

Kumpulan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)

# **BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE SIMULATION GAME**

Dr. Hj. Evi Afiati, M.Pd, dkk

&

Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2020

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa



**Penulis Dr. Hj. Evi Afiati, M.Pd**

**&**

**Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2020**

Arnawati	Sarah Azzukhruf
Sulis Setiawati	Firda Novilia
Siti Nurshelomita	Zaneta Amanda
Sandrina Shafa Mulia	Amaini Rahmah
Ucu Muslihah	Zulfa Nazwa Widadiyah
Wafiq Ajizah	Rahmayanti
Ummu Syarifah	Nabilatuzzahra
Okta Savira	Siti Nurhalisah
Ariska Kiyawati	Febi Handayani
Genia Dwinanda	Dwita Ramdhini Ayu Putri
Sabrina	Sri Hartati
Entis Saefullah	Chaerunisa Wahyuni
Fitri Saqinah Ramadanani	Denfiet Tanjungsari
Putri Fauziah	Levana Meilani Mahmud
Alfira Putri Sabila	Mohammad Jaelani
Yuniar Hilmi	Silvia Elawati
Maharani Lilhawaditsi	Aisah
Fawziah Ikeyashah Mahrani	Deva Khofifah Jauharotun. N
Nela Agustin	Lulu Yunia

# **KUMPULAN RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

## **BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE SIMULATION GAME**

Penulis : Dr. Hj. Evi Afiati, M.Pd, dkk  
ISBN : 978-623-6497-98-2  
Editor : Dema Tesniyadi  
Desain Sampul : Tim Desain Media Edukasi  
Layout : Pitriyani

Cetakan Pertama, Februari 2022  
viii + 300 hlm. ; 14.8 x 21 cm

### **Penerbit:**

Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI)  
Jalan Lingkar Caringin Cisoka Tangerang  
Banten Kode Pos 15730

Email: [indonesiamediaedukasi@gmail.com](mailto:indonesiamediaedukasi@gmail.com)

WhatsApp Only: 087871944890

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang.  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian  
atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun  
juga tanpa izin tertulis dari penerbit.





## KATA PENGANTAR

Segala puji kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi banyak nikmat dan karunia-Nya kepada kami sehingga kami diberikan kemudahan dalam penyusunan buku yang berjudul **Kumpulan Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Metode *Simulation Game***. Tujuan disusunnya buku ini adalah untuk memperluas wawasan dan pemahaman mengenai pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok serta memberikan contoh dalam pembuatan RPL bimbingan kelompok. Kami sangat berterima kasih kepada ibu Dr. Evi Afiati, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah “Teori Bimbingan kelompok” yang telah senantiasa membimbing kami dalam penyusunan buku ini. Kami juga berterima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penyusunan buku ini sehingga buku ini dapat selesai pada waktunya.

Dalam menjalani kehidupan seseorang akan dihadapkan dengan beberapa persoalan yang mungkin tidak bisa jika diselesaikan oleh dirinya sendiri sehingga membutuhkan bantuan orang yang ahli di bidangnya untuk membimbing dan membantu menyelesaikan permasalahannya. Dalam dunia pendidikan, pelajar terkadang akan dihadapkan dengan berbagai persoalan baik di bidang pribadi, sosial, belajar dan karir. Guru Bimbingan dan Konseling sebagai konselor di sekolah sebisa mungkin membantu konseli untuk dapat mengentaskan permasalahannya salah satunya dengan melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi konseli.

Akhir kata penulis berharap semoga buku ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan. Kami menyadari bahwa buku ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga kritik dan saran sangat kami harapkan. Dan kami pula berharap semoga dengan adanya buku ini bisa memperkaya pengetahuan pembaca mengenai Bimbingan dan Konseling.

Serang, 10 Desember 2021

**Penulis**



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>BAB 1. DEFINISIS DAN URGENSI RPL</b> .....	1
1. Pengertian Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) .....	2
2. Urgensi Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) .....	2
<b>BAB 2. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIDANG PRIBADI – SOSIAL</b> .....	4
1. Kerjasama (Untuk Menjalin Kerjasama dalam Kelompok) .....	5
2. Pengembangan Diri Untuk Membangun Rasa Percaya Diri pada Peserta Didik .....	14

3. Kepedulian Antar Sesama (Meningkatkan Rasa Peduli yang Tinggi Antar Sesama).....	22
4. Mengembangkan Keterampilan Berkomunikasi yang Baik untuk Meraih Tujuan yang Realistis .....	30
5. Kerjasama (Untuk Membangun Kerjasama Dalam Kelompok dan Mempererat Pertemanan).....	36
6. Membangkitkan Percaya Diri (Berbicara Di Depan Umum) .....	43
7. Kerjasama (Memahami dan Menyikapi Perbedaan, Saling Tolong Menolong Melalui Permainan) .....	49
8. Kerjasama (Untuk Membentuk Kerjasama Dalam Kelompok) .....	57
9. <i>Bullying</i> (Untuk Menghilangkan Trauma Seseorang terhadap Lingkungan Pertemanan).....	66
10. Kerjasama (Untuk Membentuk Kerjasama Kelompok).....	74
11. Penyesuaian Diri (Mampu Berinteraksi dan Mengenal Karakteristik Dirinya Serta Teman Sebayanya) .....	82

12. Mengendalikan Emosi dengan Teknik Role Playing.....	88
13. Cara Mengendalikan Emosi .....	94
14. Membuka Diri (Untuk Membantu Individu Berinteraksi dalam Kelompok ) .....	100
15. Komunikasi Efektif (Mampu Berkomunikasi dan Berinteraksi secara Efektif).....	106
16. Peningkatan Diri (Meningkatkan Kepekaan Di dalam Lingkungan Sosial).....	114
17. Meningkatkan Harga Diri (Meningkatkan Harga Diri Peserta Didik <i>Slow Learner</i> ) .....	123
18. Mengembangkan Kemampuan Peserta Didik Untuk Berkomunikasi, Berkonsentrasi dan Meningkatkan Suasana Kekakraban Serta Kebersamaan dalam Suatu Kelompok.....	129
19. Membangun Kerjasama dan Sportifitas .....	136
20. Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab dan Kerjasama.....	143
21. Mengembangkan Keterampilan Belajar dengan Kuis.....	152

22. Meningkatkan Kekompakan Peserta Didik dalam Kerjasama Tim dan Mempererat Tali Persaudaraan untuk Menjalin Kekeluargaan dengan Baik .....	158
23. Manajemen Waktu Untuk Memahami dan Mengembangkan Tentang Manajemen Waktu .....	165
24. Kerjasama Agar Meningkatkan Konsentrasi yang Baik.....	172
25. Mengembangkan dan Mengatur Waktu dalam Peserta Didik.....	179
26. Memotivasi Satu Sama Lain dengan Menumbuhkan Rasa Simpati dan Empati .....	186
27. Kerjasama (Meningkatkan Kerjasama Antar Teman Sebaya).....	194
28. Kerjasama (Mengembangkan Sikap Solidaritas dan Kerjasama Untuk Membangun Kelompok yang Ideal).....	202
29. Membangun Dinamisasi Kelompok dengan Permainan Tradisional Bakiak .....	209
30. Mengembangkan Teknik untuk Membangun Kerjasama Serta Mampu	

Menciptakan Suasana Kelas yang Kondusif .....	217
---	-----

**BAB 3. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIDANG BELAJAR..... 225**

1. *Soft Skill* (Meningkatkan Kemampuan *Publik Speaking* Melalui Permainan “*Next My Story*”) ..... 226
2. Meningkatkan Konsentrasi dalam Permainan Dan Belajar..... 233
3. Konsentrasi Diri (Meningkatkan Konsentrasi Diri dalam Kegiatan Belajar) .... 240

**BAB 4. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIDANG SOSIAL..... 249**

1. Komunikasi (Untuk Meningkatkan Komunikasi yang Efektif) ..... 250
2. Keakraban Teman (Meningkatkan Kerjasama Kelompok)..... 257
3. Mengembangkan Diri (Memahami Cara Mengolah Waktu Belajar) ..... 269

<b>BAB 5. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIDANG KARIR.....</b>	<b>279</b>
1. Eksplorasi Karir (Memahami Mengenai Pilihan Karir dan Pengembangan Diri Serta Mengeksplorasi Berbagai Hal Terkait Karir Sehingga Dapat Menentukan Karir yang Tepat Sesuai dengan Kompetensi, Minat, dan Lingkungan Individu .....	280
2. Mencapai Kematangan Gambaran dan Sikap Tentang Kehidupan Mandiri Secara Emosional, Sosial, Intelektual dan Ekonomi.	290
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>298</b>



## **BAB 1. DEFINISIS DAN URGENSI RPL**

## **1. Pengertian Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)**

Secara definsi, Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling (RPL) dalam kegiatan pendidikan dapat diartikan sebagai rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Rencana pelaksanaan layanan bimbingan konseling (RPL) merupakan suatu panduan dalam melaksanakan rencana layanan BK. Acuan dalam pembuatan RPL ini biasanya disusun berdasarkan assesment kebutuhan peserta didik, kemudian dianalisis hingga menghasilkan suatu program. Program tersebut nantinya akan dilaksanakan, yang sebelumnya harus dibuat kedalam bentuk format rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling (RPL).

## **2. Urgensi Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)**

Urgensi dalam rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling (RPL), antara lain:

- a. Tujuan setiap langkan bimbingan dan konseling akan lebih terarah dan lebih jelas.
- b. Setiap guru pembimbing akan menyadari peranan dan tugasnya.

- c. Penyediaan sarana akan lebih sempurna
- d. Pelayanan bimbingan dan konseling lebih mudah teratur dan memadai.
- e. Memungkinkan lebih eratnya komunikasi dengan berbagai pihak yang berkepentingan dengan kegiatan bimbingan dan konseling.
- f. Adanya kejelasan kegiatan-kegiatan bimbingan dan konseling diantara keseluruhan kegiatan sekolah.
- g. Dengan adanya program bimbingan dan konseling, pelaksanaannya akan lebih mudah untuk dipantau atau dievaluasi.



## **BAB 2. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

**BIDANG PRIBADI – SOSIAL**

# **1. KERJASAMA (UNTUK MENJALIN KERJASAMA DALAM KELOMPOK)**

## **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Kematangan Hubungan dengan  
Teman Sebaya
- Tujuan : 1. Peserta didik dapat memahami pentingnya kerjasama.
2. Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan dalam membangun komunikasi antar anggota kelompok dan meningkatkan kefokusannya.
3. Peserta didik dapat menyelesaikan tugas

kelompok secara bersama dan saling membantu satu sama lain.

- Kompetensi Dasar : 1. Memupuk Rasa Kebersamaan dan Membina Kerjasama Kelompok.
2. Mengembangkan Keterampilan dalam Membangun Komunikasi Kelompok.
3. Mengembangkan Sikap Fokus dalam Menyelesaikan Tugas Kelompok.

Indikator : Anggota kelompok dapat menyelesaikan tugas di dalam kelompoknya dengan menerapkan sikap kerjasama kelompok, adanya jalinan komunikasi yang baik, dan memiliki fokus yang sama untuk dapat merancang strategi dalam menyelesaikan tugas mereka.

Materi :

1. Pengertian Kerjasama.
2. Cara Membangun Komunikasi dalam Kelompok.
3. Manfaat Memiliki Sikap Fokus dalam Menyelesaikan Tugas Kelompok.

Metode dan Teknik : Permainan Simulasi

Alat/ Bahan : Tali Rafia dan Bola Sepak Plastik

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru BK/Konselor membuka kegiatan dengan mengucapkan salam.
- b. Guru BK/Konselor membangun keakraban dengan menanyakan kabar peserta didik.
- c. Guru BK/Konselor memimpin doa sebelum memulai kegiatan.
- d. Guru BK menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan bimbingan.

## **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru BK/Konselor menjelaskan proses pelaksanaan bimbingan yaitu dengan menggunakan teknik permainan simulasi.
- b. Guru BK/Konselor membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompoknya terdiri dari 5 orang.
- c. Guru BK/Konselor menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan juga tanggung jawab peserta didik selama bimbingan.

## **C. Konsolidasi :**

Guru BK/Konselor menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan secara operasional yakni peserta didik akan melakukan permainan yang bernama “Ball and Rope Games”. Dan menjelaskan bahwa selama kegiatan bimbingan berlangsung peserta didik diharapkan dapat aktif dalam mengikuti bimbingan dan melaksanakan permainan dengan baik dari awal sampai akhir.

## 2. TRANSISI

### A. Storming :

- a. Guru BK/Konselor bertanya kepada kelompok terkait kesiapan mereka dalam melaksanakan permainan tersebut.
- b. Guru BK/Konselor memberikan kesempatan kepada kelompok untuk dapat bertanya terkait permainan “Ball and Rope Games”.
- c. Guru BK/Konselor akan menjelaskan kembali secara singkat mengenai tugas ataupun tanggung jawab mereka terkait permainan yang akan dilakukan.

### B. Norming :

- a. Guru BK/Konselor mengajak peserta didik untuk berkomitmen bahwa selama mereka melakukan permainan tidak boleh melakukan kecurangan, menekankan pentingnya kerjasama, dan harus dapat menentukan strategi yang tepat demi tercapainya keberhasilan dalam melakukan permainan ini.
- b. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan tugas.

- c. Setelah peserta didik menyatakan siap, Guru BK/Konselor akan melanjutkan ke tahap inti/kerja.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

Guru BK/Konselor mengarahkan peserta didik untuk dapat melakukan permainan sesuai dengan prosedur atau segala aturan yang telah dijelaskan tadi. Permainan ini bernama “Ball and Rope Games”. Yang dimana inti dari permainan ini adalah melatih peserta didik untuk dapat bekerjasama dalam tim, mampu menjalin komunikasi dalam menentukan strategi, dan memiliki fokus yang sama untuk dapat memenangkan permainan. Adapun tahapan dalam permainan ini diantaranya :

1. Tiap kelompok diberikan empat buah tali rafia, dan satu buah bola sepak plastik.
2. Empat orang bertugas sebagai pemegang tali rafia, dan satu orang bertugas meletakkan bola sepak plastik di atas tali rafia.
3. Setiap dua tali rafia, dipegang oleh dua orang yang saling berhadapan.

4. Tali rafia itu nantinya akan dibentuk sebagai sebuah jembatan tali yang berbentuk persegi oleh keempat peserta yang saling berhadapan. Dan nantinya akan diletakkan bola sepak plastik di atas tali tersebut.
5. Kelompok bertugas memindahkan bola tersebut dari garis start sampai finish dengan bantuan jembatan tali tadi tanpa terjatuh.
6. Jika bola terjatuh, maka kelompok harus mengulang dari garis start.
7. Kelompok yang cepat sampai garis finish tanpa menjatuhkan bola, dialah yang akan jadi pemenangnya.

## **B. Identifikasi :**

Guru BK/Konselor mengidentifikasi respon setiap anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkap pengalaman peserta didik mengenai apa yang terjadi (*What Happened*) selama melaksanakan permainan tadi dan bagaimana perasaan yang dialami anggota kelompok setelah melaksanakan permainan.

### **C. Analisis :**

Guru BK/Konselor mengajak anggota kelompok (terutama kelompok yang kalah dalam permainan) untuk dapat menganalisis atau memikirkan (*think*) kira-kira apa saja yang menjadi penyebab kelompok tersebut mengalami kekalahan dan penyebab mereka tidak mampu menyelesaikan permainan. Kemudian, merumuskan apa yang seharusnya mereka lakukan (*so what*) dalam melakukan permainan.

### **D. Generalisasi :**

Guru BK/Konselor mengajak para anggota kelompok atau peserta didik untuk dapat membuat rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang terjadi di dalam kelompoknya (*Now what?*). Rencana perbaikan yang telah ditentukan ini, akan direalisasikan pada kegiatan bimbingan berikutnya.

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum :**

Guru BK/Konselor mengajak para peserta didik atau konseli melakukan review terhadap

kegiatan bimbingan ini, dengan menanyakan apa kesimpulan atau intisari yang mereka dapat setelah melakukan permainan. Lalu, Guru BK/Konselor juga menambahkan kesimpulan dan juga makna dari permainan yang telah dilakukan.

**B. Tindak Lanjut :**

Guru BK/Konselor memberikan penguatan kembali kepada peserta didik atau konseli agar mereka dapat merealisasikan rencana-rencana perbaikan yang sudah mereka tentukan, ketika mereka melaksanakan suatu kegiatan kelompok atau melaksanakan bimbingan yang berikutnya.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **2. PENGEMBANGAN DIRI UNTUK MEMBANGUN RASA PERCAYA DIRI PADA PESERTA DIDIK**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan dan Kelompok
- Standar Kompetensi : Pengembangan Diri
- Tujuan : Meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik
- Materi : Pengertian rasa percaya diri, penyebab dari kurang rasa percaya diri, dampak dari rasa kurang percaya diri, dan cara meningkatkan rasa percaya diri pada kehidupan sehari-hari.
- Kompetensi Dasar :
1. Peserta didik dapat memahami definisi dari rasa kurang percaya diri

2. Peserta didik dapat menghilangkan rasa kurang percaya diri pada diri masing-masing
3. Peserta didik dapat meng upgrade diri mereka masing-masing ke pribadi yang jauh lebih baik lagi
4. Peserta didik dapat menerapkan hasil bimbingan ini pada kehidupan sehari-hari dan pada lingkungan sekitar
5. Peserta didik dapat mengetahui cara meningkatkan rasa percaya diri pada kehidupan bersosial

Indikator :

1. Peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri pada kehidupan bersosial
2. Peserta didik mampu meng *upgrade* dirinya ke pribadi yang jauh lebih baik lagi dan
3. Peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang di alami peserta dalam hal rasa kurang percaya diri

Metode dan Teknik : *Simulation Games* dan Gerak  
(*Movement*)

Alat/Bahan : Tali

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru bimbingan dan konseling mengucapkan salam
- b. Guru bimbingan dan konseling menyapa peserta didik
- c. Guru bimbingan dan konseling memimpin doa sebelum kegiatan di mulai
- d. Guru bimbingan dan konseling mengabsen para peserta didik melalui media apapun ataupun data yang telah di pegang oleh guru bimbingan dan konseling
- e. Guru bimbingan dan konseling memulai perkenalan dirinya kepada peserta didik dan peserta didik pun memperkenalkan diri, agar saling mengenal satu sama lain

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru bimbingan dan konseling menyampaikan garis besar cakupan materi serta tujuan
- b. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan teknik yang akan di gunakan

- c. Guru bimbingan dan konseling membuat perjanjian atau peraturan untuk melakukan kegiatan

### **C. Konsolidasi :**

Guru bimbingan dan konseling menjelaskan kegiatan secara garis besar dengan sesuai topik yang akan di bahas serta memberikan arahan kepada peserta didik.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

- a. Guru bimbingan dan konseling menanyakan kesiapan kelompok peserta didik dalam melaksanakan tugasnya
- b. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan tentang materi kepada peserta didik
- c. Guru bimbingan dan konseling memberikan waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi terkait materi dan kegiatan yang akan di laksanakan

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*norming*) :**

- a. Guru bimbingan dan konseling menanyakan kembali kesiapan kelompok peserta didik
- b. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan ulang tentang materi kepada peserta didik
- c. Guru bimbingan dan konseling memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi.
- d. Guru bimbingan dan konseling memberikan dan menjelaskan peraturan selama kegiatan nanti yang akan dilaksanakan.

**3. KERJA**

**A. Eksperientasi :**

- a. Guru bimbingan dan konseling menanyakan pemahaman materi yang sudah dijelaskan kepada peserta didik dan membuka sesi tanya jawab kepada peserta didik
- b. Guru bimbingan dan konseling memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi terkait materi
- c. Guru bimbingan dan konseling menyimpulkan materi dan hasil diskusi

- d. Guru bimbingan dan konseling menyiapkan dan menjelaskan teknik permainan pada layanan bimbingan dan konseling
- e. Guru bimbingan dan konseling membagi peserta didik ke 2 kelompok, yang dimana 1 kelompok sebagai pemegang tali dan 1 kelompoknya lagi sebagai pelompat tali. Di dalam satu kelompok itu terdiri 5-6 orang. Kemudian guru bimbingan dan konseling menentukan 2 orang pada kelompok pemegang tali sebagai perwakilan untuk memegang tali.
- f. Guru bimbingan dan konseling mengarahkan peserta didik untuk berada di halaman yang sudah di sediakan.
- g. Guru bimbingan dan konseling mengajak para peserta didik untuk memainkan permainan yang telah di sediakan pada layanan bimbingan kelompok yaitu permainan "*jumping rope candy*"
- h. Guru bimbingan dan konseling menanyakan kembali tentang pemahaman pada teknik permainan layanan bimbingan dan konseling ini
- i. Guru bimbingan dan konseling selama kegiatan layanan bimbingan kelompok berlangsung mulai

memperhatikan sikap,sifat,dan respon si peserta didik pada permainan kegiatan ini

**B. Identifikasi:**

Guru bimbingan dan konseling menanyakan perasaan serta kesan setelah menjalanin kegiatan teknik permainan pada layanan bimbingan dan konseling

**C. Analisis:**

Guru bimbingan dan konseling menanyakan pemahaman kepada peserta didik terkait materi yang telah di bahas dalam kegiatan kegiatan teknik permainan pada layanan bimbingan dan konseling ini yang telah di laksanakan

**D. Generalisasi :**

Guru bimbingan dan konseling menanyakan bagaimana langkah peserta didik dalam teknik permainan kegiatan pada layanan bimbingan kelompok

#### 4. TERMINASI

##### A. Refleksi Umum :

Guru bimbingan dan konseling mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah di bahas

##### B. Tindak Lanjut :

1. Guru bimbingan dan konseling memberikan tindak lanjut kepada peserta didik
2. Guru bimbingan dan konseling mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas kesediaan untuk hadir dan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
3. Guru bimbingan dan konseling menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

### **3. KEPEDULIAN ANTAR SESAMA (MENINGKATKAN RASA PEDULI YANG TINGGI ANTAR SESAMA)**

#### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Layanan : Pribadi-Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Materi : Makna dari peduli, dampak positif sikap peduli antar sesama.
- Standar Kompetensi : Pengembangan Diri
- Tujuan : Memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai prilaku atau sikap peduli terhadap sesama.
- Kompetensi Dasar :
1. Memahami makna peduli
  2. Peserta didik dapat mengidentifikasi sikap peduli antar sesama

3. Peserta didik mampu melihat dampak positif dari sikap kepedulian terhadap sesama

Indikator : Peserta didik menanamkan sikap rasa peduli yang tinggi pada lingkungan sekitar

Metode dan Teknik : Simulasi Games/*Movement* (Gerak)

Alat/Bahan : Spidol dan kertas

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menyapa para siswa dengan ucapan salam dan sapaan yang penuh semangat serta mengajak siswa untuk membaca doa bersama.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor mengecek daftar hadir siswa dengan mengabsen.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menyampaikan informasi mengenai manfaat dan tujuan dilaksanakannya pembelajaran mengenai topik yang akan dibahas.

- d. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menyampaikan garis besar terkait dengan materi yang akan dibahas.

**B. Pembentukan Kelompok:**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjelaskan tugas dan tanggung jawab siswa.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor membuat perjanjian terkait dengan rencana pelaksanaan bimbingan kelompok kepada peserta didik.
- d. Guru Bimbingan dan Konseling membentuk peserta didik kedalam beberapa kelompok.

**C. Konsolidasi :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk memulai kegiatan.

- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan penjelasan terkait topik yang akan dibahas.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor mengarahkan kepada peserta didik untuk aktif selama kegiatan berlangsung.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*):

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor kembali menanyakan terkait kesiapan peserta didik dalam melaksanakan tugas.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan waktu kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait tugas-tugas yang belum dipahami.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjelaskan kembali secara singkat terkait tugas dan tanggung jawab peserta didik dalam melakukan kegiatan.

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*):**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menanyakan kesiapan kepada peserta didik dalam melaksanakan tugas.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjelaskan topik bahasan yang akan dibahas mengenai sikap peduli antar sesama.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan.
- d. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan waktu kepada peserta didik untuk dapat berdiskusi.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memaparkan materi pembahasan yang akan dibahas.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan kesempatan kepada peserta didik

untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami dari penjelasan yang telah disampaikan.

- c. Guru Bimbingan Konseling/Konselor menanyakan kembali kepada peserta didik terkait pemahaman tentang materi yang telah disampaikan.
- d. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menyimpulkan topic pembahasan yang telah didiskusikan.
- e. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor mengajak peserta didik untuk bermain permainan yaitu permainan bola estafet.
- f. Kemudian Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menyiapkan dan menjelaskan sebuah teknik permainan yang akan dilakukan.
- g. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memperhatikan sikap peserta didik selama proses permainan berlangsung.

## **B. Identifikasi:**

Guru bimbingan dan konseling/konselor menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?

**C. Analisis:**

Guru bimbingan dan konseling/konselor menanyakan apakah setiap peserta didik memahami terkait pembahasan yang telah disampaikan serta kegiatan teknik permainan dalam proses layanan bimbingan kelompok yang telah dilaksanakan?

**D. Generalisasi:**

Guru bimbingan dan konseling/konselor menanyakan bagaimana langkah agar peserta didik dapat merespon serta menangkap hal baik dari teknik permainan yang telah dilakukan?

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum:**

Guru Bimbingan dan Konseling/ Konselor mengajak peserta didik untuk mereview dan memberi kesimpulan terkait topik yang telah dibahas.

**B. Tindak Lanjut:**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan penguatan terhadap hal-hal yang didapat oleh peserta didik selama kegiatan berlangsung.

- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor merencanakan tindak lanjut dari hasil bimbingan kelompok kepada peserta didik.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menutup kegiatan dengan membaca doa bersama.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

#### **4. MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI YANG BAIK UNTUK MERAHAIH TUJUAN YANG REALISTIS**

##### **RENCANA LAYANAN PELAKSANAAN (RPL)**

##### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Komunikasi yang baik untuk menyelesaikan suatu masalah
- Tujuan : Siswa memperoleh pengetahuan cara berkomunikasi yang baik untuk mengembangkan kerja sama dalam mencapai tujuan dan menerima perbedaan pendapat dalam menyelesaikan suatu masalah.
- Kompetensi Dasar : Mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang baik untuk meraih tujuan yang realistis.

Indikator :

1. Peserta didik mengetahui cara berkomunikasi yang baik
2. Peserta didik mengembangkan keterampilan kerja sama dengan orang lain
3. Peserta didik menentukan keputusan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Materi :

1. Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149-156.
2. Aswida, W., & Syukur, Y. (2012). Efektifitas layanan bimbingan kelompok dalam mengurangi kecemasan berkomunikasi pada siswa. *Konselor*, 1(2).

Metode dan Teknik : Teknik permainan *see our feet*  
(lihat kecocokan kami).

Alat/Bahan : Tali.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

Konselor menjelaskan tujuan bimbingan kelompok dengan materi kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan ini dilakukan selama 45 menit.

#### **B. Pembentukan Kelompok:**

Konselor memberikan konseli waktu untuk membentuk kelompoknya yang terdiri dari 2 kelompok dengan jumlah anggota 4 orang.

#### **C. Konsolidasi:**

Konselor memastikan kepada anggota kelompok bahwa intruksi dapat dipahami dengan baik sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

### **2. TRANSISI**

#### **A. Resolusi Konflik (*Storming*):**

Konselor menanyakan kembali kepada konseli apakah sudah ada yang paham sebelum konselor menangani konflik internal yang terjadi.

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*):**

Konselor menjelaskan kembalinorma atau peraturan yang harus dilakukan para anggota kelompok selama kegiatan berlangsung.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

Langkah-langkah Teknik permainan *see our feet* (lihat kecocokan kami)

- a. Konselor meminta anggota kelompok untuk membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari 2 kelompok dengan jumlah anggota 4 orang.
- b. Konselor meminta kelompok untuk membentuk saff ke belakang.
- c. Ikat tali masing-masing setiap kaki kanan/kiri anggota senyaman mungkin.
- d. Bergerak menyamping dari garis *start* ke *finish*.

#### **B. Identifikasi :**

Konselor bertanya apa yang terjadi dalam teknik permainan tersebut dan menanyakan kesimpulan yang diambil dalam permainan tersebut.

**C. Analisis :**

Konselor mengajak anggota kelompok untuk menganalisis cara menyelesaikan masalah dalam kegiatan permainan tersebut.

**D. Generalisasi :**

Konselor memberikan evaluasi atau melakukan perbaikan jika kerjasama antar anggota belum sesuai.

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum:**

Konselor menanyakan bagaimana perasaan konseli ketika ketika mengikuti kegiatan bimbingan kelompok tersebut dan kesannya terhadap kegiatan yang dilakukan.

**B. Tindak Lanjut:**

Konselor memberik konseli motivasi agar konseli mampu menerapkan bimbingan yang sudah diberikan dalam kehidupan sehari-harinya.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

**5. KERJASAMA (UNTUK MEMBANGUN KERJASAMA DALAM KELOMPOK DAN MEMPERERAT PERTEMANAN)**

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

**BIMBINGAN KELOMPOK**

**KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi-Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Kematangan dalam hubungan dengan teman sebaya, sehingga dapat mempelajari cara-cara membina, bekerja sama, serta toleransi dalam pergaulan dengan teman sebaya.
Tujuan	: Bertujuan untuk meningkatkan kerja sama tim dan mempererat hubungan persahabatan yang lebih akrab dan selalu memperhatikan norma yang berlaku.

Kompetensi Dasar : Menghargai nilai dari kerja sama dan toleransi sebagai dasar untuk menjalin persahabatan dengan teman sebaya.

Indikator :

1. Mampu bekerja sama
2. Mampu bertoleransi
3. Mampu memperhatikan norma yang berlaku
4. Mempererat hubungan persahabatan dengan teman sebaya

Materi :

Membangun kerja sama tim dan mempererat hubungan persahabatan dengan teman sebaya melalui permainan

1. [https://persi.or.id/wp-content/uploads/2018/04/membangun\\_kerjasama.pdf](https://persi.or.id/wp-content/uploads/2018/04/membangun_kerjasama.pdf)
2. <https://www.maxmanroe.com/pengertian-kerjasama.html>
3. <https://dispendik.malangkab.go.id/pd/detail?title=dispendik-k-bagaimana-menjalinkan-persahabatan-dengan-teman-yang-berbeda-suku-agama-ras-dan-bahasa>

Metode dan Teknik : Metode permainan (Gerak) / teknik permainan : “Estafet gambar”

Alat / Bahan : Kertas dan pulpen

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

Konselor menyapa siswa, memberikan salam pembuka, menyemangati siswa, serta berdoa bersama. Setelah itu konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama tim dan mempererat hubungan persahabatan yang lebih akrab dan selalu memperhatikan norma yang berlaku.

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Proses pembentukan kelompok ini adalah siswa berhitung mulai dari 1-4 lalu kembali lagi ke 1, setelah itu siswa bergabung dengan temannya sesuai dengan angka yang didapatkan.

#### **C. Konsolidasi :**

Setelah konselor selesai menjelaskan peraturan permainan, konselor memberikan waktu 3 menit kepada kelompok untuk mengatur strategi dan membentuk kerja sama tim.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*) :

Konselor menanyakan kesiapan kepada seluruh siswa dalam mengikuti permainan agar bisa berjalan dengan lancar dan tetap kondusif.

### B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :

Konselor menjelaskan kembali peraturan permainan yang harus dipatuhi dan memberikan waktu selama 3 menit kepada setiap kelompok untuk mengatur strategi dalam permainan dan kerja sama tim.

## 3. KERJA

### A. Eksperientasi :

Anggota kelompok harus sudah bergabung dengan kelompoknya masing-masing, kemudian konselor memberikan tanda akan dimulainya permainan dan anggota harus siap untuk bermain. Dengan operasional pelaksanaannya, sebagai berikut :

- a. Setiap anggota kelompok berbaris dengan rapi dan menghadap kedepan papan tulis, kecuali anggota pertama
- b. Konselor memberikan kalimat kepada anggota pertama dari setiap kelompok, lalu orang pertama

tersebut menggambarkan kalimat dikertas, dan tidak boleh ada huruf / tulisan didalamnya.

- c. Diberi waktu 15 detik untuk masing-masing anggota, jika anggota pertama sudah selesai maka dia harus berbalik dan memberi tahu anggota kedua apa yang dia gambar, begitupun seterusnya sampai anggota terakhir.
- d. Anggota terakhir harus menyebutkan kalimat yang dimaksud dari gambar yang telah dibuat anggota sebelumnya.
- e. Jika anggota terakhir berhasil menyebutkan kalimat dengan benar dan lengkap, maka konselor akan memberi 10 point. Namun jika kurang lengkap akan dikurangi sesuai dengan kalimat yang tidak bisa dilengkapinya itu.

## **B. Identifikasi :**

Konselor memberikan refleksi pada tahap pertama, dengan menanyakan kepada siswa apakah mereka melakukan permainan tersebut dengan benar dan jujur, lalu menanyakan apakah seluruh anggota terlibat aktif dalam permainan, serta perasaan yang dirasakan setelah melakukan permainan.

### **C. Analisis :**

Konselor memberikan refleksi pada tahap kedua, dengan mengarahkan dan mengajak para siswa untuk memikirkan makna yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan, lalu menanyakan kendala atau kesulitan apa saja yang mereka alami, serta kesan dan makna yang didapatkan setelah melakukan permainan.

### **D. Generalisasi :**

Konselor memberikan refleksi pada tahap terakhir, dengan mengarahkan dan mengajak siswa untuk membuat perencanaan perbaikan dari kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa dilakukan dalam merancang strategi permainan tersebut untuk mendapatkan hasil yang baik, alasan mengapa kelompok mereka bisa menang, dan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan.

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum :**

Konselor menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan permainan

bimbingan kelompok yang telah dilaksanakan dan kesan terhadap permainan tersebut.

**B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberi penguatan untuk siswa agar mampu merealisasikan seluruh rencana-rencana perbaikan dengan melakukan analisis kegiatan yang telah berlangsung.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **6. MEMBANGKITKAN PERCAYA DIRI (BERBICARA DI DEPAN UMUM)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi-Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Mencapai tujuan dan hasil yang ingin diperoleh
Tujuan	: Peserta didik mampu menganalisis pentingnya berbicara di depan umum, mampu menyumbangkan pendapatnya di depan umum, mampu menunjukkan dirinya untuk berbicara di depan umum
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu meningkatkan kepercayaan dirinya untuk berbicara di depan umum.
Indikator	: Peserta didik dapat membangun

kepercayaan dan kerja sama yang baik untuk mencapai tujuannya bersama-sama.

- Materi : Rusmana, Nandang. 2008. *Group Exercise: Pelatihan Teknik-teknik bimbingan Kelompok Menggunakan Latihan Kelompok*. UPI: Sem-Lok BK.
- Metode dan Teknik : Metode yang digunakan adalah Diskusi dan Penugasan, Teknik yang digunakan adalah Lingkaran Berbicara 1 Menit
- Alat / Bahan : Musik dan Gelas

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

Guru BK menyapa peserta didik dengan kalimat yang membangkitkan semangat dan juga tidak lupa untuk menanyakan kabar. Lalu, guru BK atau salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai kegiatan. Selanjutnya, guru BK menyampaikan topik, tujuan, asas BK, serta cara pelaksanaan kegiatan yang

akan dilaksanakan hari ini, serta membangun komitmen bersama peserta didik.

### **B. Pembentukan Kelompok**

Peserta didik dibagi menjadi 8 kelompok yang masing-masing pesertanya terdiri dari 5 orang. Menghitung 1-5 mulai dari peserta didik yang berada pada barisan duduk pertama hingga yang terakhir. Setelah itu, peserta didik yang berada di urutan 1 akan dikumpulkan dengan peserta didik yang mendapatkan urutan 1 pula, dan begitu seterusnya.

### **C. Konsolidasi**

Guru BK menjelaskan kembali kegiatan secara operasional, baik tentang teknik yang digunakan, tugas, serta tanggung jawab setiap anggota kelompok.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Stroming*)**

Guru BK dan anggota kelompok melakukan Ice Breaking terlebih dahulu, lalu setelahnya menanyakan kesiapan dari setiap kelompok.

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)**

Guru BK menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok dalam melakukan kegiatan. Setelah semua anggota kelompok siap, baru lah memulai masuk ke tahap inti.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi**

- a. Guru BK meminta kepada setiap anggota kelompok untuk duduk melingkar senyaman mungkin.
- b. Guru BK memberitahukan kepada setiap anggota kelompok bahwasannya akan melakukan kegiatan yang menarik
- c. Guru BK menjelaskan ketika musik diputar dan masing-masing anggota kelompok ini akan mengoper gelas hingga musik berhenti.
- d. Ketika musik berhenti, anggota kelompok mulai dari kelompok 1-8 yang mendapat gelas dipersilakan untuk berbicara selama 1 menit dengan topik yang masih berhubungan dengan kepercayaan diri, begitu seterusnya.

- e. Setelah selesai, selanjutnya akan dibahas bersama-sama.

## **B. Identifikasi**

- a. Bagaimana perasaan peserta didik saat mengikuti layanan tersebut?
- b. Apa yang peserta didik peroleh saat mengikuti layanan tersebut?

## **C. Analisis**

- a. Berapa lama peserta didik memikirkan kata-kata?
- b. Apakah ada hubungan antara kata-kata yang peserta didik ceritakan dengan kehidupannya?
- c. Apa yang peserta didik pikirkan saat mendapat giliran?

## **D. Generalisasi**

- a. Langkah apa saja yang akan ditempuh supaya berani tampil di depan umum?

#### 4. TERMINASI

##### A. Refleksi Umum

Guru BK dapat mengadakan refleksi, sekaligus memperhatikan sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan (Semangat/Kurang Semangat/Tidak Semangat), cara peserta didik menyampaikan pendapat atau bertanya (Sesuai Topik/Kurang Sesuai Topik/Tidak Sesuai Topik), atau pun cara peserta didik memberikan penjelasan terhadap pertanyaan Guru BK (Mudah Dipahami/Tidak Mudah/Sulit Dipahami)

##### B. Tindak Lanjut

Guru BK memberikan penguatan aspek-aspek yang ditemukan oleh peserta didik dalam proses “Berbicara 1 Menit”

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **7. KERJASAMA (MEMAHAMI DAN MENYIKAPI PERBEDAAN, SALING TOLONG MENOLONG MELALUI PERMAINAN)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Merencanakan tujuan dan hasil yang ingin dicapai
- Tujuan : Konseli mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif
- Kompetensi Dasar : Mengembangkan beberapa teknik untuk membangun kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan
- Indikator :
1. Konseli mampu mengelola perbedaan antar teman

2. Konseli mampu menunjukkan sikap tolong-menolong antar teman/orang lain
3. Konseli mampu mengidentifikasi keuntungan bersikap positif terhadap teman

Materi :

Memahami dan menyikapi perbedaan, saling tolong menolong melalui ermainan

1. <https://www.jurnal.umk.ac.id>
2. <https://www.niahidayati.net/memahami-dan-menyikapi-perbedaan-dengan-pengertian.html>
3. <https://www.motivasidiri99.blogspot.com/2016/01/5-manfaat-berbuat-baik-pada-orang-lain.html>

Metode dan Teknik : Permainan Simulasi

Alat/Bahan : Ular Tangga yaitu menggunakan dadu, bidak/pion, papan ular tangga serta kartu permainan (kartu pertanyaan dan kartu peragaan)

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Konselor menyapa konseli dengan salam dan kalimat yang membuat siswa bersemangat, presensi dan doa bersama.
- b. Konselor melakukan orientasi dengan memperkenalkan diri
- c. Konselor mengadakan pemanasan (warming-up) jika diperlukan yaitu dengan permainan marina menari

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Konselor menyampaikan topik bimbingan kelompok kepada konseli yang akan bermain “Permainan Simulasi Ular Tangga”

- a. Konselor menjelaskan langkah-langkah pokok kegiatan yang akan dilaksanakan dalam bimbingan kelompok, yaitu konseli akan bermain simulasi
- b. Kegiatan dilaksanakan selama 45 menit
- c. Konseli berperan aktif dalam permainan simulasi

- d. Konseli memperhatikan anggota lain ketika sedang bermain simulasi
- e. Konselor meminta konseli untuk membuat huruf U dengan menggeser bangku mereka menjadi huruf U
- f. Konselor membentuk 4 kelompok dan setiap kelompok mendelegasikan satu anggota kelompok untuk bermain ular tangga, ada 4 pion yang akan memperagakan sebagai pion ular tangga

### **C. Konsolidasi :**

Konselor memberikan konseli kesempatan untuk melaksanakan tugasnya sebagai anggota kelompok sebelum kegiatan dimulai. Konselor juga menanyakan kepada konseli untuk meyakinkan bahwa semua anggota sudah paham atau belum dengan permainan yang akan dilakukan.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kepada konseli tentang kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan permainan

bimbingan kelompok sampai selesai tanpa adanya paksaan sesuai hati nurani konseli, tujuannya agar kegiatan tetap berjalan dengan kondusif dan menyenangkan.

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

Konselor menjelaskan kembali peraturan permainan yang harus dipatuhi oleh konseli dan memberikan waktu seama 5 menit kepada setiap kelompok untuk mengatur kerjasama tim dalam permainan.

**3. KERJA**

**A. Eksperientasi :**

Permainan Ular Tangga ini bertujuan untuk menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir. Pelajaran moral dari permainan ular tangga adalah moksha, yakni setiap orang yang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara itu, dengan melakukan perbuatan jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Operasional pelaksanaannya yaitu :

- a. Sudah ada 4 kelompok dan setiap kelompok mendelegasikan satu anggota kelompok untuk

- bermain ular tangga, ada 4 pion yang akan memperagakan sebagai bidak/pion ular tangga
- b. Kelompok yang bermain harus melempar dadu, jika dadu keluar angka satu, maka peserta didik berjalan ke arah satu kotak papan ular tangga. Jika dadu keluar angka dua, maka konseli berjalan ke arah dua kotak papan ular tangga. Begitupun seterusnya.
  - c. Setiap konseli yang menjadi pion mendapatkan angka genap didalam ular tangga maka akan mendapatkan kartu yang nantinya ada 2 kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu simulasi
  - d. Di dalam kartu ada bintang yang akan didapatkan oleh peserta, dimana bintang tersebut berbeda-beda jumlahnya tergantung tingkat kesulitan peran dan pertanyaan yang ada dikartu
  - e. Setiap siswa/konseli yang mendapatkan kartu simulasi ataupun pertanyaan akan dirundingkan bersama teman satu kelompok yang nantinya akan diperagakan dan dijawab oleh kelompok
  - f. Konselor memberi bintang atas pertanyaan yang dijawab oleh kelompok

- g. Permainan selesai jika salah satu peserta selesai sampai finish
- h. Konselor memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak selama permainan berlangsung

**B. Identifikasi :**

Konselor menanyakan apa yang terjadi dalam kegiatan dan apa yang dirasakan konseli pada saat kegiatan itu berlangsung untuk mengidentifikasi respon konseli setelah melakukan permainan.

**C. Analisis :**

Konselor mengajak konseli untuk menganalisis kemungkinan cara terbaik dalam menyelesaikan dan memecahkan kesulitan dalam permainan tersebut.

**D. Generalisasi :**

Konselor mengajak para konseli untuk melakukan rencana perbaikan atas kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan. Lalu konselor juga menanyakan kepada konseli kesulitan apa yang dialami konseli selama kegiatan

permainan berlangsung serta makna apa saja yang di dapat oleh konseli pada saat kegiatan permainan.

#### **4. TERMINASI**

##### **A. Refleksi Umum :**

Konselor menanyakan bagaimana perasaan konseli ketika melakukan kegiatan tersebut dan kesannya terhadap kegiatan yang dilakukannya.

##### **B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberi konseli motivasi agar mampu menerapkan rencana perbaikan yang telah dibuat sambil memantau kegiatan yang tengah berlangsung.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **8. KERJASAMA (UNTUK MEMBENTUK KERJASAMA DALAM KELOMPOK)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi-Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Menata tujuan dan hasil yang ingin dicapai
Tujuan	: Setiap konseli dapat saling mendukung dengan memelihara dan membangun kerjasama dalam tim.
Kompetensi Dasar	: Mengimplementasikan beberapa teknik membangun kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan.

Indikator :

- 1) Konseli dapat berinteraksi untuk saling mengenal satu sama lainnya dengan komunikasi yang efektif.
- 2) Konseli dapat membangun kepercayaan dan kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan.
- 3) Konseli dapat menyusun strategi/rencana ketika dihadapkan dengan masalah.

Materi :

Membangun kepercayaan dan kerjasama antar individu melalui permainan.

1. <https://emariferha.wordpress.com/tag/menggunakan-kain/>
2. <https://www.tripoutbound.com/2016/09/jenis-jenis-nama-permainan-outbound.html>

Metode dan Teknik : Metode gerak (*movement*)/Teknik  
*Games*: “Hati-hati Tumpah!”

Alat dan Bahan : a) Tali rafia, dipotong sama panjang; b) Gelas plastik ukuran besar; c) Air; d) Spidol; dan e) Undian kertas

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

Konselor memberikan ucapan pembukaan dan menanyakan kabar kepada para konseli untuk membuat suasana semakin akrab dan menyampaikan tujuan kegiatan bimbingan kelompok, meliputi:

- a. Konseli dapat saling mengenal satu sama lain dengan baik.
- b. Melatih konseli bekerja sama dengan tim dalam menyusun strategi permainan.
- c. Melatih kekompakan tim dalam menyelesaikan tantangan/tugas yang diberikan oleh konselor
- d. Melatih tanggung jawab tiap anggota untuk menyelesaikan permainan bimbingan kelompok
- e. Melatih konsentrasi dan kefokusannya tiap konseli untuk dapat menyelesaikan permainan bimbingan kelompok

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Sebelum pembagian kelompok, konselor mengarahkan para konseli bermain “Rangkaian Nama”.

- a. Konselor mengarahkan semua anggota kelompok untuk duduk melingkar.
- b. Konselor memilih salah satu anggota (samping kanan/kiri konselor) sebagai orang pertama yang menyebutkan nama disertai hobi, bergantian sampai semua anggota melakukan.
- c. Setelah semua anggota mendapat giliran, konselor menunjuk salah satu orang secara acak untuk menebak anggota yang lain, begitu seterusnya. Hal tersebut dilakukan agar setiap anggota benar-benar mengenal anggotanya yang lain.  
Setelah semua anggota mengenal satu sama lain, konselor mulai membagikan kertas undian untuk menentukan tim. Dalam pembagian kelompok ini, konseli dibagi menjadi berpasangan-pasangan sesuai nomor undian yang didapat.
- d. Guru BK membagikan kertas undian secara acak, di dalam kertas tersebut berisikan nomor tim.
- e. Tiap anggota membuka undian dan mencari pasangan tim sesuai nomor undian.

### **C. Konsolidasi :**

Konselor memberikan kesempatan kepada para konseli untuk melakukan konsolidasi/bertanya untuk meyakinkan bahwa semua anggota sudah paham atau belum dengan permainan yang akan dilakukan.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kesiapan dan kemurnian hati nurani (ketidakterpaksaan) untuk mengikuti kegiatan permainan bimbingan kelompok sampai selesai agar kegiatan tetap berjalan dengan kondusif dan menyenangkan.

### **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

Konselor menjelaskan kembali langkah-langkah permainan dan menjelaskan aturan-aturan yang harus dilakukan setiap anggota dalam tim selama kegiatan tersebut berlangsung dan mulai membagikan sertamempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

### 3. KERJA

#### A. Eksperientasi :

Setiap anggota tim sudah berada dalam tempat dan kelompoknya masing-masing menandakan permainan akan segera dimulai dan siap untuk bermain.

Operasional pelaksanaannya, yaitu:

- a. Setiap anggota tim berdiri saling berhadapan di tempat yang telah ditentukan konselor sesuai urutan.
- b. Salah satu anggota tim mengambil sepasang tali rafia yang nantinya akan dipegang ujung-ujung tali rafia tersebut seperti bergandengan anggota timnya, dengan gelas yang telah diisi air sesuai dengan garis pada gelas dihadapan setiap tim.
- c. Konselor menyuruh setiap tim mengangkat sisi gelas yang telah berisi air tersebut, dengan sepasang tali yang mereka pegang.
- d. Tiap tim diinstruksikan untuk melakukan hal tersebut dari garis *start* sampai ke garis *finish* secepat-cepatnya tanpa menumpahkan air yang ada di dalam gelas.
- e. Tiga tim pertama yang berhasil sampai ke garis *finish* dengan air yang masih utuh, dikatakan

menang dan berhasil karena mampu membangun keseimbangan dan kepercayaan antara satu sama lain anggota timnya.

**B. Identifikasi :**

Konselor melakukan refleksi tahap pertama, dengan melontarkan beberapa pertanyaan untuk mengidentifikasi pola respon konseli setelah melakukan rangkaian permainan. Pertanyaan tersebut berupa:

- a. Apakah kalian semua telah melakukan kegiatan tadi dengan sungguh-sungguh?
- b. Apakah setiap anggota telah terlibat aktif dalam kegiatan tadi?
- c. Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan permainan tadi?

**C. Analisis :**

Konselor melakukan refleksi tahap kedua, dengan cara mengajak para konseli untuk memikirkan makna yang dapat diambil dalam penyelesaian masalah. Adapun pertanyaannya, sebagai berikut.

- a. Apakah kalian mengalami kesulitan dalam melakukan permainan tadi?
- b. Adakah tim yang kalah atau tidak melakukannya dengan baik?
- c. Apakah kalian merasakan sesuatu yang berkesan atau bermakna setelah melakukan kegiatan tadi?

**D. Generalisasi :**

Konselor melaksanakan refleksi tahap akhir, dengan cara mengajak para konseli membuat rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahannya. Beberapa pertanyaan yang diajukan, seperti:

- a. Bagaimana upaya kalian dalam merancang strategi permainan untuk mencapai tujuan?
- b. Mengapa tim kalah tidak mampu menyelesaikan permainan dengan baik?
- c. Adakah yang ingin menyampaikan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan?

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum :**

Konselor menanyakan bagaimana perasaan konseli ketika melakukan rangkaian kegiatan permainan

bimbingan kelompok dan kesannya terhadap permainan yang dilakukan.

**B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberikan penguatan kepada para konseli untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan dengan menganalisis kegiatan yang telah berlangsung sebagai bahan pembelajaran di kemudian hari.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **9. *BULLYING* (UNTUK MENGHILANGKAN TRAUMA SESEORANG TERHADAP LINGKUNGAN PERTEMANAN)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok

Standar Kompetensi : Memiliki keterampilan dalam bersosialisasi

Tujuan :

1. Konseli tidak menarik diri dari lingkungan
2. Konseli dapat berbaur dengan teman-temannya yang lain
3. Konseli bisa saling memiliki kelekatan emosional
4. Konseli bisa sedikit demi sedikit berkurang traumanya
5. Konseli merasa nyaman berada di kehidupan sosial

Kompetensi Dasar :

1. Konseli mampu berkomunikasi secara baik
2. Konseli mampu saling berempati satu sama lain
3. Konseli mampu menghilangkan stigma buruk tentang sosial
4. Konseli memiliki kerjasama yang baik dalam kelompok
5. Konseli memiliki kepercayaan yang baik satu sama lain

Indikator : Setiap anggota kelompok mulai memiliki kelekatan emosional yang baik, mereka mulai memiliki kenyamanan dalam bersosialisasi bersama anggota yang lainnya, mulai merasa bahwa bersosialisasi tidak semankutkan yang ada di pikirannya, dan mereka bisa saling berbaur dan bekerja sama dengan baik serta memiliki kepedulian yang baik antar sesama anggota kelompok.

Materi : Mengurangi trauma pada peserta didik korban *bullying* di sekolah

Metode dan Teknik : Permainan balap sarung

Alat/Bahan : Sarung, tali rafia, pluit.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan salam dan menyapa para peserta didik
- b. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan senyuman hangat untuk menstimulasi peserta didik agar merasa nyaman dan membangun keakraban
- c. Guru bimbingan dan konseling menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan
- d. Guru bimbingan dan Konseling memimpin doa sebelum memulai kegiatan

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memaparkan terkait pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan balap sarung
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor mulai membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok

- c. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan membagikan peranan pada setiap anggota kelompok

### **C. Konsolidasi :**

Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan kesempatan pada konseli untuk menanyakan apakah semua sudah memahami semua tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan ataupun belum memahaminya. Konselor juga memastikan apakah semua anggota sudah siap atautkah belum.

## **2. TRANSISI**

### **A. *Storming***

- a. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan keyakinan pada peserta didik bahwa bimbingan kelompok ini akan sangat seru dan bermanfaat bagi mereka sehingga konseli/peserta didik tidak memiliki keraguan dalam dirinya untuk melaksanakan bimbingan secara sukarela.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor menjelaskan peraturan pelaksanaan bimbingan

kelompok dengan metode permainan secara rinci dan memastikan semua peserta sudah faham apa yang harus dilakukan dan dilarang dilakukan selama bimbingan kelompok berlangsung.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor memberikan arahan kepada peserta didik/konseli mengenai anjuran agar dapat melaksanakan bimbingan kelompok melalui metode permainan ini dengan sebaik-baiknya. Permainan ini dilaksanakan agar konseli bisa memiliki kepercayaan kembali terhadap lingkungan sosial dan bisa berbaur dengan temannya yang lain serta saling bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Adapun langkah-langkah dari permainan ini diantaranya :

- a. Konselor sebagai pemimpin kelompok sebelumnya sudah membuat batas *start* dan *finish* yang ditandai oleh tali raffia
- b. Konselor sebagai pemimpin kelompok membagikan sarung kepada setiap kelompok di mana satu sarung akan berisi 3 orang

- c. Konselor memberikan aba-aba memulai atau pun menandai tim yang *finish* melalui bunyi pluit
- d. Konselor membariskan semua kelompok yang sudah berada di sarung yang masing-masing berisi 3 orang
- e. Konselor meniup pluit sebagai tanda perlombaan dimulai
- f. Ketika sudah mencapai garis *finish* maka konselor meniup pluit tanda permainan selesai

## **B. Identifikasi**

Konselor/Guru Bimbingan dan konseling menanyakan kepada konseli (*what happened*) untuk mengidentifikasi respon konseli setelah melaksanakan permainan tersebut apakah mereka menikmati permainannya dan bahagia atau kah mereka masih belum bisa berbaur satu sama lain.

## **C. Analisis**

Konselor mengajak semua peserta didik/konseli khususnya bagi kelompok yang kalah untuk bisa menganalisis sekaligus memikirkan (*think*) penyebab apa yang membuat mereka mengalami kekalahan dan

merumuskan solusi yang akan dilakukan kedepan (*so what*).

#### **D. Generalisasi**

Konselor mengajak konseli untuk membuat perbaikan atas kesalahan-kesalahan yang dilakukan (*Now what*) serta mengajak konseli untuk merencanakan (*plan*) mengenai perbaikan agar di bimbingan selanjutnya kesalahan tersebut tidak terulang.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

Konselor mengajak peserta didik/konseli untuk me-review pelaksanaan bimbingan yang sudah dilaksanakan serta meminta kesimpulan sekaligus inti sari dari bimbingan yang telah dilakukan pada peserta didik/konseli. Setelah itu Guru Bimbingan dan Konseling/Konselor juga memberikan sudut pandang dan kesimpulan terkait bimbingan yang telah dilakukan serta menari kesepahaman bersama konseli.

## **B. Tindak Lanjut**

Konselor memberikan motivasi dan penguatan kepada konseli untuk merealisasikan rumusan perbaikan mengenai bimbingan yang telah dilaksanakan serta mengupayakan yang lebih baik di bimbingan yang selanjutnya dan sebisa mungkin tidak melakukan kesalahan-kesalahan yang sama dengan yang telah dilakukan pada bimbingan yang baru saja telah dilaksanakan.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **10. KERJASAMA (UNTUK MEMBENTUK KERJASAMA KELOMPOK)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Mencapai kematangan sosial pada peserta didik dan pengimplementasian materi yang disampaikan
- Tujuan : Peserta didik diharapkan akan mampu untuk bersosialisasi, bekerjasama, berinteraksi dan menjalin hubungan secara baik dengan teman sebayanya maupun masyarakat luas nantinya.

Kompetensi Dasar : Mengimplementasikan materi dan teknik yang diberikan pada sesi bimbingan agar tujuan dapat tercapai.

Indikator :

1. Peserta didik mampu menjalin hubungan sosial dengan baik
2. Peserta didik dapat berinteraksi dengan baik sehingga bisa saling mengenal
3. Peserta didik mampu menjalin kerjasama

Materi :

(Tips menjalin hubungan sosial yang baik)

<https://www.kompasiana.com/fadhyla/5aa37f7c5e137344ec163ca2/tips-menjalin-hubungan-baik-dengan-semua-kalangan>

(Kerjasama)

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/28/070000869/kerja-sama-pengertian-bentuk-dan-faktor-pendorong>

Metode dan Teknik : Metode yang digunakan yaitu diskusi. Teknik yang digunakan yaitu teknik “*simulation game*” : Permainan “Kuat Karena Bersama”

Alat/Bahan : Kapur/tali plastic, batu/benda kecil yang dapat digenggam, dan bola tenis/bola kecil lainnya.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

- a. Guru BK mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik.
- b. Guru BK meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a.
- c. Guru BK menjelaskan terkait dengan kegiatan yang akan dilakukan, tujuan serta manfaat dilaksanakannya kegiatan ini.

#### **B. Pembentukan Kelompok:**

- a. Guru BK dan peserta didik memperkenalkan diri.
- b. Guru BK meminta peserta didik untuk duduk melingkar
- c. Guru BK melakukan ice breaking “lempar bola” dimana guru bk akan melempar bola secara random kepada peserta didik, dan peserta didik

yang mendapatkan bola harus menyebutkan minimal 3 nama temannya.

- d. Guru BK mengkondisikan peserta didik untuk membentuk kelompok dengan cara berhitung berurutan mulai dari peserta didik paling depan angka 1, 2, 3. Kemudian peserta didik berkumpul dengan teman nya yang mendapatkan angka yang sama. Sehingga dengan jumlah siswa 12 orang akan didapatkan 4 kelompok yang terdiri dari 3 siswa di setiap kelompoknya.

### **C. Konsolidasi:**

Guru Bk menjelaskan kembali terkait kegiatan secara operasional, baik tentang teknik yang digunakan, tugas dan tanggung jawab peserta didik.

## **2. TRANSISI**

### **A. *Storming***

Guru BK menanyakan kesiapan kelompok untuk memulai kegiatan dan memberi kesempatan bertanya kepada peserta didik terkait tugas yang belum dipahami dalam kegiatan ini.

## **B. *Norming***

Guru bk menjelaskan kembali secara singkat mengenai tugas dan tanggung jawab peserta didik dalam kegiatan. Jika kelompok sudah siap, langsung ke tahap inti.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi**

- a. Guru menyiapkan keperluan kegiatan yaitu membuat lingkaran dari kapur atau tali plastik dan menaruh batu atau benda lain di tengah-tengah lingkaran.
- b. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul bersama kelompok nya
- c. Guru memberitahu peserta didik bahwa kegiatan akan segera dimulai.

(Teknik kegiatan permainan)

- 1) Peserta didik berkumpul sesuai kelompok di dekat lingkaran.
- 2) Satu orang peserta didik harus mengambil batu/benda yang ada didalam lingkaran. Karena posisi batu yang berada di tengah lingkaran yang akan menyulitkan pemain

yang bertugas mengambil batu/benda, maka dua orang lain bekerja sama untuk membantu menahan orang tersebut agar tidak terjatuh.

(Aturan Permainan)

- 1) Pemain yang bertugas mengambil batu/benda harus mengambil nya dengan tidak menyentuh hal lain selain dari batu/benda tersebut. Jadi, pemain ini tidak boleh menyentuh tanah atau lain sebagainya selain dari batu
- 2) Strategi untuk menahan pemain agar tidak terjatuh diserahkan kepada peserta didik

## **B. Identifikasi**

Guru BK melakukan refleksi tahap satu dengan mengidentifikasi respon peserta didik terhadap kegiatan dengan melontarkan beberapa pertanyaan seperti:

- a. Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan kegiatan tadi?
- b. Pelajaran apa yang bisa kalian petik dari kegiatan tadi?

### **C. Analisis**

Guru BK melakukan refleksi tahap dua dengan mengajak peserta didik untuk menganalisis dan memikirkan makna bagi penyelesaian masalah

- a. Apakah ada yang mengalami kesulitan dalam kegiatan tadi?
- b. Strategi apa yang kalian lakukan untuk dapat mengambil batu/benda tadi?
- c. Apakah ada kelompok yang tidak berhasil melakukan tugas dalam permainan tadi?

### **D. Generalisasi**

Guru BK melakukan refleksi tahap akhir dengan mengajak peserta didik untuk membuat rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahannya.

- a. Menurut kalian bagaimana cara kita agar dapat berhasil melakukan permainan tadi?
- b. Apa yang akan kalian perbaiki dari strategi yang kalian gunakan dalam permainan tadi?

#### **4. TERMINASI**

##### **A. Refleksi Umum**

- a. Guru BK meminta kelompok untuk mempresentasikan hal yang mereka peroleh dari kegiatan ini.
- b. Guru BK menjelaskan terkait makna dari kegiatan yang dilaksanakan tadi.

##### **B. Tindak Lanjut**

Guru BK memberi penguatan terhadap peserta didik untuk merealisasikan perbaikan yang mereka diskusikan.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **11. PENYESUAIAN DIRI (MAMPU BERINTERAKSI DAN MENGENAL KARAKTERISTIK DIRINYA SERTA TEMAN SEBAYANYA)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Mencapai tujuan dan hasil yang ingin diperoleh
Tujuan	: Peserta didik mampu menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan teman sebayanya.
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu mengenal karakteristik dirinya serta teman sebayanya.
Indikator	: Peserta didik dapat membangun

	kepercayaan dan kerja sama yang baik untuk mencapai tujuannya bersama-sama.
Materi	: Herlin, A. (2018). "Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Negeri Pembina Teluk Betung Timur". Skripsi. FTK, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
Metode dan Teknik	: Metode gerak ( <i>movement</i> )/Teknik <i>Games</i> : "Permainan Tradisional Kucing-kucingan"
Alat / Bahan	: Bola

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

Guru BK memberikan ucapan pembukaan dan menanyakan kabar kepada para peserta didik untuk membuat suasana semakin akrab. Selanjutnya, Guru

BK menyampaikan tujuan kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan.

## **B. Pembentukan Kelompok**

- a. Guru BK mengarahkan semua anggota kelompok untuk duduk melingkar.
- b. Guru BK memilih salah satu anggota sebagai orang pertama untuk memperkenalkan diri.
- c. Setelah semua anggota mengenal satu sama lain, Guru BK akan membagikan kertas undian.
- d. Tiap anggota membuka undian untuk mengetahui siapa yang akan menjadi kucing dalam permainan.

## **C. Konsolidasi**

Guru BK memberikan kesempatan kepada para konseli untuk melakukan konsolidasi/bertanya untuk meyakinkan bahwa semua anggota sudah paham atau belum mengenai langkah-langkah kegiatan, tugas dan peran peserta didik dalam permainan yang akan dilaksanakan.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*)**

Guru BK menanyakan kesiapan dan kebersediaan anggota kelompok tanpa adanya ketepaksaan untuk mengikuti kegiatan permainan bimbingan kelompok sampai selesai.

### **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)**

Guru BK menjelaskan kembali secara singkat tentang peran dan tanggung jawab setiap anggota kelompok selama kegiatan berlangsung dan mulai masuk ke tahap inti.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi**

- a. Pada saat anak yang mendapat peran kucing sudah diketahui, bola ditaro dan dipegang kepada kucing.
- b. Anak-anak akan berlari menyebar dan menghindari kucing. Sebaliknya, anak yang menjadi kucing akan mengejar anak tersebut dan memegang mereka dengan menyentuh anak-anak tersebut.

- c. Apabila anak yang lain sudah disentuh oleh kucing atau bola, maka dia akan berganti peran juga sebagai kucing dan bila dia juga dapat menyentuh anak lainnya lagi, maka anak itu pun sama akan menjadi kucing
- d. Demikian selanjutnya sampai semua anak berubah menjadi kucing.

## **B. Identifikasi**

Guru BK memberikan beberapa pertanyaan untuk mengidentifikasi pola respon peserta didik setelah melakukan rangkaian permainan. Pertanyaan tersebut berupa:

- a. Bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti layanan tersebut?
- b. Apa yang peserta didik dapat setelah mengikuti layanan tersebut?

## **C. Analisis**

Guru BK melakukan refleksi analisis yaitu mengajak konseli untuk menganalisis sebab-sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tersebut saat layanan berlangsung.

#### **D. Generalisasi**

Guru BK mengajak para peserta didik untuk membuat rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahannya.

Pertanyaan yang diajukan, seperti:

Bagaimana cara kalian dalam merancang strategi permainan untuk mencapai tujuan?

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

Guru BK menanyakan bagaimana perasaan konseli ketika melakukan rangkaian kegiatan permainan bimbingan kelompok dan kesannya terhadap permainan yang dilakukan.

#### **B. Tindak Lanjut**

Guru BK memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh peserta dalam proses layanan.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **12. MENGENDALIKAN EMOSI DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi-Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Kompetensi secara menyeluruh yang akan dicapai pada rangkaian konseling yang diturunkan dari ukuran perilaku mandiri ABKIN atau dari kompetensi yang lain.
Tujuan	: Peserta didik dapat mengetahui dan mengerti terkait materi yang akan dibahas pada layanan bimbingan melalui permainan yang ada.
Kompetensi Dasar	: Mampu mengembangkan diri, sikap, dan kebiasaan bersosialisasi yang baik

	untuk dapat memenuhi kebutuhan sebagai manusia sosial dan juga dapat mengendalikan emosi dalam kehidupan bersosialisasi.
Indikator	: Mengetahui dan memahami cara mengendalikan emosi melalui Teknik <i>Role Playing</i> .
Materi	: <a href="https://youtu.be/Fp0-jjjCqoY">https://youtu.be/Fp0-jjjCqoY</a>
Metode dan Teknik	: Mempraktekan apa yang telah dijelaskan pada sumber materi.
Alat/Bahan	: Melalui sumber materi yang ada serta penambahan penyampaian materi secara langsung.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu dengan menggunakan Teknik *Role Playing*, tujuan dari kegiatan, materi, dan rancangan dari kegiatan.

## **B. Pembentukan Kelompok:**

Konselor membentuk kelompok, menjelaskan materi terkait pengendalian emosi yang akan dibawakan dengan Teknik *Role Playing* dan tahap-tahap dalam bermain dengan menggunakan Teknik *Role Playing*.

## **C. Konsolidasi:**

Konselor memberikan kesempatan kepada anggota kelompok dalam berkonsolidasi terhadap tugas-tugasnya dalam pelaksanaan bimbingan.

## **2. TRANSISI**

### **A. *Storming*:**

- a. Konselor menanyakan kepada anggota kelompok mengenai kesiapannya dalam melakukan kegiatan.
- b. Konselor memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.
- c. Konselor memberikan penjelasan kembali dengan singkat terkait tugas maupun tanggung

jawab anggota kelompok dalam melakukan kegiatan.

**B. *Norming:***

- a. Konselor menanyakan Kembali kepada anggota kelompok dalam kesiapannya melakukan tugas dalam kegiatan.
- b. Konselor beserta anggota kelompok membuat kesepakatan mengenai aturan maupun sikap selama kegiatan berlangsung.

**3. INTI**

**A. *Eksperientasi:***

Konselor mengajak anggota kelompok untuk memulai bermain peran.

**B. *Identifikasi:***

Terdapat salah satu anggota kelompok yang tidak dapat mengendalikan emosi nya kepada anggota lainnya hanya karena hal yang sepele.

**C. Analisis:**

Anggota kelompok yang lainnya bertanya kepada anggota yang sulit mengendalikan emosi tersebut kenapa ia dengan mudah meluapkan emosi nya.

**D. Generalisasi:**

Anggota kelompok yang lainnya pun mengajak anggota yang sulit mengendalikan emosi untuk rileksasi terlebih dahulu agar emosi nya segera meredam.

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum:**

Konselor memberi penguatan kembali mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan kepada anggota kelompok mengenai pemahaman apa yang telah didapat dan perasaan dari kegiatan yang telah dilakukan.

**B. Tindak Lanjut:**

Konselor membuat rencana untuk tindak lanjut dengan memberikantugas kepada anggota kelompok setelah dari dilakukannya kegiatan *Role Playing*. Lalu, konselor memberitahukan bahwasanya

kegiatan akan segera diakhiri, mengucapkan terima kasih terhadap keikutsertaan anggota kelompok dalam bimbingan tersebut, dan mengakhiri nya dengan do'a beserta salam.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

### **13. CARA MENGENDALIKAN EMOSI**

#### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Mencapai kematangan emosional
- Tujuan : Konseli dapat mengendalikan emosinya dan memantapkan nilai serta dapat bertingkah laku yang sesuai atau yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar
- Kompetensi Dasar : Konseli dapat memahami dan mengetahui cara untuk mengendalikan emosinya sehingga tidak menimbulkan perilaku yang kurang menyenangkan
- Indikator :
1. Konseli mengetahui cara mengendalikan emosinya

2. Konseli mampu mengenal satu dengan yang lainnya
3. Konseli dapat membangun hubungan baik dengan yang lain
4. Konseli dapat bertindak laku yang dapat diterima dalam lingkungannya

Materi : Cara mengendalikan emosi

Metode dan Teknik : Metode “*simulasi games*”/ Teknik permainan : “Permainan Memanah”

Alat/Bahan : Target dan anak panah

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

- a. Konselor atau guru bimbingan dan konseling membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada konseli
- b. Konselor memperkenalkan diri dan juga konseli dipersilahkan untuk memperkenalkan diri
- c. Konselor menyampaikan tujuan dan manfaat dari kegiatan

- d. Konselor mengadakan “*ice breaking*” untuk membangun keakraban antar anggota kelompok

## **B. Pembentukan Kelompok:**

- a. Konselor mengarahkan konseli untuk duduk membentuk lingkaran
- b. Konseli diminta untuk berhitung
- c. Kelompok dibentuk berdasarkan nomor, seperti kelompok genap dan kelompok ganjil

## **C. Konsolidasi:**

Konselor memberikan kesempatan kepada konseli yang masih belum paham untuk bertanya dan memastikan semua konseli sudah memahaminya

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik:**

Konselor menanyakan kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan dengan kesenangan hati tanpa adanya paksaan sampai kegiatan selesai agar kegiatan tetap berjalan kondusif dan menyenangkan

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*):**

Konselor menjelaskan kembali langkah langkah dan aturan permainan yang harus dilakukan dan dipatuhi oleh konseli.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi:**

- a. Konselor mempersilahkan kepada kelompok ganjil untuk memulai permainan dan dilanjutkan oleh kelompok genap
- b. Setiap anggota kelompok melakukan permainan memanah secara bergantian
- c. Konselor membacakan pertanyaan yang ada pada target panahan tersebut, misalnya konseli A berhasil memanah pada target nomor 1 maka konselor membacakan pertanyaan yang ada pada target nomor 1 dan konseli A menjawabnya

### **B. Identifikasi:**

Konselor melakukan refleksi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada konseli tentang bagaimana perasaan konseli setelah mengikuti permainan tersebut

### **C. Analisis:**

Konselor melakukan refleksi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada konseli tentang kesulitan yang dihadapi oleh konseli saat mengikuti permainan tersebut serta cara memecahkan kesulitan tersebut dan menanyakan kepada konseli apakah konseli merasakan sesuatu yang berkesan dan bermakna setelah mengikuti permainan tersebut

### **D. Generalisasi:**

Konselor mengajak konseli untuk melakukan perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang terjadi pada saat permainan berlangsung dan meminta konseli untuk menyampaikan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum:**

Konselor mengajak konseli untuk melakukan *review* terhadap permainan yang sudah dilakukan dengan menanyakan bagaimana perasaan konseli dan kesan konseli setelah mengikuti permainan tersebut

**B. Tindak Lanjut:**

Konselor memberikan penguatan kepada konseli untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan dengan menganalisis kegiatan yang sudah dilakukan sebagai bahan pembelajaran di kemudian hari

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **14. MEMBUKA DIRI (UNTUK MEMBANTU INDIVIDU BERINTERAKSI DALAM KELOMPOK )**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Peserta Didik Mampu Membuka Diri  
Dalam Interaksi Kelompok
- Tujuan :
1. Peserta Didik Mampu Memahami Makna Membuka Diri
  2. Peserta Didik Dapat Meningkatkan Interaksi Di Dalam Kelompok
  3. Peserta Didik Mampu Menjalankan Tugas Kelompok Secara Bersama Dan Saling Membantu

Kompetensi Dasar :

1. Meningkatkan Rasa Percaya Diri Dalam Berinteraksi
2. Mengembangkan Keterampilan Dalam Berkomunikasi

Indikator : Anggota Kelompok Dapat  
Menyelesaikan Tugasnya dalam  
Kelompok dengan Saling Terbuka  
dan Interaksi yang Baik.

Materi : Pengertian Membukadiri  
Pengertian Interaksi Kelompok  
Manfaat Membuka Diri dan  
Interaksi Kelompok

Metode Dan Teknik : Metode Gerak Movement/ Teknik  
Games Permainan Estafet

Alat/Bahan : Sarung

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Guru bk/konselor membuka kegiatan dengan salam
- b. Memimpin doa sebelum kegiatan

- c. Konselor membangun keakraban dengan menanyakan kabar kepada peserta didik
- d. Guru bk menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan bimbingan.

## **B. Pembentukan Kelompok**

Sebelum pembagian kelompok inselor mengarahkan konseli untuk membentuk kelompok

- a. Konselor mengarahkan konseli untuk duduk melingkar dan saling mengenalkan nama
- b. Setelah semua mengenalkan nama, konselor menunjuk salah seorang dengan acak untuk menyebutkan naman anggota
- c. Setelah mengenal semua anggota, konselor mengarahkan konseli untuk membentuk setiap kelompok yang terdiri dari 4/5 orang dengan 4 kelompok.
- d. Setelah semua mendapatkan kelompok mereka di suruh berbaris sesuai kelompok dengan memegang sarung satu orang di depan

## **C. Konsolidasi**

Konselor memberikan kesempatan kepada konseli untuk melakukan konsolidasi untuk meyakinkan

bahwa semua anggota sudah paham atau belum paham dengan permainan yang akan dilakukan.

## **2. TRANSISI**

### **A. *Storming***

- a. Guru bk menanyakan kesiapan peserta didik dan sehingga kegiatan kemurnian dalam mengikuti bimbingan kelompok tanpa adanya keterpaksaan
- b. Guru bk memberikan kesempatan kepada konseli untuk dapat bertanya mengenai permainan estafet sarung.

### **B. *Norming***

Guru bk menjelaskan kembali secara singkat mengenai permainan yang akan di lakukan. Dan aturan –aturan yang harus dilakukan setiap anggota tim

## **3. KERJA**

### **A. *Eksperientasi***

Guru bk/konselor mengarahkan peserta didik untuk dapat melakukan permainan sesuai dengan aturan yang telah di jelaskan. Adapun tahap permainannya

- a. Tiap kelompok di berikan satu sarung dengan membentuk barisan
- b. Sarung berada di ujung paling depan dengan peserta saling berpegangan tangan
- c. Tim mulai bergerak setelah konselor memberikan aba-aba.
- d. Anggota kelompok dilarang melakukan kecurangan selama permainan
- e. Setiap anggota kelompok dilarang untuk melepaskan pegangan tangan
- f. Kelompok yang paling cepat dalam permainan dianggap menang
- g. Kelompok dinyatakan gugur apabila pegangan mereka terlepas dan melakukan kecurangan

## **B. Identifikasi**

Konselor melakukan refleksi tahap pertama dengan menanyakan makna dari permainan yang telah dilakukan.

## **C. Analisis**

Konselor melakukan refleksi kedua dengan menanyakan apa penyebab yang menjadikan tim mereka mengalami kekalahan.

#### **D. Generalisasi**

Guru bk mengajak anggota kelompok untuk merencanakan perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam kelompok.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

Guru bk menanyakan bagaimana perasaan mereka setelah melakukan permainan dan manfaat apa yang mereka dapatkan dari permainan kelompok.

#### **B. Tindak Lanjut**

Konselor memberikan penguatan kepada para konseli untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan dengan menganalisis kegiatan yang telah berlangsung sebagai bahan pelajaran di kemudian hari.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **15. KOMUNIKASI EFEKTIF (MAMPU BERKOMUNIKASI DAN BERINTERAKSI SECARA EFEKTIF)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok

Standar Kompetensi : Mampu berkomunikasi dan berinteraksi

Tujuan :

1. Peserta didik/konseli memahami pengertian komunikasi
2. Peserta didik/konseli memahami pengertian komunikasi efektif
3. Peserta didik/konseli memahami fungsi komunikasi
2. Peserta didik/konseli memahami Kebiasaan Positif dalam Berkomunikasi
3. Peserta didik/konseli memahami Kebiasaan Buruk Dalam Berkomunikasi

4. Peserta didik/konseli memahami Pentingnya Memperhatikan Pesan dalam Komunikasi

Kompetensi Dasar : Mengembangkan cara berkomunikasi dengan efektif

Indikator :

1. Peserta didik/konseli dapat berkomunikasi dengan baik
2. Peserta didik/konseli dapat mengembangkan cara berkomunikasi efektif
3. Peserta didik/konseli dapat menerima pesan dalam berkomunikasi dengan baik

Materi : Komunikasi yang Efektif

1. Pengertian Komunikasi
2. Pengertian komunikasi Efektif
3. Fungsi Komunikasi
4. Kebiasaan Positif dalam komunikasi
5. Kebiasaan Buruk dalam Berkomunikasi
6. Pentingnya memperhatikan pesan dalam Komunikasi
  - a. <http://ilmukomunikasi.uma.ac.id/2020/12/23/komunikasi-yang-efektif/>
  - b. <https://www.youtube.com/watch?v=39sWyUICX7I&t=53s>

- c. <https://www.youtube.com/watch?v=3dvLKX54D4E>
- d. A.W.Wijaya. 2000. Ilmu Komunikasi Pengantar Studi. Jakarta: Rineka Cipta. Deddy Mulyana. 2000. Human Communication. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Metode dan Teknik : Permainan Simulasi (Games) “Gobak Sodor”

Alat dan Bahan : Internet, Alat Tulis, kertas, dan kapur.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru BK membuka dengan salam dan kata-kata pembuka
- b. Guru BK mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas kedatangannya
- c. Guru BK melakukan orientasi dengan memperkenalkan diri

## **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru BK memberikan peserta didik waktu untuk membentuk beberapa kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang perkelompoknya.
- b. Guru BK memasang masing-masing 2 kelompok
- c. Setiap dua kelompok dipasangkan menjadi tim “Lawan” dan tim “jaga”
- d. Guru BK meminta peserta didik untuk membuat garis pada lapangan menggunakan kapur membentuk ukuran 9x4 yang dibagi menjadi 6

## **C. Konsolidasi :**

Guru BK menyampaikan peraturan selama kegiatan bimbingan:

- a. Kegiatan dilaksanakan selama 2 x 45 menit
- b. Peserta didik tidak diperbolehkan bermain HP saat kegiatan berlangsung
- c. Peserta didik berperan aktif dalam permainan simulasi
- d. Siswa memperhatikan anggota lain ketika sedang bermain simulasi

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*) :

Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik untuk memulai kegiatan.

### B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :

- a. Peserta didik/konseli mengikuti instruksi permainan dari Guru BK
- b. Peserta didik/konseli mengikuti permainan
- c. Peserta didik/konseli menyimpulkan materi layanan bimbingan

## 3. KERJA

### A. Eksperientasi

- a. Guru BK memberikan arahan mengenai Teknik permainan
- b. Menggunakan lapangan segiempat berukuran 9 x 4 meter yang dibagi menjadi enam bagian
- c. Anggota tim “Lawan” dan Tim “Jaga” yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan dibagi dua, menjaga digaris horizontal dan batas vertikal.
- d. Bagi yang menjaga di garis horizontal mereka harus berusaha untuk menghalangi lawan agar tidak melewati garis batas.

- e. Bagi anggota yang berjaga di garis vertikal, mereka mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- f. Untuk tim lawan harus menuju garis ke baris hingga baris paling belakang. Kemudian lawan harus kembali lagi melewati penjagaan hingga sampai ke baris awal.
- g. Guru BK memberikan sebuah kertas yang berisi materi dan anggota kelompok yang menjadi Tim “Lawan” harus membawa kertas tersebut sampai melewati Tim “Jaga”
- h. Guru BK memberikan pertanyaan seputar materi kepada Tim “Lawan” yang berhasil melewati tim “Jaga” dan peserta didik menjawab pertanyaan
- i. Peserta didik melakukan permainan secara bergantian dengan batas waktu 1x15 menit tiap dua anggota tim “Lawan” dan tim “Jaga”

## **B. Identifikasi**

Guru BK memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk mendiskusikan kesimpulan.

### **C. Analisis**

- a. Guru BK dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari pada kegiatan bimbingan kelompok
- b. Guru BK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan hasil diskusi

### **D. Generalisasi**

Guru BK menyampaikan rencana layanan pada pertemuan selanjutnya.

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum**

- a. Guru BK meminta kesan dan pesan terhadap kegiatan layanan
- b. Guru BK memperhatikan proses layanan dengan refleksi hasil masing-masing peserta didik dan Sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan

**B. Tindak Lanjut**

- a. Guru BK Memberikan layanan lanjutan berupa layanan dasar yaitu bimbingan kelompok jika ada peserta didik yang kurang memahami topik pembahasan dengan memberikan topik yang sama maupun topik yang berhubungan dengan topik awal.
- b. Guru BK Memberikan layanan lanjutan kepada siswa yang memperoleh perhatian khusus dengan konseling kelompok atau konseling individu.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **16. PENINGKATAN DIRI (MENINGKATKAN KEPEKAAN DI DALAM LINGKUNGAN SOSIAL)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar kompetensi	: Pengembangan diri
Tujuan	: Meningkatkan Kepekaan Peserta didik di dalam lingkungan sosial

Kompetensi Dasar :

1. Memahami makna dari kepekaan
2. Mampu mengidentifikasi berbagai macam bentuk peka
3. Dapat memahami mengenai faktor peka
4. Mengetahui cara untuk meningkatkan kepekaan di lingkungan sosialnya

Indikator : Peserta didik dapat meningkatkan rasa

	kepekaannya terhadap peserta didik lainnya di lingkungan sosial
Materi	: Definisi peka, bentuk bentuk peka, Faktor Peka, dan Cara Meningkatkan kepekaan diri
Metode dan Teknik	: <i>Simulation Game</i> dan Gerak ( <i>Movement</i> )
Alat/Bahan	: Ember dan air

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

- a. Guru bimbingan dan konseling membuka kegiatan dengan memberi salam dan menyapa peserta didik
- b. Guru bimbingan Konseling kelompok mengajak peserta didik untuk ikut serta berdoa bersama demi kelancaran proses pembelajaran
- c. Guru bimbingan konseling menanyakan kabar serta kesiapan dalam pembelajaran kepada peserta didik

- d. Guru bimbingan konseling mengecek daftar hadir peserta didik

**B. Pembentukan Kelompok:**

- a. Guru bimbingan dan konseling menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Guru Bimbingan dan konseling memaparkan perjanjian perkuliahan
- c. Guru Bimbingan dan konseling menjelaskan teknik pembelajaran yang akan di lakukan

**C. Konsolidasi:**

- a. Guru Bimbingan dan konseling menjelaskan mengenai kegiatan apa saja yang akan di lakukan
- b. Guru bimbingan konseling melakukan pengarahan agar peserta didik dapat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung

**2. TRANSISI**

**A. Resolusi Konflik :**

- a. Guru bimbingan dan Konseling menanyakan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan layanan kelompok

- b. Guru bimbingan dan konseling memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

**B. Pengembangan Norma:**

- a. Guru bimbingan dan konseling menyiapkan peserta didik untuk berkomitmen selama kegiatan pembelajaran dilakukan
- b. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan peraturan dalam pembelajaran
- c. Guru Bimbingan dan Konseling memaparkan kontrak layanan atau kesepakatan layanan,( hari ini melakukan kegiatan 30 menit)
- d. Guru bimbingan dan konseling menanyakan kembali terkait kesiapan peserta didik dalam melaksanakan tugas.

**3. KERJA**

**A. Eksperientasi:**

- a. Guru Bimbingan dan konseling Memaparkan Materi yang akan di bahas pada pertemuan ini

- b. Guru Bimbingan dan konseling Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum di fahami
- c. Guru bimbingan dan konseling Mengajak peserta didik untuk bermain games yang bernama estafet air, game ini yabersifat membangun rasa kepekaan terhadap peserta didik
- d. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan games yang akan di mainkan dan tekniknya seperti apa, , adapun prosedur yang akan di lakukan dalam kegiatan kali ini ialah
  - 1) Guru Bimbingan dan konseling membagi kelompok menjadi 7 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 5 peserta didik
  - 2) Peserta didik di harpkat untuk berkumpul di lapangan dan membawa 1 ember berisi air full
  - 3) peserta didik membuat 7 banjar dan Siswa paling depan membawa ember yang berisi air full
  - 4) peserta didik mulai mengestafet air dari orang paling depan hingga orang terakhir, dan peserta terakhir menyimpan air ke dalam

ember yang kosong. Kegiatan ini di ulang berulang kali hingga waktu yang di tentukan habis

- 5) kelompok yang kalah akan di beri kesempatan untuk menceritakan kesusah kesusahannya di lingkup sosial maupun keluarganya
  - 6) peserta lain yang mendengarkan di harapkan untuk menanggapi kisah yang sedang di sampaikan oleh peserta lain
  - 7) guru bimbingan konseling menanggapi dan memberi arahan dan simpulan terkait cerita peserta didik
- e. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan tujuan dari bermain estafet air, yaitu untuk melatih kepekaan anggota kelompok ketika sedang di situasi mendesak
- f. Guru bimbingan dan konseling Memberi pemahaman teknis yang akan di lakukan pada games estafet air
- g. Guru bimbingan dan konseling memastikan peserta didik faham bagaimana teknis yang di

lakukan pada games ini dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang belum di mengerti

- h. Guru bimbingan dan konseling memperhatikan seluruh peserta didik dalam keberlangsungan game estafet air ini.

**B. Identifikasi :**

- a. Guru bimbingan dan konseling memastikan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang sudah di lakukan dengan memberi pertanyaan
- b. Guru bimbingan dan konseling menanyakan apa yang di rasakan konseli setelah bermain game estafet air.

**C. Analisis:**

Konselor menanyakan apakah peserta didik sudah memahami teknik permainan yang akan dilaksanakan.

#### **D. Generalisasi:**

Apakah peserta didik merasakan adanya hal yang berbeda sebelum dan sesudah bermain games estafet air ini?

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum:**

- a. Guru Bimbingan dan konseling meluangkan waktu untuk Peserta didik mereview ulang kembali materi atau pembelajaran yang sedang di bahas
- b. Guru bimbingan dan konseling mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.

#### **B. Tindak Lanjut:**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait hal apa saja yang belum di fahami
- b. Guru Bimbingan dan Konseling memberikan kesimpulan dari materi yang sudah di sampaikan.

- c. Guru BK mengucapkan terimakasih atas kesediaan peserta didik untuk hadir dan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
- d. Guru BK menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **17. MENINGKATKAN HARGA DIRI (MENINGKATKAN HARGA DIRI PESERTA DIDIK *SLOW LEARNER*)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **KONSELING KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi dan Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Meningkatkan harga diri pada peserta didik *slow learner*
- Tujuan : Peserta didik dapat meningkatkan harga diri dan mencapai tugas perkembangan secara optimal
- Kompetensi Dasar : Mempertunjukkan bahwa kerja sama dengan orang lain/kelompok memiliki makna yang dapat mendorong peserta didik untuk yakin dan percaya terhadap kemampuan diri.
- Indikator : Peserta didik dapat meningkatkan

keyakinan terhadap akan kemampuan dirinya, peserta didik mengetahui pentingnya kerjasama, peserta didik mempertunjukkan keterampilan kerja sama

Materi : Meningkatkan harga diri peserta didik *slow learner* melalui permainan “Jembatan Manusia”.

Metode dan Teknik : Bermain Jembatan Manusia

Alat/Bahan : Beberapa batang kayu ukuran 50 cm dengan jumlah yang menyesuaikan anggota kelompok

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

Peserta didik memperhatikan guru BK dalam menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok, menjelaskan cara-cara bimbingan kelompok, langkah-langkah permainan, serta melakukan pengakraban.

## **B. Pembentukan Kelompok**

Pembentukan kelompok ditentukan oleh guru BK. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yang di dalamnya terdapat peserta didik *slow learner* dan reguler menjadi satu. Jadi, secara tidak langsung antara peserta didik *slow learner* dan reguler akan saling meningkatkan komunikasi personal, kerjasama seperti yang terdapat pada aspek harga diri kategori rendah.

## **C. Konsolidasi**

Guru BK memastikan bahwa instruksi tersampaikan dengan baik dan setiap peserta didik dapat mengikuti permainan.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*)**

Guru BK memfasilitasi kelompok untuk bertanya mengenai permainan yang akan diberikan, jika terdapat hal-hal yang belum dipahami.

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)**

Peserta didik melaksanakan permainan sesuai dengan petunjuk yang diberikan guru BK, bila peserta didik telah siap untuk memulai permainan. Apabila, selama permainan berlangsung peserta didik gaduh, akan mendapatkan konsekuensi dari perbuatannya dengan memberikan *reinforcement* negatif berupa “teguran”.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi**

- a. Membagi peserta didik menjadi dua kelompok, dengan sebutan kelompok A dan kelompok B
- b. Dalam tiap kelompok dibagi antara sebagai penopang (jembatan) dan penyebrang.
- c. Selama menyebrang, penyebrang tidak boleh terjatuh sebelum sampai ke garis akhir. Jika terjatuh maka permainan diulangi dari garis start
- d. Menjalankan teman-teman permainan melalui kegiatan bermain permainan “jembatan manusia”
- e. Peserta didik memperhatikan guru BK ketika menjelaskan pentingnya rasa percaya diri dan kerja sama pada saat permainan berlangsung

## **B. Identifikasi**

- a. Apa yang tadi kalian telah lakukan ?
- b. Bagi penyebrang, apakah pada saat menyebrang kalian merasa percaya diri dan percaya dengan teman kalian ?
- c. Bagi yang menjadi penopang (jembatan), apakah kalian melakukan kerja sama pada saat menuju garis akhir?
- d. Jika kalian tidak merasa percaya diri dan tidak melakukan kerja sama apa yang akan terjadi pada teman kalian (penyebrang) ?

## **C. Analisis**

- a. Bagaimana perasaan setelah jatuh?
- b. Apakah selama ini kalian memiliki rasa percaya diri dan percaya dengan teman?
- c. Apakah selama ini kalian telah bekerja sama baik dengan orang lain ?
- d. Menurut kalian, mengapa kita harus memiliki rasa percaya diri ?
- e. Mengapa kita harus bekerja sama dengan orang lain ?

#### **D. Generalisasi**

Selanjutnya, apa yang kalian akan lakukan untuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri ?

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

Guru BK mengajak peserta didik untuk *mereview* proses bimbingan yang telah dilaksanakan. Guru BK menanyakan pemahaman dan perasaan peserta didik terhadap permainan yang dilakukan dalam kegiatan. Guru BK mengemukakan, “Bagaimana perasaan kalian setelah kegiatan ?”.

#### **B. Tindak Lanjut**

Guru BK memantau kepercayaan diri, sikap dan perilaku peserta didik dalam permainan. Lalu, melakukan konseling individu sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

**18. MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK UNTUK BERKOMUNIKASI, BERKONSENTRASI DAN MENINGKATKAN SUASAN KEKAKRABAN SERTA KEBERSAMAAN DALAM SUATU KELOMPOK**

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

**BIMBINGAN KELOMPOK**

**KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Pribadi Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Mampu meningkatkan suasana keakraban dan kebersamaan serta meningkatkan rasa tanggung jawab dan juga keberanian untuk menampilkan bakat yang dimilikinya
Tujuan	: Dapat membawa suasana gembira dan menyenangkan dalam bimbingan kelompok serta meningkatkan tanggung

jawab dan konsentrasi dalam suatu kelompok

**Kompetensi Dasar** : Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi, berkonsentrasi dan meningkatkan suasana keakraban serta kebersamaan dalam suatu kelompok

**Indikator** :

1. Konseli dapat berkonsentrasi dan meningkatkan komunikasi antara satu dengan yang lainnya
2. Konseli dapat membangun suasana keakraban dalam suatu kelompok
3. Konseli dapat bertanggung jawab dan memberanikan diri untuk menampilkan bakat yang dimilikinya.

**Materi** : Membangun keakraban serta kegembiraan guna meningkatkan konsentrasi, tanggung jawab dan keberanian melalui permainan “Dot Kelipatan Tiga”

**Metode dan Teknik** : Metode permainan “**Dot Kelipatan Tiga**” dengan suara yang dikeluarkan oleh tiap konseli

Alat dan bahan : Lapangan atau ruangan

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Guru BK/Konselor menyapa peserta didik dengan salam serta menanyakan kabar peserta didik pada hari ini
- b. Guru bimbingan dan konseling/ Konselor mengucapkan terimakasih kepada peserta didik atas kedatangannya dibimbingan hari ini
- c. Guru bimbingan dan konseling/ Konselor mengecek kehadiran
- d. Guru bimbingan dan konseling/ Konselor memimpin do'a
- e. Guru bimbingan dan konseling/ Konselor menjelaskan tujuan serta manfaat pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan
- f. Guru bimbingan dan konseling/ Konselor menyampaikan mengenai teknik permainan bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan

## **B. Pembentukan Kelompok**

Guru BK/Konselor memberi arahan kepada konseli untuk membentuk satu lingkaran saja.

## **C. Konsolidasi**

Setelah Guru BK/Konselor menjelaskan peraturan permainan, konselor memberikan kesempatan kepada konseli yang belum paham mengenai game tersebut dengan bertanya.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*)**

Konselor menanyakan kesiapan serta kesepakatan bahwa tidak ada paksaan dalam mengikuti bimbingan kelompok ini kepada seluruh peserta didik agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan tetap kondusif.

### **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)**

Konselor menjelaskan peraturan permainan, konselor memberikan kesempatan kepada konseli yang belum paham mengenai game tersebut dengan bertanya

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi**

Setelah seluruh peserta didik hadir konselor mengarahkan konseli untuk membentuk sebuah lingkaran dan dengan keadaan duduk, operasional pelaksanaannya yaitu sebagai berikut :

- a. Setiap anggota kelompok secara berurutan mengucapkan hitungan satu, dua dan seterusnya
- b. Setiap anggota kelompok yang mendapatkan bilangan kelipatan tiga (misal : 3,6,9) maka individu tersebut menggantinya dengan kata dot
- c. Bagi anggota kelompok yang tidak tepat dalam menghitung dan mengganti kata dot maka ia harus menampilkan bakat yang dimilikinya (misal : bernyanyi, menari, dsb).

#### **B. Identifikasi**

Konselor memberikan refleksi pada tahap pertama, dengan menanyakan kepada peserta didik apakah mereka melakukan permainan tersebut dengan konsentrasi atau tidak, serta menanyakan yang dirasakan setelah melakukan permainan.

### **C. Analisis**

Konselor memberikan refleksi pada tahap kedua, dengan mengarahkan dan mengajak para peserta didik untuk memikirkan makna yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan, lalu menanyakan kendala atau kesulitan apa saja yang mereka alami, serta kesan dan makna yang didapatkan setelah melakukan permainan.

### **D. Generalisasi**

Konselor memberikan refleksi pada tahap terakhir, dengan mengarahkan dan mengajak peserta didik untuk membuat perencanaan perbaikan dari kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa dilakukan dalam merancang strategi permainan tersebut untuk mendapatkan hasil yang baik, alasan mengapa kelompok mereka bisa menang, dan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan.

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum**

Guru BK/Konselor menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan permainan

bimbingan kelompok dan kesan terhadap permainan tersebut. Dengan memberikan waktu 2 menit kepada tiap anggota kelompok.

**B. Tindak Lanjut**

Konselor memberi masukan/penguatan untuk peserta didik agar mampu merealisasikan seluruh rencana-rencana perbaikan dan membantu peserta didik membuat langkah yang akan dilakukannya berdasarkan analisis kegiatan yang telah berlangsung sebagai bahan pembelajaran selanjutnya.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **19. MEMBANGUN KERJASAMA DAN SPORTIFITAS**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Kerja keras, kerjasama dan sportivitas di rumah, sekolah maupun lingkungan masyarakat.
- Tujuan : Peserta didik dapat menunjukkan sikap kerja keras, kerjasama dan sportivitas dimanapun dia berada.
- Kompetensi Dasar : Mengembangkan sikap kerja keras, kerja sama, dan sportivitas.
- Indikator :
1. Dapat menjalin hubungan dengan saling mengenal satu sama lain dengan saling berkomunikasi.

2. Dapat menjalin kerjasama dalam mencapai tujuan.
3. Konseli dapat melakukan kerjasama yang baik anatar sesama.

Materi :

Membangun kerjasama dan sportifitas antar individu

1. Nugrahastuti, E., Pupitaningtyas, E., Puspitasari, M., & Salimi, M. (2016, August). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
2. Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. Edisi khusus, 1, 127-138.

Metode dan Teknik : Metode Gerak (*movement*)/Teknik Games: “Estafet Pipa”

Alat dan Bahan : a). Pipa yang dipotong 2 bagian  
b). Bola plastik

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Konselor memberikan salam pembuka kepada peserta didik dan menanyakan kabar kepada para konseli supaya membuat suasana menjadi lebih ceria dan saling akrab satu sama lain.
- b. Konselor mengecek kehadiran peserta didik setelah itu berdoa bersama.
- c. Lalu Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok.
- d. Konselor menjelaskan proses dari bimbingan kelompok tersebut dengan menggunakan permainan kelompok.

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Sebelum permainan dimulai, konselor membentuk kelompok dengan cara melakukan pengundian untuk menentukan regu atau pemain yang akan memulainya dahulu.
- b. Konselor melakukan undian dengan cara arisan yaitu dengan menuliskan nama anggota disalah satu kertas lalu digulung dan dimasukkan kedalam

botol atau gelas. Apabila gulungan pertama yang keluar maka akan mendapat giliran pertama yang bermain. Nama yang keluar dari gulungan terdiri dari 3-4 anggota.

### **C. Konsolidasi**

1. Konselor bersama para konseli mengembangkan kmitmen agar kegiatan bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan baik.
2. Setiap anggota berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
3. Setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan strategi dengan waktu 5 menit.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kesiapan peserta didik dan memberikan kesempatan kepada konseli untuk bertanya jika ada yang kurang dimengerti.

### **B. Pengembangan Norma (*Norming*) :**

- a. Konselor menjelaskan peraturan yang harus ditaati oleh anggota

- b. Konselor memberikan isyarat bahwa kegiatan akan dimulai.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

- a. Setiap kelompok sudah bersiap dan berdiri dibelakang start dan masing-masing anggota saling memegang pipa.
- b. Konselor memberikan tanda aba-aba bersiap,sedia, mulai.
- c. Anggota kelompok mulai bermain dengan saling berlari.
- d. Kelompok yang paling cepat mencapai finish dinyatakan sebagai pemenang.

#### **B. Identifikasi :**

- a. Apakah ada kesulitan pada saat bermain tadi?
- b. Apa yang kalian rasakan ketika proses bimbingan dimulai?
- c. Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan permainan tadi?

**C. Analisis :**

- a. Apa yang akan kalian lakukan ketika kalah atau mendapat urutan terakhir?
- b. Apakah kalian merasakan sesuatu yang berkesan setelah kalian melakukan permainan tadi?
- c. Apakah kalian tahu kesalahan dari kelompok yang kalah?
- d. Apa upaya yang bisa kalian lakukan untuk memperbaikinya?

**D. Generalisasi :**

- a. Bagaimana cara kalian agar dapat menjaga nilai-nilai persaudaraan, kerjasama dan sportifitas dalam kehidupan sehari-hari?
- b. Mengapa kelompok kalian bisa menang dan kalah?
- c. Apakah kesimpulan dari permainan yang kalian lakukan?

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum :**

Konseli mampu menyimpulkan makna kegiatan ini yaitu bahwa nilai-nilai persaudaraan, kerjasama dan

gotong royong perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

**B. Tindak Lanjut :**

Konselor melakukan penguatan kepada peserta didik untuk merealisasikan rencana perubahan dalam menjaga nilai-nilai kerjasama, gotong royong dan sportifitas.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **20. MENINGKATKAN RASA TANGGUNG JAWAB DAN KERJASAMA**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata Layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok

Standar Kompetensi :

Standar kemandirian ABKIN yang harus dicapai pada Sekolah Dasar (SMP), yaitu :

1. Landasan hidup religius
2. Landasan perilaku etis
3. Kematangan emosi
4. Kematangan intelektual
5. Kesadaran tanggung jawab sosial
6. Pengembangan diri
7. Kematangan hubungan dengan teman sebaya
8. Wawasan dan kesiapan karier

Tujuan : Untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan serta mampu mengambil makna yang 144ias diambil dalam kehidupannya oleh seluruh anggota / konseli/Peserta didik

Kompetensi Dasar :

Kompetensi Khusus yang harus tercapai, yaitu:

1. Memberikan pemahaman mengenai arti kerjasama
2. Pengembangan setiap anggota dalam kematangan emosi
3. Pengembangan diri setiap anggotanya
4. Memberikan pemahaman mengenai arti kebersamaan
5. Memberikan pemahaman dalam meningkatkan kematangan hubungan dengan teman sebaya
6. Memberikan kesadaran akan tanggung jawab disetiap anggota

Indikator :

1. Pemahaman
2. Kerjasama
3. Kebersamaan
4. Kematangan emosi
5. Kesadaran

Materi : Di isi pokok-pokok materi yang akan diberikan, baik dari makna permainan dan sumber lainnya.

Metode dan Teknik :

Metode yang digunakan yaitu penyuluhan/ pemahaman, “Estafet Sarung”

Teknik :

1. Pembentukan kelompok
2. Menjelaskan cara atau tahap permainan yang akan dilakukan yaitu dengan tema permainan “Estafet Sarung”
  - a. Setiap kelompok diberikan satu buah sarung
  - b. Setiap anggota kelompok bergandengan tangan dan tidak boleh lepas
  - c. Sarung dipegang oleh anggota bagian kanan
  - d. Memasukan sarung ke badan hingga sampai ke anggota lainnya
  - e. Melakukan estafet sarung dari anggota satu ke anggota terakhir dengan tangan yang tidak putus
  - f. Kelompok yang pertama menyelesaikan adalah kelompok yang dikatakan menang
  - g. Dilarang curang dalam setiap anggota kelompok

Alat/Bahan : Sarung

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Guru bimbingan, menyapa seluruh peserta didik/konseli dan memberikan semangat.
- b. Memulai dengan memperkenalkan diri dimulai dari pemimpin kelompok/guru BK/Konselor dilanjut dengan memperkenalkan diri oleh disetiap anggota kelompok/peserta didik/konseli
- c. Menciptakan suasana kekeluargaan dan kebersamaan di antara anggota kelompok dan pemimpin kelompok
- d. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan tujuan yang ingin dicapai dalam bimbingan kelompok ini.
- e. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan beberapa pertanyaan kepada seluruh anggota/peserta didik/konseli, dijawab secara bergantian dan apa alasannya.

- f. Menentukan kesepakatan untuk melakukan ketahap selanjutnya dan penetapan tujuan
- g. Bisa melihat keseriusan anggota kelompok dengan keaktifan baik anggotanya begitupun dengan pemimpnnya.

## **B. Pembentukan Kelompok**

- a. Jumlah anggota kelompok berkisar 10 orang
- b. Dibagi menjadi dua kelompok yaitu setiap kelompok berkisar 5 orang.

## **C. Konsolidasi**

- a. Setiap anggota dipersilahkan berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing
- b. Setiap anggota diberikan waktu untuk berbincang-bincang dengan diberi waktu yaitu 5 menit.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resulasi Konflik (*Stroming*)**

- a. Merengkan kepada naggota kegiatan yang akan di lakukan untuk selanjutnya

- b. Melihat dan mengamati apakah para anggotanya ini sudah siap untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya
- c. Bisa di selingi dengan membahas suasana yang telah di lalui
- d. Bisa menumbuhkan kembali kemampuan dalam keikutsertaan di setiap anggotanya
- e. Bila perlu kembali kepada beberapa pada tahap yang awal

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)**

- a. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan waktu lagi kepada setiap anggota/peserta didik/konseli untuk berdiskusi kembali atau bisa bertanya kepada konselor
- b. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan pemahaman mengenai peraturan yang telah disepakati diawal.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperimentasi**

- a. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor menanyakan akan kesiapan disetiap kelompok

- b. Tahap pelaksanaan permainan
- c. Permainan dilakukan secara tertib dan sesuai dengan kesepakatan peraturan.

## **B. Identifikasi**

- a. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor melihat hal apa saja yang dilakukan oleh setiap konseli dalam kelompok
- b. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor mengamati hal apa yang terjadi disetiap kelompok
- c. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor apakah permainan sesuai dengan peraturan atau kesepakatan diawal.

## **C. Analisis**

- a. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor menanyakan kepada setiap anggota kelompok apa saja yang terjadi pada saat permainan berlangsung
- b. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor menanyakan kepada setiap anggota kelompok apa yang harus dilakukan ketika mendapat problem ketika permainan itu berlangsung

- c. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor menanyakan bagaimana itu jika terjadi di kehidupan kalian dan bagaimana cara mengatasinya.

#### **D. Generalisasi**

- a. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan pemahaman mengenai makna yang terkandung dalam permainan tersebut
- b. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan nasihat ketika nilai positif atau negative yang didapat dalam permainan tersebut bisa memberikan pencerahan untuk kedepannya.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

Pemimpin kelompok/guru BK/konselor menanyakan kembali hal apa yang bisa didapat dalam proses konseling yang telah dilaksanakan.

## **B. Tindak Lanjut**

1. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor memberikan pemahaman dan kesimpulan dalam proses konseling yang telah dilaksanakan
2. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor menanyakan kepada konseli untuk harapan selanjutnya yang ingin dicapai
3. Pemimpin kelompok/guru BK/konselor membuat kesepakatan dengan konseli untuk melakukan proses konseling selanjutnya, jika konseli butuh ada perbaikan atau peningkatan kembali

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **21. MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BELAJAR DENGAN KUIS**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan : Layanan Dasar

Bidang Layanan : Pribadi Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan kelompok

Standar Kompetensi : Menata tujuan dan hasil yang ingin dicapai

Tujuan :

1. Peserta didik/konseli agar mampu memahami arti penting keterampilan dalam belajar;
2. Peserta didik/konseli agar mampu menciptakan kerjasama yang baik untuk meningkatkan keterampilan belajar;
3. Peserta didik/konseli mampu memahami manfaat memiliki keterampilan belajar;
4. Peserta didik/konseli dapat memahami dan mengembangkan tujuan keterampilan belajar sehingga dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.

Kompetensi Dasar	: Mengembangkan keterampilan belajar
Indikator	: Mengembangkan untuk hasil yang ingin dicapai
Materi	: Mengembangkan keterampilan belajar dengan kuis
Metode dan Teknik	: <i>Games/Permainan</i>
Alat/Bahan	: slide power point, dan buku bacaan

## **LANGKASH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyapa peserta didik/konseli.
- b. Guru BK mempersilahkan siswa untuk membaca do'a terlebih dahulu.
- c. Guru BK berkenalan dan mengabsen kehadiran peserta didik.
- d. Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan tentang tujuan bimbingan yaitu sesuai dengan tujuan Khusus yang akan dicapai.

## **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan bimbingan.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling menyampaikan mengenai teknik *Games*.

## **C. Konsolidasi :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan bimbingan.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling menyampaikan mengenai teknik *Games*.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*):**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan *games*.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada setiap kelompok tentang tugas-tugas yang belum dipahami.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menjelaskan kembali secara singkat tentang

tugas dan tanggung jawab peserta dalam melakukan kegiatan.

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*):**

Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan *games*.

Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru Bimbingan dan Konseling atau konselor memulai masuk ke tahap kerja.

**3. KERJA**

**A. Eksperientasi :**

- a. Konselor memulai permainan atau *games* dengan siswa mengenai kuis.
- b. Konselor membagi siswa menjadi tiga team kuis. Dimana kuis tersebut memiliki dua babak, babak pertama dan babak final.
- c. Konselor memberikan pertanyaan kepada semua team, baik pertanyaan yang dijawab secara individu maupun kelompok dan masing-masing team harus rebutan dalam menjawab pertanyaan dari guru BK untuk mendapatkan point.

## **B. Identifikasi :**

Guru BK memberikan beberapa pertanyaan untuk mengidentifikasi pola repon peserta didik setelah melakukan rangkaian permainan, pertanyaan tersebut berupa:

- a. Bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti layanan tersebut?
- b. Apakah yang peserta didik dapat setelah mengikuti layanan tersebut?

## **C. Analisis :**

Guru BK mengajak siswa untuk menganalisis bagaimana cara terbaik dalam menyelesaikan dan memecahkan kesulitan dalam permainan tersebut.

## **D. Generalisasi :**

Guru BK mengajak peserta didik untuk melakukan rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan untuk mencapai tujuan.

#### 4. TERMINASI

##### A. Refleksi Umum :

Guru BK menanyakan kembali kepada peserta didik tentang yang mereka dapat dari *Games* yang sudah dimainkan.

##### B. Tindak Lanjut :

- a. Guru Bimbingan dan Konseling menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan diakhiri.
- b. Guru Bimbingan dan Konseling menyimpulkan keseluruhan hasil bimbingan.
- c. Guru Bimbingan dan Konseling mengucapkan terima kasih atas kesediaan peserta didik untuk hadir dalam kegiatan.
- d. Guru BK menutup kegiatan bimbingan secara simpatik (*framing*).

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **22. MENINGKATKAN KEKOMPAKAN PESERTA DIDIK DALAM KERJASAMA TIM DAN MEMPERERAT TALI PERSAUDARAAN UNTUK MENJALIN KEKELUARGAAN DENGAN BAIK**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Sosial-Pribadi
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Mencapai kematangan dalam kerja sama untuk mempererat kekompakan, sehingga mampu beradaptasi dengan baik, aktif serta menghargai pendapat teman kelompoknya
- Tujuan : Bertujuan untuk meningkatkan kekompakan peserta didik dalam kerja sama tim dan mempererat tali

persaudaraan untuk menjalin kekeluargaan dengan baik.

Kompetensi Dasar : Peserta didik mampu menghargai pendapat teman-nya dan dapat berinteraksi aktif agar aspek sosialnya mampu menumbuhkan kekeluargaan.

Indikator :

1. Peserta didik mampu kerja sama dengan tim
2. Peserta didik mampu menghargai
3. Peserta didik mampu berperan aktif
4. Peserta didik mampu bersosial

Materi :

Membangun kekompakan dalam kerja tim dan mempererat hubungan pertemanan melalui permainan

1. <https://www.inforedaksi.com/info-terkini/pr-1211095604/bingung-menjaga-kekompakan-pada-organisasi-simak-tips-bagaimana-membangun-team-work-yang-solid?page=all>
2. <https://www.idntimes.com/life/family/shella-rafika-sari/mempererat-ikatan-persaudaraan-c1c2>

Metode dan Teknik : Metode permainan (Gerak) / teknik

permainan : “*Heads Up*”

Alat / Bahan : Kertas dan pulpen

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

Konselor menyapa peserta didik lalu memberikan salam pembuka, menanyakan kabar peserta didik serta berdoa bersama. Setelah itu konselor menjelaskan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan kekompakan peserta didik dalam kerja sama tim dan mempererat tali persaudaraan untuk menjalin kekeluargaan dengan baik.

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Proses pembentukan kelompok ini adalah peserta didik berhitung dibagi langsung oleh konselor yaitu perkelompoknya 2 orang.

### **C. Konsolidasi :**

Setelah konselor selesai menjelaskan peraturan permainan, konselor memberikan waktu 3 menit kepada kelompok untuk mengatur strategi dan membentuk kerja sama tim.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kesiapan kepada seluruh peserta didik dalam mengikuti permainan agar bisa berjalan dengan lancar dan tetap kondusif.

### **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

Konselor menjelaskan kembali peraturan permainan yang harus dipatuhi dan memberikan waktu selama 3 menit kepada setiap kelompok untuk mengatur strategi dalam permainan dan kerja sama tim.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi :**

Setelah anggota kelompok sudah bergabung dengan kelompoknya masing-masing, menandakan permainan

akan segera dimulai dan siap untuk bermain. Dengan operasional pelaksanaannya, sebagai berikut :

- a. Setiap anggota kelompok berbaris dengan rapi dan menghadap kedepan papan tulis, kecuali anggota kelompok pertama yaitu di depan
- b. Konselor memberikan kertas yang sudah tertulis kata “contohnya dari hewan atau buah-buahan” lalu di simpan di atas kepalanya
- c. Diberi waktu 3 menit anggota yang di pasang kertas tersebut agar mampu menebak kata apa yang tertulis di kertas tersebut.
- d. Satu anggota lagi harus dapat membantu temannya dalam menebak kata tanpa menyebutkan kata tersebut.
- e. Jika anggota yang terdapat kertas dikepalanya berhasil menyebutkan kata dengan benar, maka konselor akan memberi 10 point.

## **B. Identifikasi :**

Konselor memberikan refleksi pada tahap pertama, dengan menanyakan kepada peserta didik apakah mereka melakukan permainan tersebut dengan benar

dan jujur, serta menanyakan yang dirasakan setelah melakukan permainan.

**C. Analisis :**

Konselor memberikan refleksi pada tahap kedua, dengan mengarahkan dan mengajak para peserta didik untuk memikirkan makna yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan, lalu menanyakan kendala atau kesulitan apa saja yang mereka alami, serta kesan dan makna yang didapatkan setelah melakukan permainan.

**D. Generalisasi :**

Konselor memberikan refleksi pada tahap terakhir, dengan mengarahkan dan mengajak peserta didik untuk membuat perencanaan perbaikan dari kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa dilakukan dalam merancang strategi permainan tersebut untuk mendapatkan hasil yang baik, alasan mengapa kelompok mereka bisa menang, dan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan.

#### 4. TERMINASI

##### A. Refleksi Umum :

Konselor menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan kegiatan permainan bimbingan kelompok dan kesan terhadap permainan tersebut. Dengan memberikan waktu 3 menit kepada masing-masing kelompok.

##### B. Tindak Lanjut :

Konselor memberi masukan / penguatan untuk peserta didik agar mampu merealisasikan seluruh rencana-rencana perbaikan dan membantu peserta didik membuat langkah yang akan dilakukannya berdasarkan analisis kegiatan yang telah berlangsung sebagai bahan pembelajaran selanjutnya.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **23. MANAJEMEN WAKTU UNTUK MEMAHAMI DAN MENGEMBANGKAN TENTANG MANAGEMEN WAKTU**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok

Standar Kompetensi :

1. Peserta didik dapat Memahami makna dari permainan tersebut
2. Peserta didik mampu untuk mengaplikasikan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari

Tujuan :

1. Peserta didik mampu bekerja sama dan aktif dalam proses bimbingan kelompok
2. Peserta didik mampu untuk berpikir kreatif

3. Peserta didik dapat mengetahui dan memahami pengetahuan yang diberikan saat proses bimbingan melalui teknik permainan.

Kompetensi Dasar :

1. Peserta didik mampu untuk bekerjasama dengan baik didalam kelompok
2. Peserta didik mampu untuk memahami manajemen waktu .

Indikator :

1. Peserta didik mampu untuk berinteraksi bersama peserta didik yang lain dan juga guru BK
2. Peserta didik dapat menyusun rencana untuk memecahkan suatu permasalahan
3. Peserta didik mampu untuk menghargai sebuah perbedaan pendapat.

Materi : Manajemen Waktu

Metode dan Teknik :

Teknik Simulasi Game (memasukan paku ke dalam botol)

1. Ernie Tisnawati Sule dan Kurniawan Saefullah. 2013. Pengantar Manajemen, Jakarta: Kencana Prenadamedia
2. <https://www.gramedia.com/literasi/manajemen-waktu/>

3. [https://youtu.be/rmOTeQV\\_cE0](https://youtu.be/rmOTeQV_cE0)

Alat/Bahan : Laptop, proyektor, Tali, paku dan botol

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru BK menyapa peserta didik dengan kalimat yang membuat peserta didik semangat
- b. Guru BK mengucapkan terimakasih kepada siswa atas kedatangannya
- c. Guru BK mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa, setelah itu melakukan perkenalan
- d. Guru BK menyampaikan tujuan bimbingan yaitu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu mengetahui tentang bimbingan kelompok dan kerjasama kelompok.

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Guru BK Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi game

dan menyebutkan langkah-langkah yang harus dilakukan.

### **C. Konsolidasi**

- a. Guru BK mempresentasikan materi yang akan dibahas yaitu mengenai pengertian manajemen waktu, faktor-faktor yang mempengaruhi manajemen waktu dan pentingnya manajemen waktu.
- b. Guru BK mengarahkan peserta didik terkait pelaksanaan bimbingan kelompok.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*)**

- a. Guru Bk menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas
- b. Guru BK memberi kesempatan kepada peserta didik tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami
- c. Guru BK menjelaskan kembali secara singkat tentang tugas dan tanggung jawab peserta didik dalam melaksanakan tugas.

## **B. Norming**

- a. Guru BK menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas
- b. Setelah semua peserta didik menyatakan siap, kemudian Guru BK memulai masuk ke tahap kerja.

## **3. INTI/KERJA**

### **A. Eksperinetasi**

- a. Guru BK membagi peserta didik menjadi 3 kelompok didalam kelompok
- b. Guru BK membagi alat-alat permainan yang digunakan kepada 3 kelompok tersebut
- c. Guru BK memberikan pengarahan yang harus dilakukan kedua kelompok
- d. Guru BK memberikan waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi terkait arahan yang telah diberikan dan mendiskusikan dengan kelompok
- e. Guru BK mengarahkan peserta didik untuk memulai permainan
- f. Guru BK memberikan waktu kepada 3 kelompok untuk mempresentasikan pelajaran dari permainan yang dilaksanakan

- g. Guru BK menjelaskan makna yang terdapat dalam permainan.

## **B. Identifikasi**

Peserta didik mendapat stimulasi dari Guru BK, peserta didik memberikan respon terkait kegiatan yang dilakukan dengan bersemangat dan antusias. Peserta didik mulai bekerjasama dan mulai memecahkan masalah.

## **C. Analisis**

- a. Guru BK mengajak peserta didik untuk memikirkan cara menyelesaikan masalah kelompoknya yaitu bagaimana caranya untuk memasukan paku kedalam botol.
- b. Guru BK menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam kelompok.

## **D. Generalisasi**

Guru BK mengajak peserta didik untuk membuat rencana perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ada pada bimbingan ini ke bimbingan kelompok selanjutnya.

#### 4. TERMINASI

##### A. Refleksi Umum

- a. Guru BK memberikan waktu kepada 3 kelompok untuk mempresentasikan pelajaran dari permainan yang dilaksanakan.
- b. Guru BK memberikan kesimpulan dan menjelaskan makna yang terdapat dalam permainan tersebut.

##### B. Tindak Lanjut

- a. Guru BK memberikan penguatan ke pada peserta didik membuat langkah yang dilakukan.
- b. Peserta didik mengisi instrumen penilaian dari guru BK

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **24. KERJASAMA AGAR MENINGKATKAN KONSENTRASI YANG BAIK**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Sosial-Pribadi
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Merencanakan tujuan dan hasil yang ingin dicapai
- Tujuan : Konseli mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif
- Kompetensi Dasar : Mengembangkan beberapa teknik untuk membangun kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan
- Indikator :
1. Konseli mampu mengelola perbedaan antar teman
  2. Konseli mampu menunjukkan sikap tolong-menolong antar teman/orang lain

3. Konseli mampu mengidentifikasi keuntungan bersikap positif terhadap teman.

Materi :

<http://penulisberkoar.blogspot.com/2010/06/meditasi-dan-konsentrasi-dalam-dunia.html?m=1> -

Metode dan Teknik : Permainan Simulasi/ konsentrasi

Alat/Bahan : Koin, kertas, dan sapu lidi

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Konselor menyapa konseli dengan salam dan kalimat yang membuat siswa bersemangat, presensi dan doa bersama.
- b. Konselor melakukan orientasi dengan memperkenalkan diri
- c. Koselor memberikan penjelasan lisan kepada siswa/peserta, prosedur dan contoh. “ Apabila ada yang kurang jelas peserta dapat mengajukan pertanyaan”.

## **B. Pembentukan Kelompok :**

Konselor menyampaikan topik bimbingan kelompok kepada konseli yang akan bermain “ Berhitung Kelipatan Untuk Mengenal ”

- a. Konselor menjelaskan langkah-langkah pokok kegiatan yang akan dilaksanakan dalam bimbingan kelompok, yaitu konseli akan bermain konsentrasi
- b. Kegiatan dilaksanakan selama 15 menit
- c. Konseli berperan aktif dalam permainan simulasi konsentrasi
- d. Konseli memperhatikan anggota lain ketika sedang bermain simulasi konsentrasi
- e. Konselor meminta konseli untuk berhitung kemudian setiap ada kelipatan nomor tertentu peserta di suruh menyebutkan namanya.
- f. Konselor membentuk 10 kelompok dan setiap kelompok mendelegasikan satu anggota kelompok untuk bermain ”Berhitung Kelipatan Untuk Mengenal“ kemudian duduk sesuai kelompok masing masing.
- g. Angka kelipatan di kocok agar setiap peserta bisa konsentrasi dan mendapat giliran untuk bermain.

### **C. Konsolidasi :**

Konselor memberikan konseli kesempatan untuk melaksanakan tugasnya sebagai anggota kelompok sebelum kegiatan dimulai. Konselor juga menanyakan kepada konseli untuk meyakinkan bahwa semua anggota sudah paham atau belum dengan permainan yang akan dilakukan.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kepada konseli tentang kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan permainan bimbingan kelompok sampai selesai tanpa adanya paksaan sesuai hati nurani konseli, tujuannya agar kegiatan tetap berjalan dengan kondusif dan menyenangkan.

### **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

Konselor menjelaskan kembali peraturan permainan yang harus dipatuhi oleh konseli dan memberikan waktu seama 3 menit kepada setiap kelompok untuk mengatur kerjasama tim dalam permainan.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

Permainan Berhitung kelipatan ini bertujuan agar siswa atau peserta dapat berkonsentrasi kembali. Pelajaran moral dari permainan berhitung kelipatan adalah agar siswa dapat berkonsentrasi saat konselor menjelaskan. Operasional pelaksanaannya yaitu :

- a. Sudah ada 10 kelompok dan setiap kelompok dari masing masing kelompok harus tetap berkonsentrasi agar tidak salah dalam menjalankan permainan.
- b. Kelompok yang bermain harus menebak hasil hitungan kelipatan tersebut.
- c. Setiap konseli yang pertama angkat tangan untuk menjawab akan diberikan kesempatan untuk menjawab, namun jika tidak pertanyaan itu dapat di lempar ke kolompok lain.
- d. Di dalam kartu ada bintang yang akan didapatkan oleh peserta, dimana bintang tersebut berbeda-beda jumlahnya tergantung tingkat kesulitan peran dan pertanyaannya
- e. Konselor memberi bintang atas pertanyaan yang dijawab oleh kelompo

- f. Konselor memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak selama permainan berlangsung.

**B. Identifikasi :**

Konselor menanyakan apa yang terjadi dalam kegiatan dan apa yang dirasakan konseli pada saat kegiatan itu berlangsung untuk mengidentifikasi respon konseli setelah melakukan permainan.

**C. Analisis :**

Konselor mengajak konseli untuk menganalisis kemungkinan cara terbaik dalam menyelesaikan dan memecahkan kesulitan dalam permainan tersebut.

**D. Generalisasi :**

Konselor mengajak para konseli untuk melakukan rencana perbaikan atas kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan. Lalu konselor juga menanyakan kepada konseli kesulitan apa yang dialami konseli selama kegiatan

permainan berlangsung serta makna apa saja yang di dapat oleh konseli pada saat kegiatan permainan.

#### **4. TERMINASI**

##### **A. Refleksi Umum :**

Konselor mengajak anggota kelompok untuk menyimpulkan hasil dari permainan tersebut.

##### **B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberi konseli motivasi agar mampu berkonsentrasi dalam kegiatan apapun itu selama kegiatan yang di laksanakan sedang berlangsung.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **25. MENGEMBANGKAN DAN MENGATUR WAKTU DALAM PESERTA DIDIK**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Pribadi-Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok

Standar Kompetensi :

1. Peserta didik dapat Memahami makna dari permainan tersebut
2. Peserta didik mampu untuk mengaplikasikan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan :

1. Peserta didik mampu untuk berpikir kreatif
2. Peserta didik dapat mengetahui dan memahami pengetahuan yang diberikan saat proses bimbingan melalui teknik permainan

Kompetensi dasar :

1. Peserta didik mampu untuk bekerjasama dengan baik didalam kelompok
2. Peserta didik mampu untuk memahami manajemen waktu

Indikator :

1. Peserta didik mampu untuk berinteraksi bersama peserta didik yang lain dan juga guru BK
2. Peserta didik dapat menyusun rencana untuk memecahkan seatu permasalahan.

Materi : Managemen Waktu

Metode dan Teknik :

Teknik Simulasi Game (memasukan paku ke dalam botol)

1. Ernie Tisnawati Sule dan Kurniawan Saefullah. 2013. Pengantar Manajemen, Jakarta: Kencana Prenadamedia
2. <https://www.gramedia.com/literasi/manajemen-waktu/>
3. [https://youtu.be/rmOTeQV\\_cE0](https://youtu.be/rmOTeQV_cE0)

Alat/Bahan : Laptop, proyektor,Tali, paku dan botol

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru BK menyapa peserta didik dengan kalimat yang membuat peserta didik semangat
- b. Guru BK mengucapkan terimakasih kepada siswa atas kedatangannya
- c. Guru BK mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa, setelah itu melakukan perkenalan

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Guru BK Menjelaskan proses pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi game dan menyebutkan langkah-langkah yang harus dilakukan.

#### **C. Konsolidasi**

- a. Guru BK mempresentasikan materi yang akan dibahas yaitu mengenai pengertian manajemen waktu, faktor-faktor yang mempengaruhi manajemen waktu dan pentingnya manajemen waktu.

- b. Guru Bk mengarahkan peserta didik terkait pelaksanaan bimbingan kelompok.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*)

- a. Guru Bk menanyakan kesiapan kelompok dalam melaksanakan tugas
- b. Guru BK memberi kesempatan kepada peserta didik tentang tugas-tugas yang belum mereka pahami.

### B. *Norming*

- a. Guru BK menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas
- b. Setelah semua peserta didik menyatakan siap, kemudian Guru BK memulai masuk ke tahap kerja.

## 3. INTI/KERJA

### A. Eksperinetasi

- a. Guru BK membagi peserta didik menjadi 3 kelompok didalam kelompok

- b. Guru BK membagi alat-alat permainan yang digunakan kepada 3 kelompok tersebut
- c. Guru BK memberikan pengarahan yang harus dilakukan kedua kelompok
- d. Guru BK memberikan waktu kepada peserta didik untuk berdiskusi terkait arahan yang telah diberikan dan mendiskusikan dengan kelompok
- e. Guru BK mengarahkan peserta didik untuk memulai permainan.

## **B. Identifikasi**

Peserta didik mendapat stimulasi dari Guru BK, peserta didik memberikan respon terkait kegiatan yang dilakukan dengan bersemangat dan antusias. Peserta didik mulai bekerjasama dan mulai memecahkan masalah.

## **C. Analisis**

- a. Guru BK mengajak peserta didik untuk memikirkan cara menyelesaikan masalah kelompoknya yaitu bagaimana caranya untuk memasukan paku kedalam botol.

- b. Guru BK menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam kelompok.

#### **D. Generalisasi**

Guru BK mengajak peserta didik untuk membuat rencana perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang ada pada bimbingan ini ke bimbingan kelompok selanjutnya.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

- a. Guru BK memberikan waktu kepada 3 kelompok untuk mempresentasikan pelajaran dari permainan yang dilaksanakan.
- b. Guru BK memberikan kesimpulan dan menjelaskan makna yang terdapat dalam permainan tersebut.

#### **B. Tindak Lanjut**

- a. Guru BK memberikan penguatan ke pada peserta didik membuat langkah yang dilakukan.

- b. Peserta didik mengisi instrumen penilaian dari guru BK

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **26. MEMOTIVASI SATU SAMA LAIN DENGAN MENUMBUHKAN RASA SIMPATI DAN EMPATI**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Sosial-Pribadi
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok.
Standar Kompetensi	: Membebaskan para peserta didik/ konseli dari luka masa lalu
Tujuan	: Peserta didik/konseli dapat memahami pentingnya kebebasan, dapat mengenali potensi diri sendiri, dan mampu membangkitkan rasa percaya diri.
Kompetensi Dasar	: Menyeleksi perbuatan pada tujuan yang hendak dicapai, mengarahka peserta didik/konseli untuk sungguh-

- sungguh terhadap hidup yang dijalani, serta dapat mendorong peserta didik untuk melakukan suatu pencapaian.
- Indikator : Peserta didik/konseli dapat melatih kekompakkan antarteman sejawat, berinteraksi dengan baik, saling menumbuhkan semangat motivasi, dan memiliki rasa simpati dan empati yang mendalam.
- Metode dan Teknik : Menulis (*written*) dan pengalaman (*experiential*).
- Alat/Bahan : Alat tulis dan selemba kertas.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

- a. Guru BK/konselor mengucapkan salam dan berdoa bersama para peserta
- b. Guru BK/konselor memastikan kehadiran para peserta didik satu per satu.

- c. Guru BK/konselor menyampaikan tujuan dan manfaat dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.
- d. Guru BK/konselor menyampaikan sebagian kecil dari apa yang ingin dibahas pada saat pelaksanaan layanan berlangsung.

**B. Pembentukan Kelompok:**

- a. Guru BK/konselor menjelaskan proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi.
- b. Guru BK/konselor membagi para peserta didik/konseli ke dalam kelompok A (sebagai kelompok yang memberikan contoh kasus) dan kelompok B (sebagai kelompok yang menanggapi) secara acak dengan beranggotakan masing-masing 4 orang dalam 1 kelompok.

**C. Konsolidasi:**

- a. Guru BK/konselor menjelaskan tata tertib dalam permainan beserta langkah-langkah yang harus ditempuh oleh para peserta didik/konseli.

- b. Guru BK/konselor mengajak para peserta didik/konseli untuk ikut berperan aktif menyukseskan permainan.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*) :

- a. Guru BK/konselor menanyakan kesiapan para peserta didik/konseli untuk mengikuti kegiatan permainan.
- b. Para peserta didik/konseli diberikan waktu untuk bertanya seputar penjelasan yang telah disampaikan oleh guru BK/konselor.
- c. Guru BK/konselor memberi sedikit penjelasan ulang terkait apa yang telah dijelaskan sebelumnya.

### B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*):

- a. Guru BK/konselor meyakinkan para peserta didik/konseli bahwa mereka dapat menyuarakan pendapatnya secara bebas melalui cara yang sopan.

- b. Guru BK/konselor menanyakan kesiapan para peserta didik/konseli dalam mengikuti kegiatan permainan.
- c. Semua peserta didik/konseli menyatakan kesiapan mereka dan tahap inti/kerja pun dimulai.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi:**

- a. Permainan dimulai dari kelompok A (kelompok yang memberikan contoh kasus).
- b. Peserta didik/konseli dari kelompok A mengutarakan permasalahan yang sedang dialami melalui media tulis tanpa menuliskan nama dari masing-masing penulis.
- c. Kertas tersebut dikumpulkan dan dibacakan oleh guru BK/konselor.
- d. Masing-masing dari para peserta didik/konseli kelompok B diminta memberikan soulusi dari permasalahan tersebut.
- e. Peserta didik/konseli dari kelompok B menanggapi permasalahan tersebut dan mencoba

untuk memberikan solusi (1 orang menanggapi 1 permasalahan).

- f. Tema utama dari tahapan ini adalah ‘*DO*’ (melaksanakan). Tahap ini disebut juga tahap operasionalisasi teknik.

## **B. Identifikasi:**

Guru BK/konselor menanyakan perasaan yang dialami para peserta didik/konseli pada saat permainan berlangsung, menanyakan kendala yang dialami, melakukan refleksi pembelajaran, meminta para peserta didik/konseli untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan terkait dengan permainan yang telah dilakukan, menanyakan dampak dari permainan tersebut pada diri masing-masing peserta didik/konseli (*What Happen?*). Tema umum pada tahap ini adalah ‘*LOOK*’ (melihat).

## **C. Analisis:**

Guru BK/konselor bersama para peserta didik/konseli menganalisis dan merumuskan apa yang seharusnya dilakukan terhadap permasalahan - permasalahan

tersebut (*So What?*) Tema umum dari tahap ini adalah '*THINK*'.

#### **D. Generalisasi:**

Guru BK/konselor mengajak para peserta didik untuk melakukan rencana perbaikan terkait apa yang seharusnya dilakukan pada permasalahan tersebut (*Now What?*). Hal ini akan direalisasikan pada kegiatan bimbingan berikutnya. Tema umum dari tahap ini adalah '*PLAN*'.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum:**

- a. Guru BK/konselor memberikan kesimpulan terkait dengan kasus yang telah dibahas.
- b. Guru BK/konselor bertanya pada para peserta didik/konseli terkait pertemuan kali ini.

#### **B. Tindak Lanjut:**

- a. Guru BK/konselor memberikan penguatan pada para peserta didik/konseli agar pada pertemuan

berikutnya mereka dapat merealisasikan rencana perbaikan yang sudah dibuat.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **27. KERJASAMA (MENINGKATKAN KERJASAMA ANTAR TEMAN SEBAYA)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Layanan : Sosial-Pribadi
- Jenis Bimbingan : Konseling Kelompok
- Standar Kompetensi : Pencapaian dalam aspek perkembangan mengenai kematangan hubungan dengan teman sebaya
- Tujuan : Meningkatkan toleransi, kebersamaan serta kerjasama dengan teman sebaya
- Kompetensi Dasar :
1. Peserta didik/konseli dapat menjadi individu yang lebih baik dengan meningkatkan rasa toleransi terhadap sesama
  2. Peserta didik/konseli dapat menjadi individu yang semakin menghargai kebersamaan untuk meningkatkan toleransi dan rasa saling percaya

3. Peserta didik/konseli dapat menjadi individu yang mampu berkerja dalam kelompok dengan adanya rasa kerjasama

Indikator : Mencapai aspek perkembangan mengenai kematangan hubungan dengan teman sebaya melalui mempelajari cara-cara membina dan kerjasama dan toleransi dalam pergaulan dengan teman sebaya dengan menghargai nilai-nilai kerjasama dan toleransi sebagai dasar untuk menjalin persahabatan dengan teman sebaya.

Materi Layanan :

1. Pengertian serta hal-hal mengenai toleransi terhadap sesama
2. Mengetahui manfaat dari menghargai kebersamaan dan hal-hal apa saja yang dapat meningkatkan kualitas dari kebersamaan
3. Memahami dan mengetahui manfaat dari adanya kerjasama serta hal-hal yang dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama

Metode dan Teknik : Diskusi, Permainan Berkelompok  
(pencarian bendera)  
Alat/Bahan : PPT, Infokus, Laptop, Google Meet,  
Zoom, Label Nama

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL/PENDAHULUAN**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Salam
- b. Menanyakan kabar
- c. Ice breaker (berbagai macam variasi)
- d. Menyampaikan tujuan yang akan dicapai

#### **B. Pembentukan Kelompok**

Guru BK/Konselor membagi anggota menjadi 2 kelompok, dibentuk menggunakan kertas yang telah digulung bertuliskan angka 1 sampai 2 dan diambil oleh masing-masing anggota.

#### **C. Konsolidasi**

- a. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan anggota dalam melaksanakan tugas sebelum memulai ke

tahap inti dan menanyakan kepada setiap kelompok mengenai tugas yang belum mereka pahami.

- b. Guru BK/ Konselor menjelaskan secara singkat mengenai tugas dan tanggung jawab dalam melakukan kegiatan layanan bimbingan.

## **2. TRANSISI**

### **A. *Storming***

- a. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan peserta anggota dalam melaksanakan tugas
- b. Guru BK/Konselor memberikan kesempatan kepada anggota mengenai tugas yang belum mereka pahami
- c. Guru BK/Konselor menjelaskan kembali secara singkat mengenai tugas dan tanggung jawab anggota dalam melakukan kegiatan layanan bimbingan.

### **B. *Norming***

- a. Guru BK/Konselor menanyakan kesiapan anggota untuk melaksanakan tugas yang telah diberikan

- b. Setelah semua peserta didik menyatakan siap, kemudian guru BK/Konselor mulai masuk ke tahap kerja
- c. Guru BK/Konselor mengajak peserta membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahan dirinya, kemudian mengajukan pertanyaan mengenai rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi**

Pada tahap ini guru BK/Konselor akan melaksanakan konseling kelompok melalui permainan, sebelum memulai tahapannya guru BK/Konselor akan menjelaskan tata cara permainannya dan peraturan yang harus dipatuhi. Permainan ini dapat dilakukan diluar ruangan maupun didalam ruangan dengan setiap anggota memakai label nama lalu guru BK/Konselor akan memulai permainan mencari bendera kelompok lainnya untuk ditemukan terlebih dahulu, sebelum mencari bendera ini setiap kelompok diberikan

kesempatan untuk menyembunyikannya di suatu tempat yang dirasa tidak akan diketahui oleh kelompok lain dan dari setiap kelompok dapat dibagi lagi untuk menjadi sang penjaga bendera dan sang pencari bendera lawan, yang menemukan bendera kelompok lain terlebih dahulu ialah kelompok yang menang. Fungsi label nama yang dikenakan yaitu ketika bertemu dengan kelompok lain jangan sampai label nama yang kita kenakan dicopot oleh anggota kelompok lain jika label nama dicopot oleh kelompok lain maka tidak dapat melanjutkan permainan yang berlangsung.

## **B. Identifikasi**

Guru BK/Konselor akan menanyakan pengalaman kelompok terkait permainan yang telah dilakukan.

## **C. Analisis**

Guru BK/Konselor dapat bertanya kepada anggota kelompok terkait apa yang mereka dapati setelah melakukan permainan yang telah dilakukan.

#### **D. Generalisasi**

Guru BK/Konselor memberikan kesempatan kepada anggota kelompok terkait manfaat yang mereka dapati dan bertanya kepada kelompok mengenai kegiatan selanjutnya untuk lebih meningkatkan perkembangan mengenai kematangan hubungan dengan teman sebaya.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum**

- a. Anggota kelompok melakukan refleksi terhadap proses layanan yang telah disampaikan guru BK/Konselor
- b. Guru BK/Konselor memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk memberikan kesimpulan terkait dengan materi yang telah disampaikan dan kegiatan yang telah dilakukan

**B. Tindak Lanjut**

Guru BK/Konselor melakukan penguatan-penguatan atas perbaikan yang telah direncanakan oleh masing-masing anggota kelompok

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **28. KERJASAMA (MENGEMBANGKAN SIKAP SOLIDARITAS DAN KERJASAMA UNTUK MEMBANGUN KELOMPOK YANG IDEAL)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Layanan	: Sosial-Pribadi
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Mencapai kematangan dalam mengembangkan sikap toleransi dengan teman sebaya, bekerjasama dan sikap solidaritas akan sesama teman sebaya.
Tujuan	: Peserta didik dapat bekerjasama didalam kelompoknya tanpa membeda - bedakan orang lain dan saling merangkul satu sama lain.
Kompetensi Dasar	: Peserta didik mampu menghargai

sesama anggota kelompoknya di dalam kelompok sehingga dapat memaknai dan melakukan kerjasama dengan baik.

Indikator:

1. Mampu menghargai sesama teman sebaya
2. Mampu bekerjasama dalam tim/kelompok
3. Mempererat hubungan keakraban
4. Meningkatkan solidaritas dengan teman sebaya

Materi:

Mengembangkan sikap solidaritas dan kerjasama untuk membangun kelompok yang ideal.

1. <https://ruangmahasiswa.com/tips/pengertian-prinsip-dan-cara-menumbuhkan-rasa-solidaritas/>
2. <https://www.ekrut.com/media/mudah-ini-membangun-kerja-sama-tim-yang-baik>
3. <https://www.slideshare.net/DroidOta/kerjasama-kelompok-team-work>
4. <https://dokumen.tips/documents/konsep-kelompok-ideal.html>

Metode dan Teknik : Metode Permainan (Gerak)/Teknik

Permainan: “Bakiak”

Alat / Bahan : Papan kayu berukuran 1X 0,15 meter dengan tebal 5 cm.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan:**

Konselor menyapa peserta didik, memberikan salam, menanyakan perihal kabar, menyemangati peserta didik dan berdoa bersama. Lalu konselor memberikan penjelasan mengenai tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok yaitu dapat bekerja sama didalam kelompok tanpa membeda-bedakan oranglain sehingga dapat saling merangkul satu sama lain.

#### **B. Pembentukan Kelompok:**

Dalam pembentukan kelompok ini, peserta didik akan diberikan sebuah kocokkan yang isinya ada beberapa nomor yang sama dari no 1-5, jika mendapatkan nomor yang sama maka peserta didik akan bergabung pada temannya yang mendapatkan

nomor yang sama dan masing-masing kelompok akan beranggotakan 3 orang.

**C. Konsolidasi:**

Setelahnya konselor akan menjelaskan sebuah permainan dan peraturannya lalu konselor akan memberikan waktu 5 menit untuk memikirkan dan membuat strategi dalam kelompoknya masing-masing agar terjalin kerjasama yang baik saat bermain.

**2. TRANSISI**

**A. Resolusi Konflik (*Storming*):**

Konselor menanyakan kesiapan kepada seluruh peserta didik untuk bermain permainan nya agar permainan dapat berjalan tetap kondusif.

**B. Pengembangan norma kelompok (*Norming*):**

Konselor mengingatkan kembali peraturan permainnya yang tidak boleh dilanggar dan yang harus dijalankan saat bermain lalu konselor akan memberikkan waktu sekitar 5 menit kepada seluruh peserta didik untuk meyakinkan peserta didik sebuah strategi yang sudah dibuat didalam kelompoknya.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi**

Anggota kelompok harus sudah melakukan kesiapan dan konselor akan memberikan tanda dimulainya permainan. Selanjutnya cara bermain atau operasional pelaksanaan permainannya:

- a. Setiap anggota sudah berbaris dengan rapi ke belakang dan sudah baris sesuai kelompoknya.
- b. Setelah konselor memberikan tanda mulai, maka anggota sudah waktunya untuk memakai bakiaknya dengan mengenakan selop masing-masing pada satu bakiak.
- c. Lalu anggota yang paling depan memberikan komando untuk anggota lain dengan berteriak “kanan dan kiri” dan anggotanya wajib mengikuti komando tersebut agar bakiak bisa bergerak dengan kompak dan selaras.
- d. Kelompok yang akan cepat tiba di garis finish maka akan menjadi pemenangnya, jika terjatuh maka harus diulang kembali dari garis start.

## **B. Identifikasi:**

Konselor memberikan refleksi pada tahap pertama, dengan menanyakan kepada peserta didik apakah melakukan permainan dengan jujur dan tidak curang dan juga menanyakan apakah semua anggota bermain dengan aktif dan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan permainan tersebut.

## **C. Analisis:**

Konselor memberikan refleksi pada tahap kedua, dengan mengarahkan dan menanyakan apa makna yang dapat diambil dari permainan tersebut serta kesulitan-kesulitan dalam bermain bakiak dan juga konselor menanyakan bagaimana kesan dan pesan setelah melakukan permainannya.

## **D. Generalisasi:**

Konselor memberikan refleksi tahap terakhir, yaitu mengarahkan dan mengajak siswa untuk membuat perencanaan perbaikan dari kelemahan masing-masing kelompok saat bermain dan strategi apa yang dapat membuat permainan itu berhasil, dan memberikan kesimpulan mengenai permainan tersebut.

#### 4. TERMINASI

##### A. Refleksi Umum:

Konselor menanyakan perasaan setelah dilakukannya serangkaian permainan serta konselor mengajak peserta didik untuk memberikan kesan selama bermain permainan tersebut.

##### B. Tindak Lanjut:

Konselor memberikan penguatan kepada seluruh peserta didik untuk merealisasikan rencana perbaikan untuk bermain permainan tersebut dan melakukan analisis mengenai permainan yang telah berlangsung.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **29. MEMBANGUN DINAMISASI KELOMPOK DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Sosial-Pribadi
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Menata tujuan dan hasil yang ingin dicapai
- Tujuan : Setiap konseli dapat saling mendukung dengan memelihara dan membangun kerjasama dalam tim.
- Kompetensi Dasar : Mengimplementasikan beberapa teknik membangun kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan.

Indikator :

1. Konseli dapat berinteraksi untuk saling mengenal satu sama lainnya dengan komunikasi yang efektif.

2. Konseli dapat membangun kepercayaan dan kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan.
3. Konseli dapat menyusun strategi/rencana ketika dihadapkan dengan masalah.

Materi : Membangun kepercayaan dan kerjasama antar individu melalui permainan tradisional Bakiak.

Metode dan Teknik : Metode gerak (*movement*) / Teknik *Games*: “Permainan Tradisional Bakiak”

Alat dan Bahan : a) Sandal bakiak panjang b) Kapur

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

Konselor memberikan ucapan pembukaan dan menanyakan kabar kepada para konseli untuk membuat suasana semakin akrab dan menyampaikan tujuan kegiatan bimbingan kelompok, meliputi:

- a. Konseli dapat saling mengenal satu sama lain dengan baik.

- b. Melatih konseli bekerja sama dengan tim dalam menyusun strategi permainan.
- c. Melatih kekompakan tim dalam menyelesaikan tantangan/tugas yang diberikan oleh konselor
- d. Melatih tanggung jawab tiap anggota untuk menyelesaikan permainan bimbingan kelompok
- e. Melatih konsentrasi dan kefokusannya tiap konseli untuk dapat menyelesaikan permainan bimbingan kelompok.

## **B. Pembentukan Kelompok :**

Sebelum pembagian kelompok, konselor mengarahkan para konseli bermain “Genap Ganjil”.

- a. Konselor mengarahkan semua anggota kelompok untuk duduk melingkar.
- b. Konselor memilih salah satu anggota (samping kanan/kiri konselor) sebagai orang pertama yang menyebutkan nama disertai hobi, bergantian sampai semua anggota melakukan.
- c. Setelah semua anggota mendapat giliran, konselor menunjuk salah satu orang secara acak untuk menebak anggota yang lain, begitu seterusnya.

Hal tersebut dilakukan agar setiap anggota benar-benar mengenal anggotanya yang lain.

- d. Setelah semua anggota mengenal satu sama lain, konselor mulai membagikan kertas undian untuk menentukan tim. Dalam pembagian kelompok ini, konseli dibagi menjadi berpasangan-pasangan sesuai nomor undian yang didapat. Guru BK membagikan kertas undian secara acak yang berisi angka genap dan ganjil.
- e. Tiap anggota membuka undian dan mencari pasangan tim sesuai nomor undian.

### **C. Konsolidasi :**

Konselor memberikan kesempatan kepada para konseli untuk melakukan konsolidasi/bertanya untuk meyakinkan bahwa semua anggota sudah paham atau belum dengan permainan yang akan dilakukan.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kesiapan dan kemurnian hati nurani (ketidakterpaksaan) untuk mengikuti kegiatan permainan bimbingan kelompok sampai selesai agar

kegiatan tetap berjalan dengan kondusif dan menyenangkan.

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

Konselor menjelaskan kembali langkah-langkah permainan dan menjelaskan aturan-aturan yang harus dilakukan setiap anggota dalam tim selama kegiatan tersebut berlangsung dan mulai membagikan serta mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

**3. KERJA**

**A. Eksperientasi :**

Setiap anggota tim sudah berada dalam tempat dan kelompoknya masing-masing menandakan permainan akan segera dimulai dan siap untuk bermain. Operasional pelaksanaannya, yaitu:

- a. Perkelompok yang sudah dibentuk tadi berdiri di belakang garis start.
- b. Tim mulai bergerak setelah Konselor memberikan aba-aba (bersedia, siap, ya) sembari membunyikan peluit dan mengibarkan bendera
- c. Anggota kelompok diperbolehkan berpegangan satu sama lain, boleh bahu atau pinggang.

- d. Kelompok yang paling cepat memasuki garis finish dinyatakan sebagai pemenang
- e. Kelompok dianggap gugur apabila menginjak lintasan peserta lain atau salah satu/dua kaki menginjak tanah.

## **B. Identifikasi :**

Konselor melakukan refleksi tahap pertama, dengan melontarkan beberapa pertanyaan untuk mengidentifikasi pola respon konseli setelah melakukan rangkaian permainan. Pertanyaan tersebut berupa:

- a. Apakah kalian semua telah melakukan kegiatan tadi dengan sungguh sungguh?
- b. Apakah setiap anggota telah terlibat aktif dalam kegiatan tadi?
- c. Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan permainan tadi?

## **C. Analisis :**

Konselor melakukan refleksi tahap kedua, dengan cara mengajak para konseli untuk memikirkan makna yang

dapat diambil dalam penyelesaian masalah. Adapun pertanyaannya, sebagai berikut.

- a. Apakah kalian mengalami kesulitan dalam melakukan permainan tadi?
- b. Adakah tim yang kalah atau tidak melakukannya dengan baik?
- c. Apakah kalian merasakan sesuatu yang berkesan atau bermakna setelah melakukan kegiatan tadi?

**D. Generalisasi :**

Konselor melaksanakan refleksi tahap akhir, dengan cara mengajak para konseli membuat rencana perbaikan atas kelemahan-kelemahannya. Beberapa pertanyaan yang diajukan, seperti:

- a. Bagaimana upaya kalian dalam merancang strategi permainan untuk mencapai tujuan?
- b. Mengapa tim kalah tidak mampu menyelesaikan permainan dengan baik?
- c. Adakah yang ingin menyampaikan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan?

#### **4. TERMINASI**

##### **A. Refleksi Umum :**

Konselor menanyakan bagaimana perasaan konseli ketika melakukan rangkaian kegiatan permainan bimbingan kelompok dan kesannya terhadap permainan yang dilakukan.

##### **B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberikan penguatan kepada para konseli untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan dengan menganalisis kegiatan yang telah berlangsung sebagai bahan pembelajaran di kemudian hari.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

**30. MENGEMBANGKAN TEKNIK UNTUK MEMBANGUN  
KERJASAMA SERTA MAMPU MENCIPTAKAN  
SUASANA KELAS YANG KONDUSIF**

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

**BIMBINGAN KELOMPOK**

**KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Sosial-Pribadi
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Merencanakan tujuan dan hasil yang ingin dicapai
Tujuan	: Konseli mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif
Kompetensi Dasar	: Mengembangkan beberapa teknik untuk membangun kerjasama yang baik dalam mencapai tujuan
Indikator	:
	1. Konseli mampu mengelola perbedaan antar teman
	2. Konseli mampu menunjukkan sikap tolong-menolong antar Teman/orang lain

3. Konseli mampu mengidentifikasi keuntungan bersikap positif terhadap teman

Materi : Memahami dan menyikapi perbedaan, saling tolong menolong melalui permainan

Metode dan Teknik : Permainan Simulasi

Alat/Bahan : Ular Tangga yaitu menggunakan dadu, bidak/pion, papan ular tangga serta kartu permainan (kartu pertanyaan dan kartu peragaan)

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Konselor menyapa konseli dengan salam dan kalimat yang membuat siswa bersemangat, presensi dan doa bersama.
- b. Konselor melakukan orientasi dengan memperkenalkan diri

- c. Konselor mengadakan pemanasan (warming-up) jika diperlukan yaitu dengan permainan marina menari

## **B. Pembentukan Kelompok :**

Konselor menyampaikan topik bimbingan kelompok kepada konseli yang akan bermain “Permainan Simulasi Ular Tangga”

- a. Konselor menjelaskan langkah-langkah pokok kegiatan yang akan dilaksanakan dalam bimbingan kelompok, yaitu konseli akan bermain simulasi
- b. Kegiatan dilaksanakan selama 45 menit
- c. Konseli berperan aktif dalam permainan simulasi
- d. Konseli memperhatikan anggota lain ketika sedang bermain simulasi
- e. Konselor meminta konseli untuk membuat huruf U dengan menggeser bangku mereka menjadi huruf U
- f. Konselor membentuk 4 kelompok dan setiap kelompok mendelegasikan satu anggota kelompok untuk bermain ular tangga, ada 4 pion

yang akan memperagakan sebagai pion ular tangga.

**C. Konsolidasi :**

Konselor memberikan konseli kesempatan untuk melaksanakan tugasnya sebagai anggota kelompok sebelum kegiatan dimulai. Konselor juga menanyakan kepada konseli untuk meyakinkan bahwa semua anggota sudah paham atau belum dengan permainan yang akan dilakukan.

**2. TRANSISI**

**A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

Konselor menanyakan kepada konseli tentang kesiapan konseli untuk mengikuti kegiatan permainan bimbingan kelompok sampai selesai tanpa adanya paksaan sesuai hati nurani konseli, tujuannya agar kegiatan tetap berjalan dengan kondusif dan menyenangkan.

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

Konselor menjelaskan kembali peraturan permainan yang harus dipatuhi oleh konseli dan memberikan

waktu seama 5 menit kepada setiap kelompok untuk mengatur kerjasama tim dalam permainan.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

Permainan Ular Tangga ini bertujuan untuk menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir. Pelajaran moral dari permainan ular tangga adalah moksha, yakni setiap oarng yang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara itu, dengan melakukan perbuatan jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Operasional pelaksanaannya yaitu :

- a. Sudah ada 4 kelompok dan setiap kelompok mendelegasikan satu anggota kelompok untuk bermain ular tangga, ada 4 pion yang akan memperagakan sebagai bidak/pion ular tangga
- b. Kelompok yang bermain harus melempar dadu, jika dadu keluar angka satu, maka peserta didik berjalan ke arah satu kotak papan ular tangga. Jika dadu keluar angka dua, maka konseli berjalan ke arah dua kotak papan ular tangga. Begitupun seterusnya.

- c. Setiap konseli yang menjadi pion mendapatkan angka genap didalam ular tangga maka akan mendapatkan kartu yang nantinya ada 2 kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu simulasi
- d. Di dalam kartu ada bintang yang akan didapatkan oleh peserta, dimana bintang tersebut berbeda-beda jumlahnya tergantung tingkat kesulitan peran dan pertanyaan yang ada dikartu
- e. Setiap siswa/konseli yang mendapatkan kartu simulasi ataupun pertanyaan akan dirundingkan bersama teman satu kelompok yang nantinya akan diperagakan dan dijawab oleh kelompok
- f. Konselor memberi bintang atas pertanyaan yang dijawab oleh kelompok
- g. Permainan selesai jika salah satu peserta selesai sampai finish
- h. Konselor memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak selama permainan berlangsung.

## **B. Identifikasi :**

Konselor menanyakan apa yang terjadi dalam kegiatan dan apa yang dirasakan konseli pada saat kegiatan

itu berlangsung untuk mengidentifikasi respon konseli setelah melakukan permainan.

**C. Analisis :**

Konselor mengajak konseli untuk menganalisis kemungkinan cara terbaik dalam menyelesaikan dan memecahkan kesulitan dalam permainan tersebut.

**D. Generalisasi :**

Konselor mengajak para konseli untuk melakukan rencana perbaikan atas kelemahan yang dimiliki dengan menanyakan upaya apa saja yang bisa diambil dalam memecahkan permasalahan dalam permainan. Lalu konselor juga menanyakan kepada konseli kesulitan apa yang dialami konseli selama kegiatan permainan berlangsung serta makna apa saja yang dapat oleh konseli pada saat kegiatan permainan.

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum :**

Konselor menanyakan bagaimana perasaan konseli ketika melakukan kegiatan tersebut dan kesannya terhadap kegiatan yang dilakukannya.

**B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberi konseli motivasi agar mampu menerapkan rencana perbaikan yang telah dibuat sambil memantau kegiatan yang tengah berlangsung.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....



## **BAB 3. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

### **BIDANG BELAJAR**

1. ***SOFT SKILL (MENINGKATKAN KEMAMPUAN PUBLIK SPEAKING MELALUI PERMAINAN “NEXT MY STORY”)***

## **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Akademik

Jenis Bimbingan : Bimbingan Konseling Kelompok

Standar Kompetensi:

1. Berani berbicara didepan umum
2. Mampu berdiskusi dengan baik dengan orang lain
3. Mencapai pola pertemanannya dengan baik dengan pria atau wanita

Tujuan:

1. Peserta didik mampu berbicara didepan umum
2. Peserta didik mampu berdiskusi dengan teman sebayanya
3. Peserta didik saling mengenal dan berteman dengan baik, baik teman wanita maupun wanita

### Kompetensi Dasar:

1. Peserta didik mampu bercerita kepada teman-temannya pada permainan “*next my story*”
2. Peserta didik mampu berdiskusi dengan teman sekelompoknya pada saat permainan “*jika-maka*”
3. Peserta didik mampu berteman dengan baik setelah mengikuti kegiatan yang diberikan guru BK

### Indikator:

1. Peserta didik mampu bertanggungjawab dan berinteraksi dengan baik
2. Peserta didik mampu saling percaya kepada teman kelompoknya
3. Peserta didik mampu menyelesaikan masalah dan mencari solusi

Materi : Meningkatkan kemampuan public speaking melalui permainan “*next my story*”

Waktu : 3 x 40 Menit

Metode dan Teknik : Menulis (*written*), lingkaran (*rounds*), bacaan umum, kepercayaan, keputusan kelompok.

Alat dan Bahan : Kertas HVS, Pulpen, Pilus/pop corn/

makanan ringan yang sekali suap  
lainya dan gelas plastik

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Guru BK memberikan salam, sapa, senyum, sopan dan santun
- b. Guru BK meminta siswa/I untuk berdoa sebelum memulai kegiatan
- c. Guru BK menyampaikan tujuan kegiatan layanan bimbingan dan konseling kemudian menjelaskan permainan
- d. Peserta didik mendengarkan tujuan materi yang disampaikan guru BK

#### **B. Pembentukan Kelompok**

- a. Guru BK menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan tugas peserta didik
- b. Guru BK melakukan kontrak layanan kegiatan dengan peserta didik, bahwa kegiatan akan dilaksanakan selama 3 X 40 menit diikuti dan

melakukan dengan baik

- c. Guru BK meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran kemudian saling memperkenalkan diri dengan menyertakan alamat tempat tinggal
- d. Untuk permainan pertama "*jika-maka*" guru BK membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi dengan sistem permainan dimana ketika guru Bk menyebut angka 2 mereka harus berkelompok terdiri 2 orang, ketika guru Bk menyebut 5 orang mereka harus membentuk kelompok berjumlah 5 orang. Sampai terdiri menjadi beberapa jumlah kelompok genap
- e. Permainan permainan kedua "*next my story*" guru BK meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran.

### **C. Konsolidasi**

Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan dan meyakinkan bahwa semua sudah paham mengenai permainan yang akan dilaksanakan

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*)

- a. Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik dan ketulusan tanpa keterpaksaan dalam mengikuti kegiatan sampai selesai
- b. Guru BK memberikan yel-yel penyemangat untuk peserta didik.

### B. Pengembangan Norma kelompok (*Norming*)

- a. Guru BK menjelaskan kembali teknik-teknik permainan dan aturan dalam permainan serta mulai membagikan alat yang akan digunakan dalam permainan
- b. Guru BK menegaskan bahwa kegiatan ini hanya sekedar permainan untuk menghibur dan boleh dipetik hal baiknya saja.

## 3. KERJA

### A. Eksperientasi

- a. Peserta didik sudah membentuk lingkaran yang menandakan kegiatan inti sudah bisa dimulai
- b. Permainan pertama “jika-maka” bersifat hanya untuk hiburan dengan setiap kelompok diberi satu

kertas HVS dan satu pulpen

- c. Kelompok dibagi ada yang menulis sebanyak sepuluh kalimat berawal dari kata “jika” ada juga yang menulis berawal dari kata “maka”.
- d. Kemudian 2 orang dari masing-masing perwakilan kelompok “jika” dan “maka” maju dan membacakan satu kalimat secara bergantian dari hasil diskusi kelompok masing-masing.
- e. Setelah permainan “jika-maka” selesai, guru BK meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran kembali dan menanyakan kesiapan untuk permainan selanjutnya “next my story”
- f. Guru BK mengisi gelas plastik dengan makanan, kemudian gelas diberikan secara estafet masing-masing peserta memakan satu
- g. Setelah gelas itu kosong dan yang terakhir mengambil makanan didalamnya disuruh mulai bercerita apapun kepada teman-temannya
- h. Guru BK mengisi gelas itu kembali dengan makanan dan memberikan kembali kepada peserta didik ketika salah satu peserta didik sudah mulai bercerita
- i. Untuk peserta yang mengambil makanan terakhir

melanjutkan cerita dari kata terakhir temanya  
sebelumnya begitupun sampai selanjutnya

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **2. MENINGKATKAN KONSENTRASI DALAM PERMAINAN DAN BELAJAR**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

- Media Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Akademik
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Mencapai kematangan dalam bertingkah laku yang dapat diterima oleh masyarakat yaitu menjadi pelajar yang memiliki prinsip & gaya belajar yang baik
- Tujuan : Siswa dapat meningkatkan konsentrasi saat melakukan permainan dalam kegiatan bimbingan kelompok maupun dalam hal belajar di sekolah/rumah
- Kompetensi Dasar : Memberikan pemahaman terhadap

siswa bahwa pentingnya untuk memiliki konsentrasi penuh saat melakukan sebuah permainan, saat jam pelajaran berlangsung dan juga ketika belajar sendiri baik itu di rumah maupun di sekolah.

Indikator : Mengoptimalkan keterampilan berkonsentrasi pada siswa

Materi :

1. Pengertian Konsentrasi
2. Penyebab kurangnya konsentrasi
3. Dampak dari kurangnya konsentrasi
4. Upaya untuk meningkatkan konsentrasi

Metode dan Teknik : Gerak (*movement*) dan Lingkaran (*rounds*)

Alat/Bahan : Telapak tangan, Laptop, LCD Proyektor, Power Point

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru bk menyapa peserta didik dengan kalimat yang membuat siswa bersemangat
- b. Guru bk menyampaikan tujuan dari bimbingan yaitu untuk meningkatkan konsentrasi pada siswa

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

Guru bk membentuk kelompok berdasarkan peserta didik yang mengikuti bimbingan yaitu (4-12 orang).

#### **C. Konsolidasi :**

Guru bk menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan secara operasional serta menanyakan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukannya.

### **2. TRANSISI**

#### **A. Resolusi Konflik (*Storming*):**

- a. Guru bk menanyakan kesiapan kelompok untuk melaksanakan tugas

- b. Guru bk bertanya pada siswa apakah ada tugas yang belum dimengerti
- c. Jika memang ada siswa yang belum mengerti terkait tugasnya maka guru bk akan menjelaskan ulang secara singkat.

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

- a. Guru bk menanyakan kesiapan siswa untuk melaksanakan tugas
- b. Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru bk memulai masuk ke tahap kerja.

**3. KERJA**

**A. Eksperientasi :**

Guru bk mengarahkan peserta didik untuk dapat melakukan permainan “369 Game (Sam Yuk Gu)” Permainan tersebut bertujuan untuk melatih tingkat konsentrasi pada siswa, baik itu dalam melaksanakan permainan, belajar maupun pekerjaan.

- a. Guru bk memberikan instruksi untuk para siswa duduk melingkar

- b. Setelah itu guru bk menjelaskan terkait permainan yang akan dilakukan. Yaitu “369 Game (Sam Yuk Gu)”.
- c. Kemudian siswa diminta untuk berhitung, jika bertemu dengan angka 3,6,9 maka siswa diharuskan tepuk tangan sekali dan tidak boleh menyebutkan angkanya. Jika siswa tersebut menyebutkan angkanya dan tidak tepuk tangan maka selanjutnya siswa tersebut akan diberikan hukuman berupa menceritakan suatu peristiwa yang pernah dialami siswa terkait dampak tidak konsentrasi dalam belajar ataupun kehidupan sehari-hari.
- d. Permainan tersebut berlanjut sampai menemukan 3 korban dan dilakukan seperti langkah yang awal.

**B. Identifikasi :**

Guru bk mengidentifikasi respon anggota kelompok melalui pertanyaan yang mengungkapkan pengalaman siswa saat mengikuti kegiatan permainan dalam bimbingan.

### **C. Analisis :**

Guru bk menganalisis dan memikirkan penyebab mengapa siswa menunjukkan perilaku tertentu saat permainan berlangsung.

### **D. Generalisasi :**

- a. Guru bk mengajak siswa untuk membuat rencana tindakan dalam rangka memperbaiki perilaku yang dianggap sebagai kelemahannya.
- b. Kemudian guru bk mengajukan sebuah pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda bahwa siswa memiliki kesadaran untuk berubah.

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum :**

Guru bk mengajak siswa untuk melakukan review atas proses permainan dalam bimbingan yang telah dilakukan.

**B. Tindak Lanjut :**

- a. Guru bk memberikan penguatan pada siswa untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikannya.
- b. Kemudian guru bk menutup kegiatan layanan.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

### **3. KONSENTRASI DIRI (MENINGKATKAN KONSENTRASI DIRI DALAM KEGIATAN BELAJAR)**

#### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

- Mata Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Akademik
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Memahami pengaruh perkembangan diri terhadap kegiatan belajar
- Tujuan :
1. Peserta didik mampu berkonsentrasi ketika belajar
  2. Peserta didik mampu belajar secara optimal
- Kompetensi Dasar : Memahami pengaruh konsentrasi diri dalam kegiatan belajar

Indikator :

1. Peserta didik mampu berkonsentrasi dalam kegiatan belajar
2. Peserta didik mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang disampaikan
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi dalam kegiatan belajar
4. Peserta didik mampu memperhatikan guru secara penuh dalam kegiatan belajar
5. Peserta didik mampu belajar secara optimal

Materi : Meningkatkan Konsentrasi Diri  
Dalam Kegiatan Belajar

Metode dan Teknik : Permainan simulasi (*Simulation Game*)/Gerak (*Movement*)

Alat/Bahan : Laptop

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru BK membuka dengan salam.

- b. Guru BK menyapa peserta didik dengan penuh semangat.
- c. Guru BK mengucapkan terimakasih atas kehadiran peserta didik.
- d. Guru BK menyampaikan tujuan dilakukannya kegiatan bimbingan kelompok
- e. Guru BK menyampaikan tujuan layanan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan.
- f. Guru BK menjelaskan bagaimana proses bimbingan yang akan berlangsung dengan memainkan peran menggunakan teknik simulasi.

**B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru BK membagi 2 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 6 peserta didik.
- b. Peserta didik memberi nama untuk kelompoknya masing-masing.
- c. Guru BK memaparkan bahwa masing-masing kelompok nantinya akan bersaing untuk merebutkan poin terbanyak.

- d. Guru BK menjelaskan bahwa permainan dilakukan dengan membentuk shaf lalu saling berhadapan dengan kelompok lawan.
- e. Guru BK menjelaskan aturan-aturan dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam permainan simulasi.

### C. Konsolidasi :

Guru BK memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dibahas pada kegiatan bimbingan kelompok.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*) :

- a. Guru BK menanyakan kesiapan kepada peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan.
- b. Apersepsi dan motivasi : guru BK menanyakan “Siapa yang sering tidak berkonsentrasi ketika belajar?”

**B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

- a. Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan bimbingan dengan menggunakan teknik simulasi, lalu kemudian memulai ke permainan.
- b. Guru BK menampilkan materi yang akan dijelaskan melalui Power Point yang sudah disiapkan.
- c. Guru BK memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pendapat tentang faktor-faktor dan dampak dari perilaku tidak berkonsentrasi saat belajar yang mereka ketahui.
- d. Guru BK menanyakan pertanyaan yang bervariasi mengenai perilaku tidak berkonsentrasi dalam belajar kepada peserta didik, kemudian peserta didik menjawabnya.
- e. Peserta didik yang kurang paham akan diberi kesempatan bertanya kepada guru BK.
- f. Guru BK menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik mengenai perilaku tidak berkonsentrasi dalam belajar.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi :**

- a. Guru BK menanyakan apakah peserta didik pernah mengalami perilaku tidak berkonsentrasi saat belajar.
- b. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pendapatnya sekaligus mengekspresikan masalah terkait pertanyaan yang diajukan.
- c. Guru BK memulai permainan dengan menyebutkan nama kelompok dengan acak, kemudian peserta didik harus menunjuk ke arah dirinya sendiri apabila guru BK menyebut nama kelompok lawan. Begitu juga sebaliknya, apabila guru BK menyebutkan nama kelompok mereka sendiri, peserta didik harus menunjuk ke arah depan (teman kelompok lawan).
- d. Apabila ada satu orang saja dari kelompoknya yang salah menunjuk, maka poin akan diberikan kepada kelompok yang benar ketika menunjuk.

## **B. Identifikasi :**

- a. Guru BK menanyakan apa yang dirasakan oleh peserta didik saat melakukan permainan simulasi.
- b. Guru BK menanyakan kepada peserta didik apa kesulitan yang dialami saat melakukan permainan simulasi.
- c. Guru BK menanyakan apa yang sedang dipikirkan oleh peserta didik ketika sulit berkonsentrasi saat belajar.
- d. Guru BK meminta peserta didik untuk merefleksikan apakah permainan yang telah dilakukan berpengaruh dengan keadaan dirinya.
- e. Guru BK meminta peserta didik untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya terkait dengan permainan yang telah dilakukan dan bagaimana efek yang terjadi pada dirinya setelah melakukan permainan tersebut.

## **C. Analisis :**

- a. Guru BK menanyakan bagaimana pendapat peserta didik mengenai permainan simulasi ini apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

- b. Guru BK berdiskusi dengan peserta didik mengenai bagaimana cara untuk tetap berkonsentrasi.
- c. Guru BK menganalisis apakah peserta didik memperhatikan materi dan melakukan permainan dengan baik.
- d. Guru BK menganalisis apakah peserta didik sudah mulai memahami materi yang disampaikan dan permainan yang dilakukan.

#### **D. Generalisasi :**

Guru BK membuat rencana untuk memperbaiki perilaku peserta didik yang masih mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada pertemuan berikutnya.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum :**

- a. Guru BK memberikan kesimpulan terkait materi dan permainan yang telah dilakukan pada kegiatan layanan bimbingan.

- b. Guru BK menanyakan apakah peserta didik menikmati bimbingan kelompok pada pertemuan kali ini.

**B. Tindak Lanjut :**

- a. Guru BK memberikan penguatan terhadap peserta didik.
- b. Guru BK merencanakan tindak lanjut untuk mengembangkan pribadi peserta didik agar lebih mudah berkonsentrasi dalam kegiatan belajar.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....



## **BAB 4. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

### **BIDANG SOSIAL**

# **1. KOMNIKASI (UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI YANG EFEKTIF)**

## **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Keragaman interaksi sosial
Tujuan	: Para siswa/konseli dapat saling mengenal satu sama lain melalui komunikasi dan cerita, meningkatkan komunikasi yang efektif dan menuntaskan masalah bersama melalui komunikasi.
Kompetensi Dasar	: Mengilustrasikan beberapa teknik penuntasan masalah melalui komunikasi

Indicator :

1. Dapat menjalin hubungan dengan saling mengenal satu sama lain dengan komunikasi yang efektif.
2. Dapat berkomunikasi secara efektif untuk menyelesaikan masalah.
3. Dapat menjalin kerjasama dan tujuan

Materi : Menegal satu sama lain dengan lebih dekat dan menjaga silaturahmi dengan menjaga komunikasi.

Metode dan Teknik : Metode lingkaran (rounds), teknik umpan balik

Alat/Bahan : Kertas undian dan aqua gelas bekas

## **LANGKAH – LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

Guru BK/Konselor memberikan salam pembuka dan menanyakan kabar kepada peserta didik/konseli, hal ini dilakukan untuk membuat suasana semakin akrab dan tidak ada rasa canggung antara guru bk/konselor

dan peserta didik/konseli. Kemudian guru bk/konselor menyampaikan tujuan diadakannya bimbingan kelompok.

- a. Konseli dapat mengenal lebih akrab satu sama lain melalui cerita atau permainan yang dilakukan pada saat proses bimbingan berlangsung.
- b. Dapat menyelesaikan masalah secara bersama sama dengan komunikasi yang efektif.
- c. Guru bk/konselor menyampaikan teknik permainan dan peraturan permainan.

## **B. Pembentukan Kelompok**

Dalam pembagian kelompok, konselor membagi kelompok menjadi 2 kelompok yang ditentukan dengan nomor undian. Konseli yang mendapatkan nomor yang sama maka mereka menjadi satu kelompok.

## **C. Konsolidasi**

Guru bk/konselor menanyakan kembali kepada peserta didik/konseli apakah sudah paham atau belum dengan teknik dan aturan dalam permainan.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Stroming*)

Guru bk/Konselor memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik/konseli untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok secara baik. Guru bk/Konselor juga mengkondisikan peserta didik/konseli agar dalam pelaksanaan bimbingan berjalan dengan lancar dan kondusif.

### B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)

Guru bk/konselor menanyakan ulang kepada peserta didik/konseli tentang pemahaman peserta didik/konseli mengenai teknik permainan dan peraturan permainan selama permainan berlangsung yang telah disepakati bersama.

## 3. KERJA

### A. Eksperientasi

Peserta yang sudah berada dalam kelompoknya dikondisikan untuk melakukan permainan yang sudah dipersiapkan, yaitu mengenal lebih dalam satu sama lain. Adapun operasional pelaksanaannya yaitu :

- a. Kedua kelompok dipersilahkan untuk membentuk lingkaran dan memilih satu orang untuk menjadi pemimpin dalam kelompok.
- b. Guru bk/Konselor mempersilahkan setiap kelompok untuk membuat nama kelompok dan kemudian disetorkan kepada konselor.
- c. Peserta/konseli di intruksikan untuk memperkenalkan diri mereka. guru bk/Konselor memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menghafal nama setiap anggota kelompok selama 3 menit.
- d. Guru bk/Konselor menunjuk secara acak salah satu anggota kelompok dan meminta peserta/konseli tersebut untuk menyebutkan siapa saja nama nama anggota kelompoknya.

## **B. Identifikasi**

Setelah semua anggota kelompok saling mengenal satu sama lain, kemudian selanjutnya pemimpin kelompok mengambil alih kegiatan permainan dengan memutarakan sebuah botol. Ketika botol itu berhenti, orang yang berada sejajar dengan botol tersebut akan bercerita tentang siapa dirinya. Peserta/konseli boleh

menceritakan tentang apapun yang sedang dirasakan atau pengalaman yang pernah dialami.

### **C. Analisis**

Kegiatan permainan berlangsung selama 15 menit. Kemudian setelah permainan selesai guru bk/konselor menanyakan kesulitan apa yang dialami oleh peserta/konseli selama proses permainan berlangsung.

### **D. Generalisasi**

Guru bk/konselor meminta pemimpin kelompok atau anggota kelompok yang lain untuk menyampaikan kesulitan yang dialami dan bagaimana cara mengatasinya. Kemudian guru bk/konselor memberikan pemahaman tentang apa yang disampaikan oleh peserta/konseli tersebut.

## **4. TERMINASI**

### **A. Refleksi Umum**

Guru bk/Konselor bertanya kepada peserta/konseli tentang kesan apa yang mereka dapatkan selama melaksanakan permainan bimbingan kelompok. kemudian guru bk/konselor juga meminta

peserta/konseli untuk menyampaikan pesan yang ingin mereka sampaikan kepada teman teman anggota kelompoknya atau kepada anggota kelompok yang lain.

## **B. Tindak Lanjut**

Guru bk/Konselor menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan oleh peserta/konseli kemudian memberikan pesan pesan kepada peserta/konseli terkait permainan bimbingan kelompok dan materi yang berhubungan dengan permainan tersebut. Kemudian guru bk/konselor memberikan ice breaking agar peserta/konseli tetap semangat setelah melaksanakan permainan bimbingan kelompok.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **2. KEAKRABAN TEMAN (MENINGKATKAN KERJASAMA KELOMPOK)**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan : Layanan Dasar

Bidang Bimbingan : Sosial

Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok

Standar Kompetensi :

1. Peserta didik dapat memahami perannya sebagai makhluk sosial
2. Peserta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya

Tujuan :

1. Peserta didik mengenal temannya.
2. Peserta didik menjalin hubungan baik dengan temannya.

3. Peserta didik mampu menjalin kerjasama dengan temannya

Kompetensi Dasar :

1. Peserta didik mampu menjalin kerjasama dalam kegiatan kelompok gerobak sodor
2. Peserta didik mampu menyesuaikan peranannya dalam kegiatan kelompok gerobak sodor
3. Peserta didik mampu mengenal karakteristik dirinya serta teman sebaya nya melalui kegiatan kelompok gerobak sodor

Indikator :

1. Peserta didik mampu menjalin kerjasama dalam kegiatan kelompok
2. Peserta didik mampu menyesuaikan peranannya dalam kegiatan kelompok
3. Peserta didik mampu mengenal karakteristik dirinya serta teman sebaya nya melalui kegiatan kelompok

Materi : Manusia adalah organisme yang tumbuh dan berkembang tidak terlepas dari identitas sosialnya,

sehingga perlunya menjalin kerjasama dan interaksi dengan orang-orang disekitar sangat penting bagi jenjang kehidupannya. Interaksi yang tepat dan sesuai tidak terbangun begitu saja melainkan perlu adanya usaha dan proses yang tidak sebentar. Maka manusia setidaknya perlu mempelajari bagaimana cara berinteraksi dengan lingkungan sosial sejak sedini mungkin.

Remaja adalah individu yang dominan terhadap hubungan dengan teman sebaya, sehingga bilamana remaja tidak mampu menjalin kerjasama dan hubungan baik dengan teman sebaya maka perlu adanya bantuan yang diberikan agar tidak menghambat pada proses potensinya dimasa

depan kelak.

Pergaulan dan pemahaman dengan teman sebaya pada usia remaja tidak bisa diabaikan karena pusat remaja dapat dikatakan pada teman sebayanya, sehingga pihak sekolah maupun guru Bimbingan dan konseling diharapkan mampu memberikan layanan pendidikan yang dapat memberikan pemahaman pada anak untuk mampu menjalin kerjasama dan hubungan yang baik dengan teman sebayanya. Permainan tradisional adalah salah satu dari sekian metode game yang dapat membantu dalam menjalin hubungan kerjasama dalam kelompok, maka guru bimbingan dan konseling dapat melakukan layanan bimbingan kelompok dengan

bermain gerobak sodor.

Gerobak sodor adalah permainan dengan kerjasama tim yang cukup baik, dapat melatih komunikasi dan motorik-motorik kasar pada peserta didik, peserta didik dapat memahami bagaimana kerjasama yang baik dapat mencapai keberhasilan dalam kelompok, mereka juga dapat merasakan bahwa dalam bekerjasama ada warna didalamnya meliputi proses pengenalan, pemahaman dan konflik serta keseruan-keseruan lainnya.

Metode dan teknik : Game Tradisional gerobak sodor  
Alat/Bahan : kapur

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membuka pertemuan dengan salam
- b. Guru bimbingan dan konseling atau konselor menyapa peserta didik dengan kalimat yang membuat siswa bersemangat
- c. Guru bimbingan dan konseling atau konselor menyampaikan tujuan bimbingan yaitu sesuai dengan tujuan khusus yang akan dicapai meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

#### **B. Pembentukan Kelompok**

- a. Guru bimbingan dan konseling membagi peserta didik beberapa kelompok yang terdiri 5 orang anggota pada setiap kelompok
- b. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan peran peserta didik dalam bimbingan kelompok yang akan dilaksanakan

- c. Guru bimbingan dan konseling melakukan kontrak dengan peserta didik untuk keberlangsungan layanan

### **C. Konsolidasi**

Guru bimbingan dan konseling mengarahkan kegiatan permainan tradisional (gerobak sodor) dengan memberika satu kelompok sebagai penjaga dan satu kelompok lagi sebagai yang memulai

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*)**

- a. Guru bimbingan dan konseling memulai permainan dengan memberikan yel-yel penyemangat agar peserta didik lebih bersemangat seperti yel-yel “semangat pagi” “pagi”
- b. Guru bimbingan dan konseling menanyakan pemahaman dan kesiapan masing-masing kelompok dalam kegiatan layanan tersebut
- c. Guru bimbingan dan konseling mempersilahkan bagi peserta didik untuk bertanya mengenai permainan gerobak sodor

- d. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan kesimpulan tugas dan tanggung jawab peserta dalam menjalankan kegiatan bimbingan kelompok

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*)**

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas.
- b. Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru bimbingan dan konseling atau konselor memulai masuk ke tahap kerja

## **3. KERJA**

### **A. Eksperimentasi**

Pada tahap ini guru bimbingan dan konseling atau konselor melaksanakan bimbingan kelompok sesuai dengan prosedur permainan gerobak sodor yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap ini juga disebut dengan tahapan operasional teknik, adapun tahapan dari permainan gerobak sodor adalah:

- a. Masing-masing anggota kelompok penjaga menjaga garis permainan yang telah disiapkan sebelumnya
- b. Masing-masing anggota kelompok yang memulai memasuki kotak permainan tanpa boleh terkena sentuhan penjaga
- c. Apabila salah satu kelompok penjaga dapat menyentuh salah satu kelompok memulai, maka kelompok tersebut dianggap kalah sampai selur
- d. Apabila salah satu anggota kelompok dapat sampai kegaris depan dan kembali tanpa tersentuh oleh penjaga maka kelompok memulai yang memenangkan pertandingan.

## **B. Identifikasi**

Guru bimbingan dan konseling melakukan refleksi identifikasi dalam melihat respon masing-masing anggota kelompok dalam menyatakan perasaan dan pengalamannya saat bermain game tradisional gerobak sodor.

### **C. Analisis**

Guru bimbingan dan konseling melakukan Refleksi Analisis yaitu mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu saat permainan berlangsung.

### **D. Generalisasi**

- a. Guru bimbingan dan konseling melakukan Refleksi Generalisasi yaitu mengajak peserta membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap tidak tepat atau agresif untuk kerjasama selanjutnya bilamana mereka bersosialisasi dalam kegiatan kelompok kedepannya.
- b. Selanjutnya guru bimbingan dan konseling atau konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (Now What).

#### **4. TERMINASI**

##### **A. Refleksi Umum**

Refleksi umum dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor bersama konseli dengan melihat proses yang terjadi dalam kegiatan bimbingan kelompok lalu mengajak konseli untuk mereview atas proses konseling, meliputi :

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan.
- b. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok

##### **B. Tindak Lanjut**

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh peserta dalam suatu kerja kelompok dan membantu peserta didik membuat langkah yang akan dilakukannya
- b. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kerjasama

- c. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

### **3. MENGEMBANGKAN DIRI (MEMAHAMI CARA MENGOLAH WAKTU BELAJAR)**

#### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Sosial
Jenis Bimbingan	: Bimbingan Kelompok
Standar Kompetensi	: Disiplin dalam mengolah waktu belajar
Tujuan	: Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam mengolah waktu belajar
Kompetensi Dasar	: Mengetahui dan memahami cara mengolah waktu belajar

Indikator :

1. Peserta didik mampu meminimalkan perilakunya yang selalu menunda-nunda dalam menyelesaikan tugas sekolah
2. Peserta didik mampu menata waktunya dalam belajar
3. Peserta didik mampu menunjukkan perilaku disiplin dalam belajar

Materi : Panduan layanan konseling kelompok, panduan kegiatan teknik role playing, naskah skenario role playing

Metode dan Teknik : Konseling Kelompok (Teknik Role Playing)

Media : Naskah Skenario, RPL Konseling Kelompok, Video Ice breaking

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan**

- a. Mengucapkan salam (Nasionalisme)
- b. Berdoa (Religius)
- c. Perkenalan (rangkaiannya), Memperkenalkan diri secara terbuka, menjelaskan peranannya

sebagai pemimpin kelompok, dan sebagainya (Komunikasi)

- d. Menjelaskan pengertian konseling kelompok (Integritas), Menjelaskan tujuan umum yang ingin dicapai melalui konseling kelompok
- e. Menjelaskan asas-asas konseling kelompok (Kerahasiaan, Kesukarelaan, dan Keterbukaan)
- f. Menampilkan tingkahlaku dan komunikasi yang mengandung unsur-unsur penghormatan kepada orang lain (dalam hal ini anggota kelompok), ketulusan hati, kehangatan dan empati
- g. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok
- h. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi)
- i. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok
- j. Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor

## **B. Pembentukan Kelompok**

- a. Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dirole playingkan, dan tujuan permainan. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.
- b. Menentukan kelompok yang akan bermain peran; menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan kedua-duanya.
- c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya; kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
- d. Pelaksanaan Role Playing: Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembuk beberapa menit untuk menyiapkan diri

bagaimana role playing itu akan dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan. Masingmasing pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya. Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesarbesarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.

- e. Evaluasi dan diskusi; Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman

video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*):

- a. Guru BK menanyakan kesiapan kepada peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan.
- b. Apersepsi dan motivasi: guru BK menanyakan “Siapa belum disiplin dalam mengolah waktu belajar?”

### B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*):

- a. Guru BK menanyakan kesiapan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan bimbingan dengan menggunakan teknik simulasi, lalu kemudian memulai ke permainan.
- b. Guru BK menampilkan Panduan layanan konseling kelompok, panduan kegiatan teknik role playing, naskah skenario role playing

- c. Guru BK memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pendapat cara mengolah waktu belajar yang tepat dan benar.
- d. Peserta didik yang kurang paham akan diberi kesempatan bertanya kepada guru BK.
- e. Guru BK menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik mengenai kemampuan dalam mengolah waktu belajar.

### **3. KERJA**

#### **A. Eksperientasi:**

- a. Guru BK menanyakan apakah peserta didik pernah mengalami tidak disiplin dalam mengolah waktu belajar
- b. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan pendapatnya sekaligus mengekspresikan masalah terkait pertanyaan yang diajukan.
- c. Guru BK memulai permainan role playing

#### **B. Identifikasi:**

- a. Guru BK menanyakan apa yang dirasakan oleh peserta didik saat melakukan permainan simulasi.

- b. Guru BK menanyakan kepada peserta didik apa kesulitan yang dialami saat melakukan permainan simulasi.
- c. Guru BK menanyakan apa yang sedang dipikirkan oleh peserta didik ketika tidak disiplin mengolah waktu belajar
- d. Guru BK meminta peserta didik untuk merefleksikan apakah permainan yang telah dilakukan berpengaruh dengan keadaan dirinya.
- e. Guru BK meminta peserta didik untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya terkait dengan permainan yang telah dilakukan dan bagaimana efek yang terjadi pada dirinya setelah melakukan permainan tersebut.

**C. Analisis:**

- a. Guru BK menanyakan bagaimana pendapat peserta didik mengenai permainan simulasi ini apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Guru BK berdiskusi dengan peserta didik mengenai bagaimana cara disiplin mengolah waktu belajar

- c. Guru BK menganalisis apakah peserta didik memperhatikan materi dan melakukan permainan dengan baik.
- d. Guru BK menganalisis apakah peserta didik sudah mulai memahami materi yang disampaikan dan permainan yang dilakukan.

**D. Generalisasi:**

Guru BK membuat rencana untuk memperbaiki perilaku peserta didik yang masih mengalami belum disiplin mengolah waktu belajar.

**4. TERMINASI**

**A. Refleksi Umum:**

Guru BK menanyakan bagaimana perasaan siswa/i ketika melakukan rangkaian kegiatan permainan bimbingan kelompok dan kesannya terhadap permainan yang dilakukan.

**B. Tindak Lanjut:**

Guru BK memberikan penguatan kepada siswa/i untuk merealisasikan rencana-rencana perbaikan dengan

menganalisis kegiatan yang telah berlangsung sebagai bahan pembelajaran di kemudian hari.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....



## **BAB 5. RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

### **BIDANG KARIR**

- 1. EKSPLORASI KARIR (MEMAHAMI MENGENAI PILIHAN KARIR DAN PENGEMBANGAN DIRI SERTA MENGEKSPLORASI BERBAGAI HAL TERKAIT KARIR SEHINGGA DAPAT MENENTUKAN KARIR YANG TEPAT SESUAI DENGAN KOMPETENSI, MINAT, DAN LINGKUNGAN INDIVIDU**

## **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

### **BIMBINGAN KELOMPOK**

#### **KOMPONEN**

- Materi Layanan : Layanan Dasar
- Bidang Bimbingan : Karir
- Jenis Bimbingan : Bimbingan Kelompok
- Standar Kompetensi : Pemahaman mengenai pilihan karir dan pengembangan diri serta mengeksplorasi berbagai hal terkait karir sehingga dapat menentukan karir yang tepat sesuai dengan kompetensi, minat, dan lingkungan individu.
- Tujuan : Konseli dapat mengetahui berbagai

hal mengenai karir dan pilihan karir serta dapat menentukan karirnya yang sesuai dengan kompetensi, minat dan lingkungan individu.

Kompetensi Dasar : Memahami dan mengetahui minat, bakat, kompetensinya untuk menentukan karir sehingga bisa membuat keputusan pilihan karir yang tepat.

Indikator :

1. Konseli mengetahui potensi yang ada pada dirinya.
2. Konseli paham dan tahu berbagai macam pilihan karir.
3. Konseli dapat merencanakan karir.
4. Konseli dapat memutuskan karir yang tepat sesuai dengan bakat, minat, kompetensi, lingkungan sekitarnya maupun sesuai hobinya.

Materi :

Mengeksplorasi pemahaman dan pengetahuan mengenai karir untuk dapat memutuskan pilihan karir yang sesuai melalui permainan.

1. <https://www.yuksinau.id/pengertian-karir/>
2. <https://koinworks.com/blog/memilih-karier-yang-tepat/>

3. <https://informasikarier.wordpress.com/2016/04/13/pengam-bilan-keputusan-karir/>

Metode dan Teknik : Metode gerak (*movement*) / Teknik permainan : “Permainan Simulasi Kartu Uno”

Alat/Bahan : Kartu Uno/ Kartu-kartu pesan (kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan.

## **LANGKAH - LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Konselor membuka dengan mengucapkan salam, dan menanyakan kabar kepada konseli.
- b. Konselor memberikan kesempatan untuk konseli saling memperkenalkan diri dan perlibatan dari anggota ke dalam kelompok dengan bertujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok.
- c. Konselor membangun suasana seperti menanyakan hal yang disukai atau hobby dari

konseli, yang memungkinkan anggota kelompok aktif berperan dalam kegiatan bimbingan kelompok.

- d. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan bimbingan dan konseling kelompok ini, meliputi :
  - 1) Konseli dapat memahami mengenai pengertian karir, hal-hal yang
  - 2) berkaitan dengan karir dan berbagai pilihan karir.
  - 3) Konseli dapat melakukan perencanaan karir.
  - 4) Konseli dapat memutuskan pilihan karir sesuai dengan potensi, bakat, minat, lingkungan maupun hobby.
- e. Konselor menjelaskan cara-cara dan asas kegiatan kelompok anggota.
- f. Melakukan permainan keakraban “Hay Hello Kamu Siapa”.

## **B. Pembentukan Kelompok :**

Sebelum melakukan permainan “Kartu Uno” konselor mengarahkan konseli dan menyampaikan berbagai aturan dalam permainan.

- a. Meminta konseli untuk duduk membentuk huruf U.
- b. Kegiatan berlangsung selama 45 menit.
- c. Konselor memberikan pengarahan dan aturan.
- d. Konseli harus memperhatikan anggota lain dan menyimak dengan baik.
- e. Konseli harus aktif selama kegiatan berlangsung.
- f. Konselor membagi anggota kelompok menjadi 2 kelompok, pembagian anggota kelompok dengan “hompimpa”
- g. Anggota kelompok menentukan siapa yang akan menjadi pemimpin kelompok

**C. Konselor Konsolidasi :**

Konselor memberikan kesempatan kepada para konseli untuk bertanya dan meyakinkan semua anggota sudah paham atau belum dengan permainan atau kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilakukan.

## 2. TRANSISI

### A. Resolusi Konflik (*Storming*)

Konselor menanyakan kesiapan konseli dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan permainan, tanpa paksaan apapun sesuai dengan hati nurani konseli sampai kegiatan selesai agar kegiatan tetap berjalan kondusif, nyaman dan menyenangkan.

### B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :

Konselor menjelaskan kembali aturan permainan dan langkah dalam permainan yang harus dilakukan dan dipatuhi oleh konseli.

## 3. KERJA

### A. Eksperientasi :

- a. Setiap anggota duduk berhadapan satu sama lain.
- b. Setiap orang akan dibagikan 5 kartu berwarna yang sama dan ada nomornya yang sudah diacak dengan isi kartu yang berbeda beda oleh konselor.
- c. Kartu terdiri dari warna kuning, hijau, biru, merah dan hitam.
- d. Sisa kartu digunakan untuk minuman bagi siswa yang tidak memiliki kartu yang sesuai.

- e. Pemimpin kelompok menjelaskan terlebih dahulu mengenai pemahaman karir yang ia ketahui.
- f. Pemimpin kelompok melakukan “suit jepang” untuk menjadi perwakilan yang akan mengambil dan memilih kartu pembuka permainan.
- g. Kartu pertama yang dipilih berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap konseli.
- h. Permainan dimulai dari siswa di sebelah kanan peneliti dan berjalan searah jarum jam.
- i. Setiap konseli yang mendapatkan kartu simulasi ataupun pertanyaan harus dijawab sesuai pertanyaan dari kartu yang dia miliki tersebut.
- j. Kartu hijau / kartu pertama berisi pertanyaan :  
“Eksplorasi karier merupakan waktu ketika individu mengupayakan agar dirinya memiliki pemahaman yang lebih terutama tentang informasi pekerjaan, alternative-alternative karier, pilihan karier, dan karier untuk mulai bekerja, Sebutkan contoh kongkrit aktivitas eksplorasi karier yang pernah kalian lakukan”  
tiap konseli wajib menjawab pertanyaan ini.
- k. Dari setiap kartu berwarna tidak semuanya berisi pertanyaan, ada yang berisi ambil minuman, kartu

*will card* (menentukan kartu warna merah), *will card 4draw* (pemain selanjutnya ambil 4 kartu) dan menentukan kartu pemain selanjutnya, *Kartu Reverse Card* (permainan dibalik), *Draw 2 Card* (giliran berikutnya mengambil 2 kartu), *Skip Card* (pemain selanjutnya skip/diamkan).

1. Konselor memberikan pujian atas jawaban jawaban yang dijawab.

## **B. Identifikasi :**

Konselor mengajukan beberapa pertanyaan kepada konseli mengenai permainan yang telah berlangsung untuk mengidentifikasi respon konseli setelah melakukan permainan dan apa/perasaan bagaimana yang dirasakan konseli setelah melakukan kegiatan atau permainan tadi.

## **C. Analisis :**

Konselor mengajukan pertanyaan mengenai kesulitan yang dialami pada saat permainan lalu menganalisis bagaimana memecahkan kesulitan tersebut dan apa yang berkesan atau bermakna setelah melakukan permainan.

#### **D. Generalisasi :**

Konselor mengajak para konseli untuk melakukan perbaikan atas kelemahan pada saat menjawab pertanyaan kartu uno atau kelemahan pada saat permainan berlangsung tadi dan meminta konseli untuk menyampaikan kesimpulan dari permainan yang telah dilakukan.

### **4. TERMINASI**

#### **A. Refleksi Umum :**

Konselor mengajak konseli untuk melakukan review atas proses konseling yang telah dilakukan dan menanyakan perasaan konseli setelah melakukan kegiatan tersebut serta mengungkapkan kesan setelah melakukan permainan.

#### **B. Tindak Lanjut :**

Konselor memberikan penguatan kepada para konseli untuk merealisasikan rencana - rencana perbaikan dan membantu konseli membuat langkah yang akan dilakukannya berdasarkan analisis kegiatan yang

telah berlangsung sebagai bahan pembelajaran selanjutnya/dikemudian hari.

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....

## **2. MENCAPAI KEMATANGAN GAMBARAN DAN SIKAP TENTANG KEHIDUPAN MANDIRI SECARA EMOSIONAL, SOSIAL, INTELEKTUAL DAN EKONOMI**

### **RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)**

#### **BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **KOMPONEN**

Mata Layanan	: Layanan Dasar
Bidang Bimbingan	: Karir
Jenis Bimbingan	: Bimbingan kelompok
Standar Kompetensi	: Mencapai kematangan gambaran dan sikap tentang kehidupan mandiri secara secara emosional, sosial, intelektual dan ekonomi.
Tujuan	: Peserta didik dapat mengendalikan rasa takut/cemas akan masa depan ke arah yang lebih positif.
Kompetensi Dasar	: Peserta mengenal emosi sendiri dan

mengekspresikannya secara wajar (tidak kekanak - kanakan atau implusif).

Indikator :

1. Siswa mengidentifikasi faktor penyebab timbulnya rasa cemas/rasa takut menghadapi masa depan
2. Siswa mendeskripsikan perasaannya.
3. Siswa mengidentifikasi kiat-kiat untuk menanggulangi rasa cemas/rasa takut

Materi :

1. Pengertian takut  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Ketakutan>
3. Faktor penyebab takut/cemas terhadap masa depan  
<https://core.ac.uk/download/pdf/230625978.pdf>
4. Cara menghindari rasa cemas/takut terhadap masa depan  
<https://www.idntimes.com/life/inspiration/anna-mei/takut-hadapi-masa-depan-atasi-tips-c1c2>

Metode dan Teknik : Permainan games (what's in the box?)

Alat/Bahan : Kardus, meja, benda untuk di tebak, penutup mata.

## **LANGKAH-LANGKAH**

### **1. AWAL**

#### **A. Pernyataan Tujuan :**

- a. Guru Bimbingan dan Konseling menyapa semua Peserta didik dengan kalimat yang membuat siswa bersemangat, dilanjutkan dengan membaca doa sebelum kegiatan dimulai
- b. Guru Bk melakukan pengecekan daftar hadir siswa
- c. Guru Bimbingan dan Konseling memimpin doa agar proses konseling kelompok berjalan dengan lancar.

#### **B. Pembentukan Kelompok :**

- a. Guru BK/Konselor membagi peserta didik menjadi 3 kelompok.
- b. Guru BK/Konselor memberikan pengarahan atau perintah yang harus dilakukan ketiga kelompok.
- c. Guru BK/Konselor memberikan waktu untuk konseli berdiskusi mengenai perintah yang di instruksikan.

### **C. Konsolidasi :**

Guru bimbingan konseling mengarahkan permainan (what's in the box?) atau menebak barang yang ada didalam box, dengan membagi menjadi 3 kelompok dengan point individu.

## **2. TRANSISI**

### **A. Resolusi Konflik (*Storming*) :**

- a. Guru bimbingan dan konseling memulai permainan dengan memberikan yel-yel penyemangat agar peserta didik lebih bersemangat seperti yel-yel “semangat pagi” “pagi”
- b. Guru bimbingan dan konseling menanyakan pemahaman dan kesiapan masing-masing kelompok dalam kegiatan layanan tersebut
- c. Guru bimbingan dan konseling mempersilahkan bagi peserta didik untuk bertanya mengenai permainan what's in the box?
- d. Guru bimbingan dan konseling menjelaskan kesimpulan tugas dan tanggung jawab peserta dalam menjalankan kegiatan bimbingan kelompok

## **B. Pengembangan Norma Kelompok (*Norming*) :**

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas.
- b. Setelah semua peserta menyatakan siap, kemudian guru bimbingan dan konseling atau konselor memulai masuk ke tahap kerja.

## **3. KERJA**

### **A. Eksperientasi :**

Pada tahap ini guru bimbingan dan konseling atau konselor melaksanakan bimbingan kelompok sesuai dengan prosedur permainan *what's in the box?* yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap ini juga disebut dengan tahapan operasional teknik, adapun tahapan dari permainan *what's in the box* adalah :

- a. Guru mempersiapkan box/kardus dan benda yang akan di tebak, benda tersebut akan di masukan kedalam box
- b. Kelompok pertama bergiliran menebak benda bertekstur yang ada di dalam box dengan mata tertutup

- c. Kelompok yang memperoleh point terbanyak akan memenangkan permainan.

**B. Identifikasi :**

Guru bimbingan dan konseling melakukan refleksi identifikasi dalam melihat respon masing-masing anggota kelompok dalam menyatakan perasaan dan pengalamannya saat bermain game.

**C. Analisis :**

Guru bimbingan dan konseling melakukan Refleksi Analisis yaitu mengajak konseli untuk menganalisis dan memikirkan sebab sebab mengapa mereka menunjukkan perilaku tertentu saat permainan berlangsung.

**D. Generalisasi :**

- a. Guru bimbingan dan konseling melakukan Refleksi Generalisasi yaitu mengajak peserta membuat rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku yang dianggap tidak tepat atau agresif untuk kerjasama selanjutnya bilamana mereka

bersosialisasi dalam kegiatan kelompok kedepannya .

- b. Selanjutnya guru bimbingan dan konseling atau konselor mengajukan pertanyaan tentang rencana tindakan untuk memperbaiki perilaku sebagai tanda peserta didik memiliki kesadaran untuk berubah (Now What).

#### **4. TERMINASI**

##### **A. Refleksi Umum :**

Refleksi umum dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor bersama konseli dengan melihat proses yang terjadi dalam kegiatan bimbingan kelompok lalu mengajak konseli untuk mereview atas proses konseling, meliputi :

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor terlibat dalam menumbuhkan antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan.
- b. Guru bimbingan dan konseling atau konselor membangun dinamika kelompok.

**B. Tindak Lanjut :**

- a. Guru bimbingan dan konseling atau konselor memberikan penguatan terhadap aspek-aspek yang ditemukan oleh peserta dalam suatu kerja kelompok dan membantu peserta didik membuat langkah yang akan dilakukannya
- b. Merencanakan tindak lanjut, yaitu mengembangkan aspek kerjasama
- c. Akhir dari tahap ini adalah menutup kegiatan layanan secara simpatik (Framming)

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Guru BK/Konselor

.....

.....



## DAFTAR PUSTAKA

- A.W.Wijaya. 2000. Ilmu Komunikasi Pengantar Studi. Jakarta: Rineka Cipta. Deddy
- Admizal, Elmina Fitri. 2018. Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. Vol. 3 No. 1. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar.
- Aswida, W., & Syukur, Y. (2012). Efektifitas layanan bimbingan kelompok dalam mengurangi kecemasan berkomunikasi pada siswa. *Konselor*, 1(2).
- Eko Adi Putro, Ahmad Jawandi. 2021. Keefektifan Bimbingan Kelompok Dengan Menggunakan Permainan Untuk Meningkatkan Sikap Kepedulian Kepada Orang Lain. Vol. 3. No. 1"
- Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149-156.
- Herlin, A. (2018). "Upaya Guru Dalam Menerapkan Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Untuk

Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Negeri Pembina Teluk Betung Timur". Skripsi. FTK, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Mulyana. 2000. Human Communication. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling (POP BK)

Salsiah (dkk). 2020. Membangun Kepedulian Pada Sesama di Masa Covid-19 Vol. 2 No. 2

Standar Kemandirian ABKIN