua kelompok dalam sebuah permainan. Apa yang sebaiknya Panji lakukan supaya menjadi ketua yang baik:
- a. Mengatur semua anggota kelompoknya dengan sembarangan
 - b. Mengerjakan semua tugas sendirian
 - c. Membagi tugas kepada semua anggota kelompok sesuai posisinya dalam tim
 - d. Memberikan perintah dengan semaunya
 - e. Membagi tugas hanya kepada anggota yang memiliki kemampuan yang baik
18. Jika kalian sedang melakukan perlombaan dalam bentuk permainan, tiba-tiba salah satu anggota kelompok melakukan kesalahan. Apa yang harus dilakukan:
- a. Memarahinya karena membuat kesalahan
 - b. Menyalahkannya jika kelompok kalian kalah
 - c. Memakinya karena sudah salah
 - d. Memberitahu bagaimana dia seharusnya
 - e. Membiarkan saja karena kalah dan menang dalam permainan merupakan hal yang biasa

19. Bagaimana mendefinisikan peran dalam kerjasama tim (kelompok):
- Garis bawahi dengan jelas tanggung jawab dan peran setiap individu dalam tim
 - Pemahaman anggota terhadap tugas dan tanggung jawab masing-masing
 - Dukunglah tim Anda untuk mendefinisikan fungsi mereka
 - Biarkan mereka menemukan peranannya masing-masing
 - Bantu mereka untuk menemukan peranannya
20. Apa pentingnya menggarisbawahi dengan jelas tanggung jawab dan peran setiap individu dalam suatu tim:
- Penting untuk menjamin kesuksesan tim
 - Sangat penting untuk menjamin kesuksesan tim
 - Tidak terlalu penting untuk menjamin kesuksesan tim
 - Sangat penting untuk mengakomodir keinginan masing-masing anggota di dalam tim
 - Sangat penting untuk kekompakan tim
21. Jika anda dihadapkan pada posisi yang menuntut Anda untuk berbohong, namun untuk kebaikan. Apa yang akan Anda lakukan:
- Akan berbohong karena untuk kebaikan
 - Tetap untuk jujur, karena bohong tetap berdosa
 - Tidak mau melakukan apa-apa
 - Berbohong atau jujur sama saja
 - Tetap untuk jujur dan mencari cara menyelesaikan masalah tersebut
22. Rahmat disukai teman-temannya karena suka bercanda, namun kadang kala dalam bercanda Rahmat sering berlebihan. Apa sebaiknya yang harus dilakukan Rahmat:
- Tetap suka bercanda karena membuat teman-teman senang
 - Mengurangi bercandanya dan menjadi pendiam

- c. Melihat situasi orang yang mau diajak bercanda apakah memungkinkan apa tidak untuk diajak bercanda
 - d. Bercanda kepada teman yang mengajak untuk bercanda
 - e. Semua salah
23. Apa parameter seseorang memiliki pribadi yang menyenangkan:
- a. Merasa tenteram berada di dekatnya
 - b. Merasa nyaman berada di dekatnya
 - c. Merasa sedih dan gelisah berada di dekatnya
 - d. Merasa aman berada di dekatnya
 - e. Merasa biasa saja berada di dekatnya
24. Kaira dipanggil teman saat dia sedang buru-buru. Apa yang sebaiknya dilakukan Kaira:
- a. Pura-pura tidak mendengarkan
 - b. Menoleh saja dan tersenyum
 - c. Berhenti sebentar dan menanyakan keperluannya
 - d. Menunda dulu keperluannya
 - e. Menanyakan keperluannya dan minta maaf karena tidak bisa lama
25. Berikut merupakan hal yang seharusnya dilakukan jika ada teman yang mendapat juara lomba, *kecuali*:
- a. Memberi selamat
 - b. Termotivasi untuk berprestasi
 - c. Memberi selamat dan termotivasi untuk berprestasi juga
 - d. Memberi selamat dan ingin seperti dirinya
 - e. Diam saja
26. Roni ingin memperbaiki diri, karena selama ini sering mengganggu dan membuat marah teman-temannya. Apa yang akan kalian lakukan:
- a. Mendingkan saja karena itu hanya *acting*
 - b. Tidak menghiraukan karena tidak penting

- c. Pura-pura ingin berteman, tetapi tetap menjauhinya
 - d. Menerima dan mendukung itikad baiknya
 - e. Bersikap apatis
27. Saat melakukan permainan di dalam kelas, Indah terjatuh dan marah-marah. Hal ini menunjukkan bahwa Indah memiliki sifat:
- a. Temperamen
 - b. Pemaaf
 - c. Emosional
 - d. Pemarah
 - e. Mudah tersinggung
28. Menjadi pribadi yang menyenangkan dan mengetahui cara berteman yang baik bertujuan agar:
- a. Dapat bersosialisasi dengan baik, karena kita membutuhkan orang lain
 - b. Disukai banyak orang
 - c. Mempunyai banyak teman dan menjadi terkenal
 - d. Menjadi panutan yang baik bagi teman lain dalam bersosialisasi
 - e. Mempermudah setiap urusan
29. Membangun kerja sama tim yang baik merupakan tugas:
- a. Ketua kelompok
 - b. Anggota kelompok
 - c. Tugas bersama
 - d. Pihak-pihak yang berkepentingan
 - e. Pembina tim
30. Apa tips untuk membangun kerja sama tim yang telah kita pelajari:
- a. Fokus, definisikan peran, tetapkan tujuan, bagikan informasi, kepercayaan, dengarkan, bersabar, dukungan, tunjukkan antusiasme, menyenangkan, regresi, berikan penghargaan
 - b. Fokus, definisikan peran, tetapkan tujuan, bagikan informasi, kepercayaan, dengarkan, bersabar
 - c. Dukungan, bersikap skeptis, menyenangkan, delegasi, berikan penghargaan
 - d. Fokus, definisikan peran, tetapkan tujuan, bagikan informasi, kepercayaan, dengarkan, bersabar, dukungan, tunjukkan antusiasme, menyenangkan, delegasi, berikan penghargaan

e. Fokus, definisikan peran, tetapkan tujuan, bagikan informasi, kepercayaan, mendominasi, bersabar, dukungan, bersikap apatis, menyenangkan, delegasi, berikan penghargaan

Kunci Jawaban:

1. C	11. B	21. E
2. B	12. C	22. C
3. B	13. A	23. B
4. C	14. A	24. E
5. C	15. D	25. E
6. A	16. A	26. D
7. A	17. C	27. C
8. C	18. D	28. A
9. D	19. A	29. C
10. B	20. B	30. D

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas

No.	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Keterangan</i>
1	.701	.000	<i>Valid</i>
2	.891	.000	<i>Valid</i>
3	.796	.000	<i>Valid</i>
4	.725	.000	<i>Valid</i>
5	.605	.000	<i>Valid</i>
6	.891	.000	<i>Valid</i>
7	.891	.000	<i>Valid</i>
8	.294	.041	<i>Valid</i>
9	.619	.000	<i>Valid</i>
10	.398	.005	<i>Valid</i>
11	.936	.000	<i>Valid</i>
12	.876	.000	<i>Valid</i>
13	.542	.000	<i>Valid</i>
14	.596	.000	<i>Valid</i>
15	.684	.000	<i>Valid</i>
16	.525	.000	<i>Valid</i>
17	.638	.000	<i>Valid</i>
18	.528	.000	<i>Valid</i>
19	.909	.000	<i>Valid</i>
20	.444	.000	<i>Valid</i>
21	.375	.045	<i>Valid</i>
22	.821	.000	<i>Valid</i>
23	.276	.032	<i>Valid</i>
24	.685	.000	<i>Valid</i>
25	.924	.000	<i>Valid</i>
26	.221	.018	<i>Valid</i>
27	.497	.000	<i>Valid</i>
28	.386	.006	<i>Valid</i>
29	.797	.000	<i>Valid</i>
30	.698	.000	<i>Valid</i>

Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.819	30

Lampiran 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	Rentang Nilai	Tingkat Kesukaran
1	0,97	Mudah
2	0,67	Sedang
3	0,60	Sedang
4	0,73	Mudah
5	0,80	Mudah
6	0,67	Sedang
7	0,60	Sedang
8	0,73	Mudah
9	0,63	Sedang
10	0,67	Sedang
11	0,80	Mudah
12	0,77	Mudah
13	0,87	Mudah
14	1,00	Mudah
15	0,80	Mudah
16	0,77	Mudah
17	0,80	Mudah
18	0,60	Sedang
19	0,63	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,80	Mudah
22	0,70	Mudah
23	0,97	Mudah
24	0,80	Mudah
25	0,70	Mudah
26	0,83	Mudah
27	1,00	Mudah
28	0,73	Mudah
29	0,87	Mudah
30	0,80	Mudah

Lampiran 8. Hasil Uji Daya Beda

No. Soal	Σ Skor Kelompok Atas	Σ Skor Kelompok Bawah	Rentang Nilai	Daya Beda
1	7,3	0,3	0,47	Baik
2	5	2,5	0,17	Buruk
3	4,5	3	0,10	Buruk
4	5,5	2	0,23	Cukup
5	6	1,5	0,30	Cukup
6	5	2,5	0,17	Buruk
7	4,5	3	0,10	Buruk
8	5,5	2	0,23	Cukup
9	4,8	2,8	0,13	Buruk
10	5	2,5	0,17	Buruk
11	6	1,5	0,30	Cukup
12	5,8	1,8	0,27	Cukup
13	6,5	1	0,37	Cukup
14	7,5	0	0,50	Baik
15	6	1,5	0,30	Cukup
16	5,8	1,8	0,27	Cukup
17	6	1,5	0,30	Cukup
18	4,5	3	0,10	Buruk
19	4,8	2,8	0,13	Buruk
20	5	2,5	0,17	Buruk
21	6	1,5	0,30	Cukup
22	5,3	2,3	0,20	Cukup
23	7,3	0,3	0,47	Baik
24	4,8	2,8	0,13	Buruk
25	5,3	2,3	0,20	Cukup
26	6,3	1,3	0,33	Cukup
27	7,5	0	0,50	Baik
28	5,5	2	0,23	Cukup
29	6,5	1	0,37	Cukup
30	6	1,5	0,30	Cukup

**Lampiran 9. Tabulasi Data Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial
untuk Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B)**

No. Urut	Nama Siswa	Skor Jawaban Responden																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	ANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
2	AAA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
3	AS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	BA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
5	DED	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	DB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	FM	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
8	GDS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
9	INF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	JS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
11	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
12	KPH	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
13	LS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	LMD	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	M	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
16	MARP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
17	MFML	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	NRF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
19	NDF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
20	N	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	RD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	RNA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
23	SI	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	SVR	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
25	WY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	WG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	YT	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	ZN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
29	KPH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	MAR	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

Lanjutan Lampiran 9. Tabulasi Data Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial untuk Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B)

No. Urut	Nama Siswa	Skor Jawaban Responden												Total Benar	Total Salah
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	ANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2
2	AAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	3
3	AS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	28	2
4	BA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2
5	DED	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	1
6	DB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
7	FM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	3
8	GDS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	3
9	INF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	3
10	JS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	1
11	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2
12	KPH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	25	5
13	LS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
14	LMD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	2
15	M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	3
16	MARP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	2
17	MFML	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
18	NRF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	1
19	NDF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	1
20	N	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28	2
21	RD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
22	RNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	4
23	SI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	3
24	SVR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	3
25	WY	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29	1
26	WG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
27	YT	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28	2
28	ZN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28	2
29	KPH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
30	MAR	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	25	5

Keterangan:

Jawaban Benar → Skor 1

Jawaban Salah → Skor 0

**Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial
Untuk Kelas Eksperimen (Kelas X IPA B)**

No. Urut	Nama Siswa	Jawaban		Jumlah Skor	Faktor Pengali	Nilai
		Benar	Salah			
1	ANA	28	2	28	3,33	93,24
2	AAA	27	3	27	3,33	89,91
3	AS	28	2	28	3,33	93,24
4	BA	28	2	28	3,33	93,24
5	DED	29	1	29	3,33	96,57
6	DB	30	0	30	3,33	100
7	FM	27	3	27	3,33	89,91
8	GDS	27	3	27	3,33	89,91
9	INF	27	3	27	3,33	89,91
10	JS	29	1	29	3,33	96,57
11	K	28	2	28	3,33	93,24
12	KPH	25	5	25	3,33	83,25
13	LS	30	0	30	3,33	100
14	LMD	28	2	28	3,33	93,24
15	M	27	3	27	3,33	89,91
16	MARP	28	2	28	3,33	93,24
17	MFML	30	0	30	3,33	100
18	NRF	29	1	29	3,33	96,57
19	NDF	29	1	29	3,33	96,57
20	N	28	2	28	3,33	93,24
21	RD	30	0	30	3,33	100
22	RNA	26	4	26	3,33	86,58
23	SI	27	3	27	3,33	89,91
24	SVR	27	3	27	3,33	89,91
25	WY	29	1	29	3,33	96,57
26	WG	30	0	30	3,33	100
27	YT	28	2	28	3,33	93,24
28	ZN	28	2	28	3,33	93,24
29	KPH	30	0	30	3,33	100
30	MAR	25	5	25	3,33	83,25
Total		842	58	842		2.897,7
Rata-rata		28,07	9,67	28,07		96,59

Keterangan:

$$\text{Faktor pengali} = \frac{\text{Nilai Tertinggi}}{\Sigma \text{ Soal}} = \frac{100}{30} = 3,33$$

**Lampiran 11. Tabulasi Data Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial
untuk Kelas Kontrol (Kelas X IPA C)**

No. Urut	Nama Siswa	Skor Jawaban Responden																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	AFD	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	AM	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1
3	AUZ	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1
4	ANF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
5	CDH	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
6	DSN	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
7	DU	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
8	DAWS	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
9	EF	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
10	EA	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
11	EUD	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
12	FE	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
13	FA	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
14	FY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	GP	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
16	GSS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
17	HT	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
18	ISP	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
19	LFP	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
20	MO	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
21	MIB	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
22	MNR	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
23	PCK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
24	PRMD	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
25	RL	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1
26	RTP	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
27	SM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	TGF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
29	WA	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
30	YAC	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1

**Lanjutan Lampiran 11. Tabulasi Data Hasil Penguasaan Materi
Bimbingan Sosial untuk Kelas Kontrol (Kelas X IPA C)**

No. Urut	Nama Siswa	Skor Jawaban Responden												Total Benar	Total Salah
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	AFD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	1
2	AM	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	20	10
3	AUZ	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	18	12
4	ANF	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	22	8
5	CDH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	6
6	DSN	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	20	10
7	DU	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	18	12
8	DAWS	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	22	8
9	EF	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	19	11
10	EA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	20	10
11	EUD	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	24	6
12	FE	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	23	7
13	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	26	4
14	FY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
15	GP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24	6
16	GSS	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	7
17	HT	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	24	6
18	ISP	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	18	12
19	LFP	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	19	11
20	MO	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	20	10
21	MIB	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	6
22	MNR	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21	9
23	PCK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	1
24	PRMD	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	19	11
25	RL	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21	9
26	RTP	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25	5
27	SM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	0
28	TGF	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	22	8
29	WA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	4
30	YAC	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24	6

Keterangan:

Jawaban Benar → Skor 1

Jawaban Salah → Skor 0

**Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Penguasaan Materi Bimbingan Sosial
Untuk Kelas Kontrol (Kelas X IPA C)**

No. Urut	Nama Siswa	Jawaban		Jumlah Skor	Faktor Pengali	Nilai
		Benar	Salah			
1	AFD	29	1	29	3,33	96,57
2	AM	20	10	20	3,33	66,60
3	AUZ	18	12	18	3,33	59,94
4	ANF	22	8	22	3,33	73,26
5	CDH	24	6	24	3,33	79,92
6	DSN	20	10	20	3,33	66,60
7	DU	18	12	18	3,33	59,94
8	DAWS	22	8	22	3,33	73,26
9	EF	19	11	19	3,33	63,27
10	EA	20	10	20	3,33	66,60
11	EUD	24	6	24	3,33	79,92
12	FE	23	7	23	3,33	76,59
13	FA	26	4	26	3,33	86,58
14	FY	30	0	30	3,33	100
15	GP	24	6	24	3,33	79,92
16	GSS	23	7	23	3,33	76,59
17	HT	24	6	24	3,33	79,92
18	ISP	18	12	18	3,33	59,94
19	LFP	19	11	19	3,33	63,27
20	MO	20	10	20	3,33	66,60
21	MIB	24	6	24	3,33	79,92
22	MNR	21	9	21	3,33	69,93
23	PCK	29	1	29	3,33	96,57
24	PRMD	19	11	19	3,33	63,27
25	RL	21	9	21	3,33	69,93
26	RTP	25	5	25	3,33	83,25
27	SM	30	0	30	3,33	100
28	TGF	22	8	22	3,33	73,26
29	WA	26	4	26	3,33	86,58
30	YAC	24	6	24	3,33	79,92
Total		580	216	580		2.277,92
Rata-rata		19,33	7,20	19,33		75,93

Keterangan:

$$\text{Faktor pengali} = \frac{\text{Nilai Tertinggi}}{\Sigma \text{ Soal}} = \frac{100}{30} = 3,33$$

Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.35835591
Most Extreme Differences	Absolute	.178
	Positive	.178
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		1.382
Asymp. Sig. (2-tailed)		.044

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 14. Hasil Uji Homogenitas**KMO and Bartlett's Test**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.500
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	39.271
	Df	1
	Sig.	.000

Lampiran 15. Hasil *Independent Samples T-Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Post Test	Equal variances assumed	19.344	.000	7.538	58	.000	5.267	.699	3.868	6.665
	Equal variances not assumed			7.538	37.928	.000	5.267	.699	3.852	6.681

Lampiran 16. Foto-foto Kegiatan



Pemberian Materi Bimbingan Sosial



***Ice Breaking* Estafet Karet Menggunakan Sedotan**



Ice Breaking Gerak Badan



Ice Breaking Tamia Kertas



Ice Breaking Bola melalui Rel Tali



Pengambilan Data Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen



***Post-Test* Kelas Eksperimen**



***Post-Test* Kelas Kontrol**



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN NASIONAL
SMAN 2 AKREDITASI A



Jl. Mahoni No. 14 Telp. (0738) 233027 Fax. (0738) 349123 Bengkulu 38227
website : sman2-kotabengkulu.sch.id - Web/E-mail/Email : belajar-online.sman2-kotabengkulu.sch.id



SURAT
KETERANGAN SELESAI
PENELITIAN
Nomor 0701/SMAN/2014

Nomor	ADM-INK-SMANDA BKL-01
Jenis	SK
Terbit/Lampai	16-05-2014
Hal	1 dari 1

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Atas (SMA) Negeri 2 Kota Bengkulu, menerangkan bahwa:

- Nama : **Martiana, S.Pd**
- NPM : **1111010012**
- Program Studi : **Bimbingan dan Konseling**

Berdasarkan surat izin dari Dinas Pendidikan Nasional Kota Bengkulu Nomor : 421.3 /142/ V.DIKBUD tanggal 21 April 2014, yang bersangkutan telah selesai mengadakan penelitian di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu dengan judul :

"Pengaruh Penggunaan Ice Breaking dalam bimbingan klasikal terhadap penguasaan materi bimbingan sosial pada siswa SMA/ penelitian eksperimen pada siswa kelas X IPA C dan X IPA B SMA 2 Kota Bengkulu."

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 7 Mei 2014
Kepala Sekolah
Yunan Danim, M.Pd
NIP 19650705 199412 1 001



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mahoni Nomor 57 Bengkulu 38227
Telp. (0736) 21429, 21725 Fax. (0736) 345444

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.3/197/V.Dikbud

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu,
Memperhatikan :

1. Surat : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bengkulu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 1714/UN30.7/PL/2014 tanggal 07 April 2014.
2. Surat Izin Penelitian : Mardiana Novasari
3. Judul Skripsi : "Pengaruh penggunaan *Ice Breaking* dalam bimbingan klasikal terhadap penguasaan materi bimbingan sosial pada siswa SMA (penelitian eksperimen pada siswa kelas X IPA A dan X IPA B SMA 2 Kota Bengkulu)".

Dengan ini menyatakan dapat memberi izin mengadakan penelitian kepada :

1. Nama : Mardiana Novasari
2. NPM : A1L010013
3. Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat penelitian SMA Negeri 2 Kota Bengkulu
b. Waktu penelitian 14 April s.d 07 Mei 2014
2. Penelitian tersebut khusus terbatas untuk kepentingan studi ilmiah;
3. Tidak diperbolehkan dipublikasikan sebelum mendapat izin tertulis dari Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu;
4. Harus melapor kepada Kepala Sekolah sebelum melaksanakan penelitian;
5. Menyampaikan laporan hasil penelitian tersebut kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu dan Kepala SMA Negeri 2 Kota Bengkulu.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 21 April 2014

a.n. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

Kota Bengkulu

Kabhd Dikmen,



Dra. Rosnawetti, MM

Pembina Tk.I/ NIP. 196306051990032003

Tembusan Yth:

1. Walikota Bengkulu
2. Dekan FKIP Universitas Bengkulu
3. Kepala SMA Negeri 2 Kota Bengkulu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BENGKULU

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan WR. Supratman Kandang Liman Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : 0736) 21086
Laman: www.fkip.unib.ac.id e-mail: dekanat.fkip@unib.ac.id

Nomor : 1704 /UN30.7/PL/2014
Lamp : 1 (satu) Expl Proposal
Perihal : Izin Penelitian

7 April 2014

Yth. Kepala Dinas pendidikan dan Kebudayaan kota Bengkulu
Di Bengkulu

Demi kelancaran penulisan Skripsi mahasiswa kami, bersama ini di mohon di wilayah kerja bapak dapat memberikan izin melakukan penelitian / pengambilan data kepada:

Nama : Mardiana Novasari
NPM : A1L010013
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling
Tempat penelitian : SMA Negeri 2 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 14 April s.d 7 Mei 2014

dengan judul : "Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Dalam Bimbingan Klasikal Terhadap Penguasaan Materi Bimbingan Sosial Pada Siswa SMA (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPA A Dan X IPA B SMA 2 Kota Bengkulu" Proposal terlampir.

Atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n.Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :
Yth. Dekan FKIP Sebagai Laporan

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Mardiana Novasari. Anak pertama dari pasangan Bapak Drs.M.Dini (Alm) dan Ibu Dra. Mahani. Lahir di Bengkulu pada tanggal 21 November 1991. Alamat rumah di Jalan Bukit Barisan No.55 Rt.02 Rw.01 Kelurahan Sawah Lebar Kecamatan Ratu Agung Kota Bengkulu

Riwayat pendidikan penulis yaitu Sekolah Dasar di SDN 51 Kota Bengkulu (1998-2004). SMP Negeri 3 Kota Bengkulu (2004-2007) dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu (2007-2010).

Pada tahun 2010 penulis melanjutkan studi di sebuah Universitas di Kota Bengkulu dan menjadi mahasiswa program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, melalui jalur SPMU.