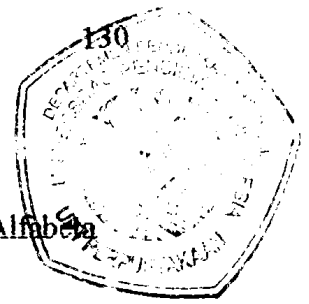


DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, W. (1987). *Bacaan Pilihan dalam Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Ali, M. (tanpa tahun). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*. Jakarta: Pustaka Aman
- Atkinson, J.W. (1978). *Introduction to Motivation*. New Jersey: D. Van Nostran Co.
- Badan Perguruan Indonesia. (1999). *Program Bimbingan dan Konseling untuk SMU*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Budiyanto. (1998). *Achievement Motivation Training Aplikatif*. Bandung: Koperasi Bhakti Mandiri Kadinda Kodya Bandung.
- Campbell, T. Donald & Stanley, C. Julian. (1966). *Experimental and Quasi-Experimental Designs For Research*. Chicago: Rand Menally & Company.
- Crow, L.D. and Crow, A. (1963). *General Psychology*. New Jersey : Littlefield, Adam dan Co., Inc Peterson.
- Cofer, C. N. & Appley M.H. (1980). *Motivation : Theory and Research*. New Delhi: Wiley Eastern Limited.
- de, Bono, E. (1990). *Berfikir Lateral*. terjemahan Budi, Jakarta: Binarupa Aksara
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). *Bahan Pelatihan Pola 17*, Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2000). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dahlan, M.D. (1982). Ciri-ciri Kepribadian Siswa SPGN Di Jawa Barat Dikaitkan dengan Sikap terhadap Jabatan Guru. Disertasi Sekolah Pasca Sarjana, IKIP Bandung.
- Fraenkel, R. Jack & Wallen E. Norman. (1993). *How To Design And Evaluate Research In Education*. McGraw-Hill Inc.



- Furqon. (1997). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Gerungan, W.(1991). *Psikologi Sosial*. Bandung:Eresco.
- Hatip, M.(1997). Model Bimbingan Motivasi Belajar dengan Mendayagunakan Atribusi terhadap Kegagalan dan Keberhasilan Belajar. Disertasi Gelar Doktor Ilmu Pendidikan dalam Bidang Bimbingan dan Konseling Program Pascasarjana IKIP Bandung : tidak diterbitkan
- Haditono,S.R.,Monks.F.J&Knoers A.M.P.(1996).*Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta:UGM.
- Hilgard, E.E.(1962). *Introduction to Psychology*. New York:Oxford dan IHB Pub.Co.
- Jacobs, E. Edward, Harvill L. Riley, Masson L. Robert. (1988). *Group Counseling Strategies and Skills*.California: Brooks/Cole Publishing Company Pacific Grove.
- Kartadinata, S. (1976). Skala Achievement Motive. Tesis Sarjana Pendidikan. IKIP Bandung:tidak diterbitkan.
- (1996). Kerangka Kerja Bimbingan dan Konseling Dalam Pendidikan: Pendekatan Ekologis Sebagai Suatu Alternatif. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Tetap dalam Ilmu Pendidikan jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP IKIP: Bandung.
- Krech David, Crutchsield S. Richard, Ballachey L. Egerton.(1982). *Individual In Society*.Kogakusha, Japan : Mc. Graw Hill Book Comp.
- Lawrence, S E. (1997). *How To Raise A Child With A High EQ: A Parents' Guide to Emotional Intellegence*: HarperCollins Publishers, Inc.
- Makmun, A.B.(1999). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- McClelland, David C. (1961). *The Achieving Society*. Princeton New Jersey : D. Van Nostrad Company.
- (1961). *The Achieving Society*. New York: Appleton Century Croft,Inc.

- Mulyadi, A. (2000). "Bimbingan dan Konseling: Pengertian, Fungsi Prinsip-Prinsip Dasar Pelaksanaan", dalam MGP. (2000). Bandung: MGP.
- Moekijat. (1984). *Dasar-dasar Motivasi*. Bandung: Sumur Bandung
- Natawidjaya, R. (1984). *Tingkat Penerapan Bimbingan dalam Proses Belajar Mengajar dihubungkan dengan Kepedulian Guru dan Sikap Siswa terhadap Bimbingan*. Disertasi Gelar Doktor pada Fakultas Pasca Sarjana IKIP Bandung
- (1999). *Penyusunan Instrumen Penelitian*. Departemen Pendidikan Nasional UPI Program Pasca Sarjana, Bandung.
- Prayitno & Wibowo, E.M. (2000). "Penyusunan Program Bimbingan", dalam MGP(2001). Bandung: MGP.
- Syaodih, E. (1999). *Peranan Guru, Pengasuhan Orang Tua, dan Interaksi teman sebaya terhadap perkembangan Perilaku Sosial Anak Taman Kanak-Kanak Aisyiah XI, Bumi Siliwangi dan Angkasa I*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Subino. (1982). *Bimbingan Skripsi*. Bandung: STBA YAPARI-ABA
- Sudjana. (1996). *Metoda Statistika*. Bandung : Penerbit Tarsito.
- Sudjana, N. & Ibrahim. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Sinar Baru.
- Sharf, S. Richard. (1992). *Applying Career Development Theory to Counseling*. Pacific Grove, California: Brooks/Cole Publishing Company.
- Sugianto, T.M. (1994). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Ruch, L.F. et.al. *Psychology and Life* (third ed.): Printed in the United States of America.
- Tim Lembaga Psikologi Terapan. (1991). *Manual Achievement Motivation Training*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- To, K. (1999). *Motivasi berprestasi Modal Utama Wirausaha*, Bahan sajian untuk Peserta Pelatihan Percepatan Pendidikan Entrepreneur di Lingkungan UPI Bandung.

- Yustiana, Y.R. (1999). *Pengalaman Belajar Awal Yang Bermakna Bagi Anak Melalui Aktivitas Bermain*. Tesis PPS IKIP Bandung. IKIP Bandung : tidak diterbitkan.
- Wenzler, H., Fischer, C.M. & Siregar. (1993). *Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok: Proses Pengembangan Diri*. Jakarta: Grasindo.



tepat waktu, dan tampak enggan berusaha dan tidak termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi atau punya prinsip asal lulus saja.

Kegagalan yang diperlihatkan oleh siswa-siswa tersebut dapat disebabkan oleh faktor dari dalam diri individu maupun faktor dari luar diri individu. Faktor yang berasal dari dalam diri diantaranya adalah tidak termotivasinya siswa untuk belajar. Agar kegiatan belajar dapat belangsung dan mencapai hasil yang baik siswa harus termotivasi untuk belajar (Pressey et.al., 1959 :149). Sebagaimana diketahui, bahwa motif merupakan suatu dorongan yang ada dalam diri individu untuk mengerjakan suatu pekerjaan dengan baik, sehingga dicapai *n-Ach*.

N-Ach singkatan dari need for achievement, yang diterjemahkan motif berprestasi dan dipopulerkan oleh Mc Clelland. Istilah ini muncul dari adanya suatu fokus pertanyaan dalam penelitiannya, yakni mengapa suatu bangsa dalam kurun waktu tertentu lebih maju dibandingkan dengan kurun waktu lainnya.

Motif berprestasi adalah suatu kebutuhan untuk dapat bersaing atau melampaui standard pribadi. Orang dikatakan memiliki kebutuhan berprestasi tinggi bila ia menggunakan waktunya untuk memikirkan cara mengerjakan sesuatu dengan lebih baik. Mengerjakan sesuatu yang tidak biasa atau unik sifatnya. Dia hanya memikirkan tentang tujuan prestasi, bagaimana mencapai tujuan tersebut, hambatan apa saja yang mungkin terjadi, bagaimana perasaannya bila tujuan itu tercapai serta bagaimana bila mengalami kegagalan.

Motif berprestasi merupakan suatu virus mental untuk membawa manusia lebih produktif. McClelland menganggap bahwa manusia yang mempunyai motif berprestasi tinggi akan hidup mandiri dan kompetitif.

Siswa-siswa yang mengalami kegagalan sudah barang tentu memerlukan upaya peningkatan motif berprestasi. Motif berprestasi tidak tumbuh secara kebetulan melainkan perlu ditumbuhkan dengan bantuan guru, guru pembimbing dan orang tua. Materi program pelatihan motif berprestasi dikemas untuk para siswa SMU guna meningkatkan motif berprestasi dan dirujuk dari AMT (Achievement Motivation Training) Aplikatif yang telah dicobakan dalam dunia kewirausahaan baik di Surabaya maupun di Jawa Barat bekerja sama dengan Kadin, rujukan lainnya dari Edward de Bono (Berpikir Lateral); Lawrence E. Shapiro (How to Raise the High EQ); dan terapi konseling kelompok dari Jacobs E. Edward diadaptasi dari isi layanan bimbingan pribadi sosial dan isi layanan bimbingan belajar diupayakan pada siswa SMU guna meningkatkan perilaku motif berprestasi siswa.

Kesimpulannya bahwa di SMU penelitian adanya kebutuhan peningkatan perilaku motif berprestasi, kebutuhan aktivitas bermain, permainan, dan kebutuhan pelayanan bimbingan pribadi sosial dan pelayanan bimbingan belajar yang proaktif dan kreatif.

2. Visi dan Misi: peningkatan mutu kehidupan dan mutu pendidikan melalui peningkatan mutu proses bimbingan.

3. Tujuan

a. Umum : Tujuan Umum dari pelayanan Bimbingan dan konseling yaitu terwujudnya manusia seutuhnya yang cerdas, yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

b. Tujuan Khusus:

Meningkatkan motif berprestasi melalui perubahan dan atau peningkatan keyakinan (belief), dorongan (motive) serta perbuatan (behavior)-nya agar menjadi siswa yang kompetitif dan handal , yang terinci dalam 12 indikator prilakunya yaitu:

1. Bertanggung jawab atas tindakannya sendiri;
2. Belajar dari kegagalan dan memanfaatkan pengalaman hidupnya;
3. Berani mengambil resiko sedang dengan perhitungan (bukan untung-untungan);
4. Berusaha mencari pemecahan masalah secara kreatif dan inovatif;
5. Tidak lekas puas karena selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya;
6. Bersemangat dan gemar bekerja keras;
7. Selalu memiliki tujuan dan harapan jangka panjang;
8. Berorientasi masa depan;
9. Dapat memanfaatkan kesempatan untuk tujuan positif;

- 10. Senang bepergian untuk mendapatkan pengalaman baru;
- 11. Disiplin pribadi yang tinggi;
- 12. Tahan kritik dan isu-isu yang tidak objektif

3. Temuan Penelitian sebagai dasar program pelatihan motif berprestasi bagi peningkatan perilaku motif berprestasi

Temuan penelitian mengenai motif berprestasi, dari 12 aspek motif berprestasi ada 11 aspek yang meningkat yakni (1) bertanggung jawab atas tindakannya sendiri, (2) belajar dari kegagalan dan memanfaatkan pengalaman hidupnya, (3) berani mengambil risiko sedang dengan perhitungan (bukan untung-untungan), (4) berusaha mencari pemecahan masalah secara kreatif dan inovatif, (5) tidak lekas puas karena selalu ingin lebih baik dari sebelumnya (6) bersemangat dan gemar bekerja keras, (7) berorientasi masa depan, (8) dapat memanfaatkan kesempatan untuk tujuan positif, (9) senang bepergian untuk mendapatkan pengalaman baru, (10) disiplin pribadi yang tinggi, (11) tahan kritik dan isu-isu yang tidak objektif. Aspek yang tidak meningkat adalah selalu memiliki tujuan dan harapan jangka panjang.

Program pelatihan dibuat berdasar pada 11 aspek yang meningkat dan mempertimbangkan aspek perilaku motif berprestasi yang tidak meningkat, dan berdasar pada uji validasi program pelatihan motif berprestasi dari guru mata pelajaran dan guru pembimbing.

4. Materi Program Pelatihan Motif Berprestasi

Berdasar pada pertimbangan kebutuhan peningkatan prilaku motif berprestasi, pemberian layanan bimbingan pribadi sosial dan layanan bimbingan belajar dan berdasar pada temuan penelitian maka dibuat program pelatihan motif berprestasi bagi peningkatan prilaku motif berprestasi siswa SMU

Secara konseptual materi perlakuan terdiri atas empat kelompok, yaitu : konsep pengenalan diri, pendorong keberhasilan, konsep penetapan tujuan, dan dukungan antar pribadi. Sejalan dengan karakteristik siswa serta keterbatasan waktu yang tersedia, maka penggalian serta perlakuan yang digunakan adalah : Grafiti, PLG, *Clue-Less*, *Movement (Milling around)*, dan Bujur Sangkar Pecah. Mencari Pembunuh, Kapal Karam, Bermain Balok, Pelukis Amatir, Keranjang Buah, Keluarga Satwa.

Materi Grafiti untuk mengukur prilaku tidak lekas puas karena selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya (E 05) dari Proses pengembangan diri (Hildegard et. al.) ; materi yang disesuaikan dengan materi layanan bimbingan pribadi sosial dan materi layanan bimbingan belajar yakni materi Permainan Lempar Gelang untuk mengukur prilaku mengambil risiko sedang dengan perhitungan (C 03), tanggung jawab atas tindakannya sendiri (A 01) dan belajar dari kegagalan dan memanfaatkan pengalaman hidup (B 02) disesuaikan dengan layanan bimbingan pribadi sosial judul layanan “membedakan bermacam-macam alternatif membuat pilihan dengan bermacam-macam risiko yang mungkin dihadapi”, disesuaikan dengan layanan bimbingan belajar “mengetahui sebab-sebab kegagalan dalam mengikuti tes”; materi *Clue Less* untuk mengukur prilaku berorientasi masa depan (H 08) disesuaikan dengan

layanan bimbingan pribadi sosial dengan judul layanan “ cara melatih pengendalian dan pengarahan emosi”, “memahami perkembangan psikoseksual”, disesuaikan dengan layanan bimbingan belajar dengan judul layanan “ mengembangkan kebiasaan belajar yang efektif untuk bekerja di masa yang akan datang” ; materi *Movement (Milling Around/ bergerak bersama)* untuk mengukur perilaku disiplin pribadi yang tinggi (K11) disesuaikan dengan layanan bimbingan pribadi sosial dengan judul layanan “ mengetahui bagaimana mengatur waktu dan menggunakannya secara efektif dan efisien, disesuaikan dengan materi layanan bimbingan belajar “ mengatur waktu dan menggunakan waktu secara efisien” , materi Bujur Sangkar Pecah untuk mengukur perilaku berusaha mencari pemecahan masalah secara kreatif dan inovatif (D 04), bersemangat dan gemar bekerja keras (F 06) disesuaikan dengan materi layanan bimbingan pribadi sosial dengan judul layanan “ mengetahui bagaimana mengatur waktu dan menggunakannya secara efektif dan efisien”; materi “Mencari Pembunuh” untuk mengukur perilaku memanfaatkan kesempatan untuk tujuan positif (I 09); materi Kapal Karam dan Bermain Balok untuk mengukur perilaku tahan kritik dan isu-isu yang tidak objektif (L 12) disesuaikan dengan materi layanan bimbingan pribadi sosial dengan judul layanan “ memahami prasangka dan mengkaji akibat-akibatnya” ; materi Pelukis Amatir, Keranjang Buah dan Keluarga Satwa untuk mengukur perilaku senang bepergian untuk mendapatkan pengalaman baru (J 10) disesuaikan dengan materi layanan bimbingan pribadi sosial dengan judul layanan “menggambarkan situasi di sekolah dan di rumah”

Guna mengoptimalkan perolehan hasil, maka penyelenggara diharapkan lebih mengembangkan improvisasinya dalam sesi pemakaian.

Isi kegiatan umum pelatihan motif berprestasi yakni, orientasi, grafiti, curah pendapat, diskusi, permainan dan bermain peran diambil dari dari AMT (*Achievement Motivation Training*) Aplikatif yang telah dicobakan dalam dunia kewirausahaan baik di Surabaya maupun di Jawa Barat bekerja sama dengan Kadin, Proses pengembangan diri (Hildegard et. al.) rujukan lainnya dari Edward de Bono (Berpikir Lateral); Lawrence E. Shapiro (*How to Raise the High EQ*), dan terapi konseling kelompok dari Jacobs E. Edward disesuaikan dengan materi layanan bimbingan pribadi sosial dan materi layanan bimbingan belajar.

5. Program

a. Persiapan Pelatihan

1) Penyelenggara

Agar perlakuan bimbingan pengembangan model intervensi dapat efektif , hendaknya para trainer /team secara umum menguasai kemampuan dasar sebagai berikut :

- memiliki kepribadian yang matang.
- menguasai ilmu pengetahuan konseptual, seperti konsep dan praktek program pelatihan motif berprestasi, layanan bidang pribadi sosial, layanan bimbingan belajar dan kepribadian bagi orang dewasa (*andragogy*), paedagogi serta dinamika kelompok (*group dynamic*).
- memiliki keterampilan teknis dalam desain/strategi, berkomunikasi, kepekaaan dan empaty serta kerjasama.

Dalam pelatihan ini penyelenggara adalah guru mata pelajaran, guru pembimbing yang telah penataran kreatifitas (nama lain AMT), para penyelenggara/team hendaknya juga memahami teknik-teknik konseling dan terapeutik psikologis.

2) Karakteristik Sasaran

Para siswa SMU pada umumnya merupakan SDM yang potensial bagi pembangunan bangsa. Terdapat para siswa yang mengalami motif berprestasi rendah, seperti :

malas, berpikir tidak rasional, emosinya tinggi (emosional), mudah terpengaruh dan sebagainya. Oleh karena itu secara psikologis mereka membutuhkan tiga bentuk layanan utama, yaitu (1) pengentasan tekanan psikososial yang dialaminya, (2) peningkatan motif berprestasinya, serta (3) arahan pada bimbingan pribadi sosial dan bimbingan belajar yang dipandang lebih sesuai untuk usia SMU (Kurikulum BK, 1984).

3) Ukuran kelompok

Ukuran kelompok yang ideal dalam kelompok pelatihan adalah 8 sampai 15 orang, ada juga 5 sampai 8 orang. Jumlah dan suasana pelatihan lebih didasarkan pada suasana kelompok nanti. Ukuran kelompok yang terlalu banyak bisa membuat suasana tidak terkendali, dan ukuran kelompok yang terlalu kecil bisa membuat suasana statis.

4) Media

Media yang digunakan adalah komunikasi verbal ditambah non verbal yakni berupa alat untuk permainan-permainan dan bermain peran. Media non verbal digunakan untuk mengarahkan pelatihan.

5) Tempat

Tempat yang diperlukan adalah suasana kelas reguler hanya kelas terpisah dengan kelas lainnya. Agar kegiatan pelatihan tidak terganggu dengan kelas lainnya.

6) Pendekatan Program Pelatihan

Perlakuan ini lebih menekankan pada peningkatan motif berprestasi siswa SMU melalui :

Curah Pendapat

Pendekatan ini dipergunakan oleh tim/penyelenggara dalam memberikan penjelasan pada siswa baik pada tahap membuka proses maupun pada akhir sesi. Dengan menggunakan curah pendapat diharapkan dalam setiap sesi terjadi komunikasi dua arah dalam situasi kekeluargaan /komunikasi interpersonal.

Diskusi

Pendekatan lebih difokuskan dalam setiap sesi pembahasan hasil permainan maupun bermain peran. Pola diskusi dapat dikembangkan menjadi kelompok besar, kelompok kecil atau dipadukan dengan permainan simulasi.

Dengan pendekatan ini diharapkan setiap sajian akan lebih mudah diinternalisasi oleh setiap siswa, sehingga tanpa disengaja dapat terjadi perubahan atau peningkatan sebagaimana yang diharapkan

Permainan

Terdapat dua macam permainan dalam pelatihan motif berprestasi, yaitu : (1) permainan yang dipergunakan untuk mengungkap kondisi psikososial atau

pribadi sosial, (2) permainan yang dipergunakan untuk melatih agar pada diri siswa terjadi perubahan atau peningkatan.

Bermain Peran

Teknik ini digunakan untuk mengungkapkan keberadaan diri para anggota. Mereka bisa berimprovisasi mengenai peran yang sedang dijalannya dalam proses pelatihan.

Dalam setiap permainan dan bermain peran secara umum menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : (1) penjelasan awal, yang meliputi nama permainan, tujuan, dan cara bermain, (2) pelaksanaan permainan, (3) diskusi balikan. Dalam proses diskusi balikan ini trainer/team lebih bertindak sebagai fasilitator dan bertugas membantu peserta dalam memaknai dan merujuk dengan keberadaan dirinya.

7) Program Pelatihan Motif Berprestasi Bagi peningkatan Prilaku Motif

Berprestasi Siswa SMU

Program pelatihan motif berprestasi dapat divisualisasikan berikut ini:

**ISI KEGLATAN UMUM PROGRAM PELATIHAN MOTIF BERPRESTASI BAGI
PENINGKATAN PRILAKU MOTIF BERPRESTASI SISWA SMU.**

Kegiatan	Unit Kegiatan	Tujuan
Tahap I Orientasi	(1) Informasi umum	(a) Memberikan informasi kepada siswa tentang rencana kegiatan program pelatihan motif berprestasi, tujuan dan manfaatnya bagi siswa
	(2) Evaluasi awal	(b) Mengetahui posisi awal motif berprestasi siswa SMU
Tahap II Pembentukan	(3) Grafiti	(c) Mempersiapkan diri dalam suatu acara
		(d) Mengungkapkan perasaan dan pendapat secara singkat dan spontan
	(4) Curah Pendapat	(e) Menggugah siswa untuk meningkatkan motif berprestasi
	(5) Diskusi	(f) Menyadarkan adanya motif berprestasi dalam belajar
	(6) Permainan	(g) Membantu siswa meningkatkan motif berprestasi dengan berbagai permainan, diskusi, dan bermain peran
Tahap III Evaluasi Akhir.	(8) Evaluasi proses	(h) Mendapatkan umpan balik dari siswa dan penyelenggara mengenai pelaksanaan kegiatan pelatihan motif berprestasi
	(3) Evaluasi akhir	(I) Mendapatkan informasi mengenai posisi akhir perubahan motif berprestasi siswa

6. Instrumen

Instrumen yang diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan adalah : Instrumen pre/pos tes Skala motif berprestasi, penilaian proses tiap permainan.

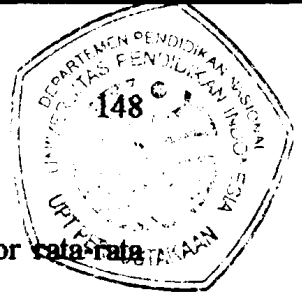
7. Mengukur Hasil

a. Teknik Evaluasi

Evaluasi proses perlakuan, dimaksudkan untuk umpan balik pelaksanaan program perlakuan secara umum baik dari anggota maupun dari penyelenggara. Evaluasi terhadap pelatihan dapat dilakukan dengan mengamati partisipasi dan aktivitas terhadap anggota yang didasarkan pada penilaian penyelenggara. Secara objektif penilaian juga diminta dari siswa mengenai perasaan kenyamanan dan privasi mereka selama mengikuti pelatihan.

Evaluasi terhadap hasil, dapat dilakukan dengan menggunakan inventori motif berprestasi yang disusun oleh penulis. Inventori motif berprestasi terdiri dari 172 item, yang terbagi ke dalam 12 aspek. Jumlah soal dan negatif atau positifnya item serta sebaran itemnya dapat dilihat pada kisi-kisi inventori motif berprestasi.

Daftar pernyataan inventori motif berprestasi, tempat jawaban serta petunjuk pengisian dapat dilihat pada lembar inventori pada lampiran. Daftar pernyataan terpisah dengan lembar jawaban inventori motif berprestasi. Masing-masing item berbobot nilai 0-4 untuk item positif dan 4-0 untuk soal negatif. Evaluasi diberikan pada awal (pretes) dan akhir perlakuan (postes) program pelatihan motif berprestasi. Hasil skor pretes dengan skor postes dapat dibandingkan. Peningkatan skor postes dibanding skor pretes menunjukkan adanya peningkatan motif berprestasi. Untuk



penilaian proses setiap komponen diberi kriteria penilaian tinggi bila skor rata-rata 2,75-3, sedang bila skornya rata-rata 1,75-2, rendah bila skor rata-ratanya 0,75 -1.

b. Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan program pelatihan dapat dilihat dari dua segi. Pertama dilihat dari proses pelatihan itu sendiri. Proses pelatihan secara keseluruhan harus mendukung keberhasilan program pelatihan. Secara umum suasana selama berlangsungnya pelatihan sesuai dengan peran, hak dan tugas siswa dan penyelenggara.

Kedua kriteria keberhasilan perolehan pelatihan dapat dilihat dari peningkatan skor postes dibandingkan dengan skor pretes. Untuk menggambarkan adanya perubahan skor tes ini dapat digunakan tabel perubahan skor tes inventori motif berprestasi.

Postes dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai posisi akhir perilaku motif berprestasi siswa.

Pada akhir perlakuan ini akan diperoleh data psikologis yang dapat dipergunakan untuk pemberian layanan bimbingan pribadi sosial dan layanan bimbingan belajar.

8. Jadwal Perlakuan

Jadwal perlakuan menyesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah atau pada saat tenggang waktu setelah ulangan umum. Sedangkan urutan dan durasi waktunya sebagai berikut :

Jadwal perlakuan

Tahap Kegiatan	Materi	JP	Pelatih
I Orientasi	1. Informasi umum	15'	
	2. Prates (Inventori motif berprestasi)	30'	
II Persiapan	3. Grafiti	30'	
III. Pembentukan	4. Permainan Lempar Gelang (PLG)	90'	
	5. Permainan Clue Less	30'	
	6. Movement	30'	
	7. Bujur Sangkar Pecah	30'	
	8. Mencari Pembunuh	30'	
	9. Kapal Karam	30'	
	10. Bermain Balok	10'	
	11. Pelukis Amatir	20'	
	12. Keranjang Buah	45'	
	13. Keluarga Satwa	10'	
		10'	
Tahap III Evaluasi	14. Evaluasi proses bagi siswa dan penyelenggaraan		
	Pos tes (Inventori Motif Berprestasi)	30'	
	Evaluasi Manfaat	30'	
	Penutup		

9. Rincian Materi Perlakuan

Untuk ke-12 aspek motif berprestasi dapat diwakili oleh instrumen /materi yang terdapat pada halaman berikut ini.

- 1) Aspek tidak lekas puas karena selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya

Grafiti

Tujuan

Memberi kesempatan bagi para siswa untuk mempersiapkan diri dalam mengisi suatu acara. Grafiti adalah ungkapan perasaan dan pendapat secara singkat dan spontan, yang kadang-kadang ditulis di tembok-tembok oleh anak-anak sekolah. Dalam permainan ini Grafiti merupakan ungkapan dari perasaan dan pendapat para siswa.

Waktu

Bergantung pada waktu yang tersedia : 15-45 menit sampai semua siswa hadir

Bahan

Tujuh (7) lembar kertas besar (kertas flap atau manila) yang ditempel di dinding atau ditaruh di atas beberapa meja

Satu buah spidol untuk setiap lembar kertas

Di atas setiap lembar kertas ditulis satu kalimat yang nanti akan dilengkapi oleh peserta-peserta. Contoh-contoh kalimat sebagai berikut :

HARAPAN SAYA : KITA SEKOLAH DI SINI AKAN

HARAPAN SAYA : KITA SEKOLAH DI SINI TIDAK AKAN

PELATIHAN INI AKAN BERHASIL, KALAU

PELATIHAN INI AKAN MENGECEWAKAN, KALAU

KELEBIHAN SAYA (KEMAMPUAN SAYA YANG PALING BAIK) ADALAH

KATA ORANG, BIMBINGAN SEPERTI INI

ORANG-ORANG YANG IKUT SERTA BIMBINGAN SEPERTI INI

Petunjuk

“ Sekarang kalian diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan-perasaan, pemikiran-pemikiran, serta harapan-harapan kalian terhadap bimbingan ini. Lihatlah lembaran-lembaran kertas yang disediakan, bacalah kalimat-kalimat yang ditulis di atasnya, dan tulislah sesuatu di atas kertas-kertas itu, kalau kalian ingin mengungkapkan sesuatu mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan kalimat-kalimat yang telah ditulis di tempat itu. Sambil mengisi kertas-kertas itu kita menunggu teman-teman yang belum datang.”

Bila mungkin, putarlah musik (kaset) pada waktu kertas-kertas diisi oleh siswa. Hal itu akan menciptakan suasana yang rileks. Pembimbing kelompok juga boleh ikut mengambil bagian dengan mengisi kertas-kertas.

Evaluasi dan refleksi

Ketika para siswa mengisi kertas-kertas yang disediakan, sebagai pembimbing kelompok berjalan keliling membaca apa yang ditulis oleh para peserta. Dengan cara ini team /pembimbing dapat membandingkan harapan-harapan

para siswa dengan prestasi yang telah dicapainya. Pelatihan ini berusaha membantu meningkatkan motif berprestasi dan mencocokkan dengan kebutuhan kelompok yang sebenarnya (yang diungkapkan di kertas-kertas itu).

Cari konsensus antara tujuan kelompok yang realistis dan kongkrit di antara para siswa dan team/pembimbing.

Lembaran-lembaran kertas yang sudah diisi ditinjau ulang untuk mengetahui apakah pekerjaan kelompok masih sesuai dengan kebutuhan yang telah diungkapkan atau tujuan-tujuan kelompok sudah berubah.

Variasi

Permainan ini biasanya disenangi oleh para peserta. Kadang-kadang ada orang yang sangat takut dan segan untuk mengutarakan, baik harapan maupun kekhawatiran mereka. Jadi sedikit sekali yang ditulis di kertas. Kalau kelompok bimbingan ini mengalami hal ini maka di sini ditawarkan salah satu metode untuk mengatasi keadaan itu dan mengeluarkan perasaan para siswa. Caranya, bagilah kelompok menjadi kelompok-kelompok kecil yang masing-masing beranggotakan 4 orang. Berilah waktu 10 menit dan berilah tugas kepada para siswa sebagai berikut :“Bayangkanlah hal-hal yang paling buruk dan gila, yang mungkin akan terjadi di kelompok kita.” Setelah itu berikanlah waktu 10 menit lagi dengan tugas. “Bayangkanlah yang paling baik dan indah yang mungkin akan terjadi di kelompok kita.” Setelah itu kelompok-kelompok kecil diminta untuk bercerita di dalam pleno

tentang apa yang telah mereka bayangkan. Akhirnya harapan dan kekhawatiran yang ada dapat dikeluarkan/diungkapkan juga. Hal itu penting agar kelompok dapat bekerja dengan tenang dan lancar.

- 2) Aspek berani mengambil risiko sedang dengan perhitungan bukan untung-untungan, bertanggung jawab atas tindakannya sendiri, belajar dari kegagalan dan memanfaatkan pengalaman hidup.

Permainan Lempar Gelang (PLG)

Rasional

Model pendekatan ini paling sering dipergunakan dalam pelatihan AMT, karena sarat akan muatan psikososial atau bidang pribadi sosial. Permainan ini berusaha memadukan antara kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan domain utama pada setiap individu. Bentuk permainannya cukup sederhana tetapi cukup menantang.

Tujuan

Untuk mengungkap potensi serta upaya siswanya dalam hal :

- Mengenalkan tujuan
- mengenal jati diri
- keberanian mengambil resiko
- pemanfaatan potensi dan keterampilan
- belajar berdasarkan pengalaman
- tanggung jawab pribadi



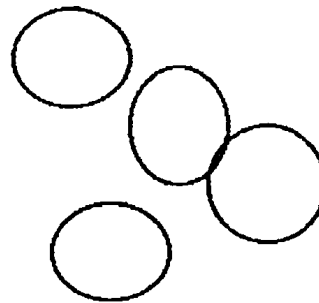
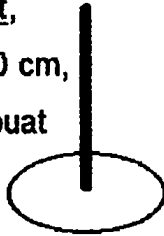
Alat yang digunakan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah : (1) tiang sangkut, (2) gelang-gelang 4 buah, serta (3) alat ukur untuk menentukan jarak. Gambar serta spesifikasinya berikut ini :

Spesifikasi :

Tiang sangkut,

tinggi tiang 30 cm,
landasan terbuat
dari multiplek
kayu dengan
diameter 35 cm.



Gelang-gelang, terbuat dari rotan
dengan diameter 30 cm.

Langkah-langkah dalam bermain

Langkah 1 : penyiapan peralatan

Langkah 2 : bermain secara perorangan

Langkah 3 : bermain bersama (disaksikan oleh teman-temannya)

Langkah 4 : pemaknaan dan diskusi balikan

Pemaknaan

Ada dua penafsiran dasar dalam permainan PLG, yaitu : pola pikir/tingkah laku dan pola perubahan. Pada diskusi balikan materi ini disesuaikan dengan isi lingkup bimbingan pribadi sosial dengan judul materi " membedakan bermacam-macam alternatif membuat pilihan dengan bermacam-macam risiko yang mungkin dihadapi". Isi

lingkup bimbingan belajar dengan judul materi “ mengetahui sebab-sebab kegagalan dalam mengikuti tes /ulangan” (materi dalam satuan layanan bimbingan).

POLA PIKIR/TINGKAH LAKU

Jarak	Pola pikir	Pemaknaan
1. Jauh sekali dari tiang	- mudah terpengaruh oleh lingkungan - ingin membuat sensasi - tidak mau yang mudah - suka menutupi kegagalan - suka berpetualang - resiko gagal tinggi	Suka berbuat diluar batas kemampuannya, kurang perhitungan akan untung rugi. Keberanian mengambil resiko tidaklah berarti tanpa perhitungan yang tepat sesuai dengan kemampuannya
2. Jarak sedang	- tidak mudah tidak sukar - resiko sedang - dalam batas kemampuan - tidak banyak dipengaruhi oleh lingkungan - hasil optimal	Setiap perbuatan cukup terkendali dengan mempertimbangkan kemampuan untung rugi, dan kemungkinan akan keberhasilan. Dia juga tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan, kepercayaan dirinya tinggi.
3. Jarak dekat sekali	- tidak mau susah - cari aman-aman saja - takut akan kegagalan - resiko rendah - tujuan ke depan rendah	Apa yang dilakukan cenderung dibawah kemampuannya, takut akan terjadinya resiko, dia juga tidak mau pusing-pusing yang penting jalan. Tipe semacam ini bila jadi pengusaha tidak akan berkembang, sebab mudah puas terhadap apa yang sudah dicapai, daya saing dan inovasinya rendah.

POLA PERUBAHAN TINGKAH LAKU

Pola Perubahan	Pola Pikir	Pemaknaan
1. Pola I ke pola III	-lupa diri -bertindak di luar kemampuan -sangat terpengaruh lingkungan	Apa yang dilakukannya cenderung di luar batas kemampuannya, ia mudah lupa diri dan mudah terpengaruh oleh lingkungan. Hal ini menggambarkan tidak memiliki perencanaan yang realistik dan rasional
2. Pola II ke pola I	-Bertindakdi bawah kemampuan - Mudah putus asa - Frustrasi	Apa yang dilakukan cenderung dibawah kemampuannya , ia mudah frustrasi, putus asa, dan daya tahan dirinya rendah. Hal ini menggambarkan tingkat perjuangannya rendah.
3. Pola III ke pola II	-Belajar memanfaatkan pengalaman -mengoptimalkan kemampuan -Bertindak atas dasar kemampuan	Ada usaha untuk meningkatkan kemampuannya melalui pengalaman dengan berdasarkan perencanaan yang matang. Dia tidak mau spekulasi. Pola semacam ini sangat baik bagi berprestasinya belajar siswa
4. Bertahan di pola I	-Tidak belajar dari pengalaman -Bertindakdi bawah kemampuan -Motivasi peningkatan diri rendah	Tidak ada usaha memanfaatkan pengalaman untuk meningkatkan prestasinya, cenderung menekuni yang itu-itu saja. Tipe siswa semacam ini tidak akan dapat berkembang
5. Bertahan di pola III	-Tidak belajar dari pengalaman -Motivasi peningkatan diri	Tidak ada usaha untuk belajar dari pengalaman, dan cenderung bertahan pada angan-angan yang di luar batas kemampuannya. Tipe siswa semacam

	rendah -Bertindak di luar kemampuan	Ini akan banyak mengalami kegagalan.
6. Bertahan di pola II	-Mengoptimalkan kemampuan -Sebatas kemampuan -Konsisten pada pendirian	Usaha meningkatkan diri selalu diukur dari kemampuannya, dan cenderung kurang tanggap terhadap peluang. Siswa tipe ini tetap akan eksis tetapi peningkatannya lamban.

3) Aspek berorientasi pada masa depan dan (4) selalu memiliki tujuan dan harapan jangka panjang

c. Permainan Clue-Less : Permainan Saling Ketergantungan

Rasional

Lev Vugotsky mendalilkan bahwa untuk mempelajari keterampilan pemecahan masalah akan lebih baik bila pelaksana suatu tugas bersama-sama dengan teman yang lebih terampil. Permainan kerjasama ini untuk merasakan kekompakan/solidaritas terhadap kelompoknya dimana kelompok pemain tersebut akan sama-sama kalah atau sama-sama menang.

Tujuan

1. Permainan ini diharapkan membantu seseorang menjalin hubungan bersistem pendukung sambil mempraktekkan *means-end thinking* (membuat solusi).
2. Sistem pendukung ini dapat dipergunakan untuk membantu remaja dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari.

Alat/ Instrumen

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini terdiri dari:

1. Tiga (3) buah gambar mazes (taman sesat) yang sama.
2. Penutup mata

3. Jam tangan

4. Spesifikasi gambar dalam lampiran : Shapiro :171

Langkah-langkah bermain

1. Mempersiapkan alat
2. Penjelasan cara bermain
3. Peserta bermain
4. Penilaian dan pemaknaan (oleh siswa dipandu oleh pelatih)
5. Diskusi balikan
6. Prosiding (oleh siswa dibantu oleh pelatih)

Aturan bermain

- Waktu bermain tiap kelompok 15 menit.
- Satu kelompok terdiri dari 5 orang.
- Kelompok harus menuliskan masalah yang dihadapi atau yang mungkin akan dihadapi pada kolom yang telah disediakan sekaligus menuliskan pula penghalang -penghalang yang akan terjadi atau yang akan dilewati pada 4 kolom yang telah disediakan.
- Kelompok telah dianggap selesai bila masing-masing anggotanya telah selesai membuat solusi.
- Setiap kelompok bertugas menyelesaikan 3 buah mazes.
- Pada saat bermain pengawas tidak boleh memberi komentar.
- Tugas pengawas mencatat berapa kali dalam setiap kelompok melakukan kesalahan.

Ketentuan bermain dan penilaian

Ketentuan	Penilaian
1. Tentukan masalah dan 4 buah penghalang agar dapat membuat solusi pada kolom yang telah disediakan	1. Ronde satu mendapat nilai 20 bila sampai ke ujung lorong dalam waktu 5 menit. 2. Ronde kedua siswa/peserta mendapat nilai 20

2. Ronde 1 : satu orang siswa ditutup matanya, siswa lain boleh memberi petunjuk sampai ujung lorong.	3. Ronde ketiga peserta mendapat nilai 40.
3. Ronde 2 : mata seorang siswa masih ditutup boleh ganti pemain, siswa lain boleh memberi 10 kali petunjuk sampai ujung lorong.	4. Setiap pelanggaran terhadap ketentuan (2,3,4) mendapat sangsi pengurangan nilai.
4. Ronde 3 : mata siswa masih ditutup, boleh ganti pemain, siswa lain boleh memberi 5 kali petunjuk sampai ujung lorong.	5. Kelompok yang selesai pada batas waktu yang ditentukan mendapat penambahan nilai.
5. Tidak boleh melewati garis atau masuk ke kotak halangan.	6. Setiap ronde diselesaikan kurang dari ketentuan waktu mendapat penambahan nilai.
6. Setiap ronde 5 menit.	7. Setiap ronde yang tidak terselesaikan mendapat pengurangan nilai.
	8. Semua nilai dijumlahkan untuk mendapatkan nilai akhir.

Pemaknaan

Dalam permainan *Clue-Less* ini tidak dimaksudkan untuk mencari kejuaraan antar kelompok, hakekatnya tiap kelompok berdiri sendiri.

Jika kelompok mempunyai nilai lebih dari 25 , dan dapat menyatakan solusi yang baik untuk masalah yang dihadapinya maka kelompok tersebut dinyatakan menang serta mempunyai kekompakkan yang tinggi.

Jika kelompok mempunyai nilai 15 - 24 berarti mempunyai kekompakkan yang sedang,

Jika kelompok mempunyai nilai dibawah 14 berarti mempunyai kekompakkan yang kurang.

Materi ini disesuaikan dengan isi lingkup bimbingan pribadi sosial dengan judul materi “ cara melatih pengendalian dan pengarahan emosi”, memahami perkembangan psikoseksual yang sehat”, “memahami situasi dan cara-cara mengendalikan konflik”. Disesuaikan pula dengan isi lingkup bimbingan belajar dengan judul materi “ mengembangkan kebiasaan belajar yang efektif untuk bekerja di masa yang akan datang” (materi ada dalam satuan layanan).

Catatan:

Kerjasama kelompok dapat rusak apabila :

- Anggota belum atau tidak mengerti tujuan/masalah dalam kelompoknya.
- Ada anggota yang merasa pintar sendiri.
- Ada anggota yang mementingkan diri sendiri.
- Ada anggota yang tidak peduli.

5) Aspek disiplin pribadi yang tinggi

Movement (Milling around/bergerak bersama)

Rasional

Bahwa setiap orang mempunyai keinginan untuk pindah tempat bila dirasakan tempat tersebut kurang nyaman baik tempat duduk, tempat tinggal, jabatan atau dalam organisasi atau pindah jabatan dari kedudukan yang kurang baik menjadi kedudukan yang lebih baik (bila dalam pekerjaan/ organisasi).

Diharapkan dalam latihan Movement ini setiap siswa dapat merasakan kenyamanan atau kesenangan tertentu dengan pindahnya tempat duduk. Setiap siswa yang kompak dalam bergerak akan mempercepat penyelesaian suatu tugas/pekerjaan dan membantu disiplin waktu.

Tujuan

- Disiplin pribadi yang tinggi.
- Memupuk kejujuran
- Dapat memanfaatkan kesempatan untuk tujuan yang positif.
- Memupuk rasa kebersamaan
- Memupuk rasa solidaritas
- Tahan terhadap isu dan kritik yang tidak objektif

Alat /Instrumen

Kursi yang ada di kelas latihan/perlakuan

Langkah-langkah dalam bermain

- Mempersiapkan alat
- Penjelasan cara bermain
- Peserta bermain
- Penilaian dan pemaknaan
- Diskusi balikan

Aturan bermain

1. Waktu bermain 15 menit
2. Peserta seluruh siswa yang ada di kelas perlakuan.
3. Saat bermain pengawas tidak boleh komentar.
4. Tugas pengawas mencatat berapa kali setiap siswa melakukan kesalahan.
5. Permainan dianggap selesai bila peserta/siswa telah berpindah tempat duduk tanpa bersuara baik mulut, kursi atau apapun juga selama waktu yang telah ditentukan.

Ketentuan bermain dan penilaian

Ketentuan :	Penilaian
1. Saat pindah tidak boleh bersuara baik kursi, mukut atau apapun. 2. Tidak boleh memberi isyarat apapun 3. Tidak boleh mengatur peserta lainnya 4. Boleh meninggalkan tempat duduk bila latihan telah dianggap memenuhi ketentuan penilaian.	1. Pada awal bermain setiap siswa mendapat modal nilai. 2. Yang menilai adalah siswa itu sendiri di bawah pengawasan para pelatih. 3. Setiap pelanggaran terhadap ketentuan (1,2 dan 3) mendapat sangsi pengurangan nilai. 4. Siswa yang telah berpindah dengan tidak bersuara pada batas waktu yang telah ditentukan mendapat penambahan nilai.. 5. Siswa yang masih bersuara saat berpindah tempat pada batas waktu yang telah ditentukan mendapat pengurangan nilai. 6. Setiap siswa yang pindah dari satu kursi ke kursi lainnya tanpa bersuara mendapatkan penambahan nilai. 7. Setiap siswa yang pindah dari satu kursi ke kursi lainnya dengan bersuara mendapatkan pengurangan nilai. 8. Semua nilai setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan nilai akhir.

Pemaknaan

Terdapat tiga klasifikasi dalam pemaknaan, yaitu : (1) Siswa yang tidak dapat mempertahankan modal yang telah diberikan pelatih, berarti masih kurang efisien dalam disiplin diri, (2) Siswa yang dapat mempertahankan modal yang telah diberikan berarti tingkat efisiensi disiplin dirinya sedang, (3) Siswa yang mendapat nilai diatas modal yang diberikan berarti tingkat efisiensi disiplin dirinya tinggi.

Materi ini disesuaikan dengan isi lingkup bimbingan pribadi sosial dengan judul materi “ mengetahui bagaimana mengatur waktu dan menggunakannya secara efektif dan efisien”. Disesuaikan pula dengan isi lingkup bimbingan belajar dengan judul materi “ mengatur waktu dan menggunakan waktu secara efisien” (materi dalam satuan layanan bimbingan).

Catatan:

Kerjasama setiap siswa dalam kelas perlakuan akan rusak apabila :

- Siswa belum atau tidak mengerti tujuan dan masalah latihan
- Ada anggota yang pasif, tidak mau susah-susah
- Ada anggota yang tidak peduli pada latihan

6) Berusaha Mencari pemecahan masalah secara kreatif dan inovatif, (7) bersemangat dan gemar bekerja keras.

Bujur Sangkar Pecah

Rasional

Filosofi dalam permainan ini adalah : *“keberhasilan itu milik bersama, dan hanya dapat dicapai dengan bersama pula”*. Prestasi kelas tergantung pada prestasi dari setiap orang yang ada di kelas tersebut. Permainan ini dirancang dalam upaya mengungkap potensi kebersamaan yang ada pada kelas perlakuan (KP). Untuk selanjutnya dikembangkan agar dapat memiliki kebersamaan dalam mengembangkan rasa sosial pribadi setiap siswa.

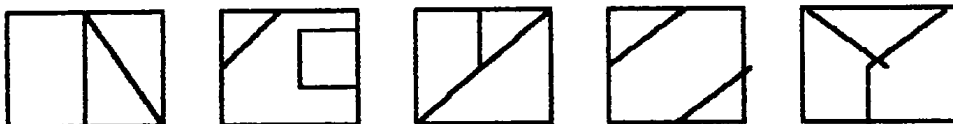
Tujuan

Melalui permainan diharapkan dapat:

- Membangun perilaku kerja kelompok /perilaku sosial dan pengendalian diri sesuai dengan asas kebersamaan
- Membuat perencanaan, langkah, dan strategi yang tepat dalam upaya mencapai suatu tujuan.
- Meningkatkan kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain maupun diri sendiri.
- Mengembangkan kreatifitas dan inisiatif
- Membangun komunikasi sederhana yang efektif.
- Bersaing secara sehat dan bertanggung jawab.

Alat/Instrumen

Alat yang dipergunakan dalam permainan ini terdiri atas lima buah bujur sangkar pecah. Tiap-tiap bujur sangkar pecah dimasukkan dalam amplop, selanjutnya kelima amplop tersebut dimasukkan dalam satu amplop besar untuk satu kelompok bermain yang terdiri dari lima orang. Spesifikasi bujur sangkar yang digunakan adalah :



Langkah-langkah bermain

Langkah 1 : mempersiapkan alat

Langkah 2 : penjelasan cara bermain

Langkah 3 : peserta bermain

Langkah 4 : penilaian dan pemaknaan (oleh pelatih)

Langkah 5 : diskusi balikan

Langkah 6 : prosiding (oleh siswa dibantu oleh fasilitator)

Aturan bermain

- Waktu bermain tiap-tiap kelompok 15 menit
- Satu kelompok terdiri dari lima orang.
- Pada saat siswa bermain, pengawas tidak boleh memberi komentar.
- Tugas pengawas mencatat berapa kali dalam setiap kelompok melakukan kesalahan.
- Setiap orang bertugas menyusun satu bujur sangkar
- Kelompok dianggap telah selesai bila masing-masing anggotanya telah selesai dalam menyusun bujur sangkar.

Ketentuan bermain dan penilaian

Ketentuan :	Penilaian
1. Boleh memberi tidak boleh meminta	1. Pada awal bermain setiap kelompok mendapai modal nilai.
2. Tidak boleh berbicara/bersuara	2. Setiap pelanggaran terhadap ketentuan (1,2, dan 3), mendapat sangsi pengurangan nilai.
3. Tidak boleh memberi isyarat	

	3. Kelompok yang selesai pada batas waktu yang ditentukan mendapat penambahan nilai. 4. Kelompok yang tidak selesai dalam batas waktu yang ditentukan mendapat pengurangan nilai. 5. Setiap bujur sangkar yang selesai mendapatkan penambahan nilai. 6. Setiap bujur sangkar yang tidak terselesaikan mendapat pengurangan nilai. 7. Semua nilai dijumlahkan untuk mendapatkan nilai akhir.
--	---

Pemaknaan

Dalam permainan bujur sangkar pecah ini tidak dimaksudkan untuk mencari kejuaran antar kelompok, pada hakekatnya tiap kelompok berdiri sendiri. Terdapat tiga klasifikasi dalam pemaknaannya, yaitu : (1) kelompok yang tidak dapat mempertahankan modal yang telah diberikan pelatih, berarti kekompakkannya/kerjasamanya kurang, (2) kelompok yang dapat mempertahankan modal yang telah diberikan berarti tingkat kekompakkannya sedang, dan (3) kelompok yang mendapat nilai di atas modal yang diberikan berarti tingkat kekompakkan kelompoknya tinggi.

Penekanan dalam permainan ini adalah upaya melatih untuk menanamkan kesadaran para siswa akan pentingnya kerja sama kelompok dalam upaya membangun bimbingan bidang pribadi dan sosial dengan judul materi “mengetahui bagaimana mengatur waktu dan menggunakannya secara efektif dan efisien”..

Catatan :

Kerja sama kelompok dapat rusak apabila :

- Anggota belum atau tidak mengerti tujuan atau masalah dalam kelompoknya.
- Ada anggota yang merasa pintar sendiri.
- Adanya anggota yang pasif, tidak mau susah-susah.
- Adanya anggota yang mementingkan diri sendiri.

- Adanya anggota yang tidak tahu kebutuhan diri sendiri dan kebutuhan orang lain.

9) Aspek dapat memanfaatkan kesempatan untuk tujuan positif.

Mencari Pembunuh

Peserta : minimum 10 orang,

Waktu : 15-30 menit,

Bahan:

Setiap peserta mendapat secarik kertas yang dilipat. Salah satu kertas berisi kata "Pembunuh" dan sisanya kosong.

Ruangan

Ruangan yang besar atau di tempat terbuka.

Petunjuk

"Perhatian ! di antara kalian ada seorang pembunuh yang akan berusaha untuk membunuh kalian satu persatu. Siapa yang berhati-hati akan lolos dari maut dan dapat menangkap si pembunuh sebelum dia sempat membunuh semua siswa.

Sekarang berjalan-jalanlah di ruang ini. Salah seorang membagikan secarik kertas kepada setiap peserta lainnya. Seseorang yang mendapat kertas berisi kata "Pembunuh" berarti si pembunuh yang akan membunuh korbannya dengan kerdipan matanya. Kalau si pembunuh mengerdipkan mata ke arah seorang peserta, yaitu mangsanya, maka peserta tersebut harus jatuh lalu mati dalam waktu 3 detik. Waktu 3 detik ini sangat penting, supaya si pembunuh tidak langsung dapat ditangkap.

Peserta yang mencurigai seseorang sebagai si pembunuh boleh melapor dan berkata : "Saya mencurigai dia" dan menunjukkan orang yang diduganya sebagai pembunuh. Kalau dugaannya benar, maka pembunuh tertangkap dan permainan pun berakhir. Namun, kalau peserta salah menduga maka ia pun harus berhenti bermain.

10) Dapat memanfaatkan kesempatan untuk tujuan positif, (11)Tahan kritik dan isu-isu yang tidak objektif

Pilihan permainan yang dipergunakan antara lain :

Kapal Karam

Tujuan

Membuat para siswa seolah-olah berada dalam suatu keadaan yang sangat darurat, dan belajar untuk saling menolong.

Besar kelompok 5 - 20 orang. Dalam permainan ini peserta akan berdesak-desakan. Oleh karena itu, sebaiknya kelompok pria dan wanita dipisahkan.

Waktu : kurang lebih 10 menit, ditambah waktu untuk evaluasi

Bahan : Beberapa lembar koran berbentuk segi empat yang direkatkan satu sama lain dengan selotip/plester perekat.

Petunjuk

Seluruh siswa atau “penumpang kapal” berdiri berdesakan di atas geladak kapal yang hampir tenggelam (dari potongan-potongan koran). Perlahan-lahan kapal tenggelam sehingga tempat berdiri semakin sempit. Fasilitator/pembimbing menceritakan proses tenggelamnya kapal supaya para siswa dapat sungguh-sungguh membayangkan berada di atas kapal itu dan memperkecil tempat berdiri dengan menyobek lembaran-lembaran koran satu persatu. Tempat berdiri terus menerus dipersempit. Para siswa harus saling menahan dan menolong. Permainan berakhir, jika keadaan tidak memungkinkan lagi bagi kelompok untuk berdiri, atau kapal sudah karam.

Variasi: Untuk memudahkan, permainan dapat diiringi dengan musik, siswa bergerak mengikuti irama setiap kali potongan koran dicabut.

Evaluasi dan Refleksi

1. Apa yang saya rasakan selama bermain tadi? Bagaimana perasaan saya sekarang?
2. Apakah tadi saya takut terjatuh dari kapal dan tenggelam ?

3. Adakah peserta lain yang menahan saya ? Siapa yang paling banyak membantu saya ?

4. Apakah tadi saya menolong yang lain, atau hanya sibuk menyelamatkan diri sendiri?

Materi ini disesuaikan dengan isi lingkup bimbingan pribadi sosial “memahami prasangka dan mengkaji akibat-akibatnya”, “memahami situasi dan cara-cara mengendalikan konflik”

Bermain Balok

Tujuan

Mengajak para siswa belajar bekerja sama dalam kelompok. Dalam permainan ini, siswa belajar untuk memutuskan saat yang tepat untuk bertindak dalam suatu kegiatan kelompok.

Besar kelompok 4 - 20 orang. Kalau jumlah peserta lebih dari 20 orang, dapat dibentuk beberapa kelompok kecil.

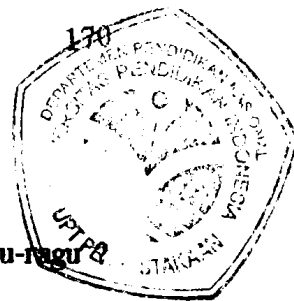
Waktu: Antara 10 - 20 menit, tergantung besar kelompok, ditambah waktu untuk evaluasi.

Bahan: Potongan-potongan balok dengan berbagai bentuk (seperti yang dipakai untuk mainan anak-anak).

Petunjuk

Kelompok duduk dalam bentuk lingkaran, sebaiknya di lantai. Masing-masing peserta mendapat potongan-potongan balok dalam jumlah yang sama (3 hingga 5).

Fasilitator/pembimbing menerangkan: “Dengan potongan-potongan balok ini, kita akan mendirikan sebuah bangunan di tengah lingkaran. Setiap kali hanya satu orang yang boleh berdiri dan meletakkan satu potongan balok, diletakkan berjejer atau bertumpuk. Jika orang yang satu sudah duduk kembali, baru yang lain boleh berdiri dan melakukan hal yang sama. Permainan berakhir jika semua potongan sudah terpakai. Perlu diperhatikan: Selama permainan berlangsung, tidak ada yang berbicara !”



Evaluasi dan Refleksi

1. Siapa yang pertama-tama meletakkan baloknya semua ? Siapa yang ragu-ragu ?
Mengapa ?
2. Apakah saya menemui kesulitan untuk meletakkan balok pada waktu saya ingin meletakkannya ? Kalau ya, apa sebabnya ?
3. Apakah tadi saya tidak sabar atau ragu, waktu ingin menempatkan setiap potongan balok ?
4. Bagaimana siswa lain menilai sikap saya ?
5. Apa yang dapat saya pelajari dari permainan tadi untuk kehidupan saya sehari-hari, terutama dalam bekerja sama dengan orang lain ?

12) Senang bepergian untuk mendapatkan pengalaman baru

Permainan yang dilakukan adalah Permainan Hiburan

Permainan ini disesuaikan dengan isi lingkup bimbingan pribadi sosial
“menggambarkan situasi di sekolah dan di rumah”

Pelukis Amatir

Peserta : 2-4 kelompok yang terdiri dari 3 - 8 pemain

Waktu : 30 - 60 menit

Bahan : papan tulis dan kapur atau *flip-chart-paper*/karton, kertas-kertas kecil bertuliskan kata-kata, stopwatch/jam detik.

Petunjuk

Setiap regu mempunyai waktu 2 - 3 menit untuk setiap ronde. Setiap kali regu menerka menurut giliran dan regu-regu lain menunggu di ruangan yang sama. Anggota-anggota regu duduk di kursi yang disusun dalam barisan. Saat tanda start diberikan, pemain pada kursi pertama (setiap kali kursinya kosong langsung diisi oleh pemain berikutnya dari belakang) mengambil kertas kecil berisi tulisan dari pemimpin permainan, lalu si pemain ini harus menggambar apa yang tertulis di kertasnya sampai

anggota-anggota regunya dapat menerka nama benda tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pemain kedua, dan seterusnya sampai anggota-anggota regunya dapat menerka nama benda tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pemain kedua, dan seterusnya, sampai si pengukur waktu memberi tanda berhenti. Jumlah nama benda yang berhasil diterka tiap regu lalu dicatat.

Setiap kali regu gagal menerka, si pemain langsung mengambil kertas baru. Hal ini tidak mempengaruhi penilaian, karena hal itu berarti rugi waktu.

Permainan ini dapat dilakukan beberapa ronde, bergantung pada jumlah regu atau pemain.

Setiap regu mengambil kertasnya dari pemimpin permainan: jadi perlu sekali disediakan kertas-kertas berisi tulisan dalam jumlah besar karena setiap kertas hanya boleh dipakai *satu kali*.

Jika terdapat banyak sekali pemain (lebih dari 20), penonton (yang dibagi dalam kelompok sesuai dengan jumlah regu) dapat ikut menerka. Misalnya, 5 orang dari regu wanita menggambar, semua wanita yang hadir boleh ikut menerka. Demikian pula pada regu berikutnya, regu pria maka regu pria ikut bermain.

Perlu diperhatikan bahwa kata-kata yang sulit diterka terbagi secara merata.

Beberapa contoh nama-nama benda, yakni alat-alat kerja, nama binatang/tumbuh-tumbuhan, istilah geografi, dan pengertian abstrak (titel, peribahasa).

Keranjang Buah

Peserta : Minimum 10 orang.

Waktu : 5 - 10 menit.

Bahan : kursi (sebanyak jumlah peserta dikurangi satu kursi)

Tempat: ruangan besar atau di luar/ di halaman.

Petunjuk

Siswa membentuk 4 atau 5 regu yang sama besarnya, dan mencari nama buah untuk nama regu masing-masing, misalnya apel, mangga, nenas, rambutan, dan pisang.

Seorang peserta, misalnya dari regu “apel”, berdiri di tengah, yang lain membentuk lingkaran kursi di sekelilingnya. Tentunya si “apel” tidak ingin berdiri di tengah terus sampai menjadi busuk. Oleh karena itu, ia memanggil “buah lain” (misalnya pisang). Para “pisang” harus bertukar tempat, sementara si “apel” berusaha untuk mendapat tempat di keranjang buah (lingkaran kursi).

Kalau si “apel” berhasil mendapat tempat, peserta yang tidak mendapat tempat harus ke tengah. Supaya permainan lebih seru, dia yang di tengah menyebutkan “keranjang buah”. Dengan demikian, seluruh siswa harus bertukar tempat.

Keluarga Satwa

Peserta : 12,16, atau 20 orang

Waktu : 10 menit

Bahan : kertas-kertas dengan nama keluarga satwa sebanyak peserta

Ruangan : ruangan besar atau tempat terbuka.

Petunjuk

Kertas-kertas diberi nama binatang lengkap dengan status keluarganya. Setiap keluarga terdiri dari 4 anggota keluarga. Misalnya Bapak Kucing, Ibu Kucing, Kakak Kucing, dan Adik Kucing.

Jumlah kertas tergantung dari banyaknya peserta yang ikut bermain, kertas-kertas kemudian dicampur dan dibagikan kepada setiap peserta.

Atas komando pemimpin kelompok, semua pesera berjalan-jalan di ruangan sambil berulang-ulang kali bertukaran kertas satu sama lainnya.

Kalau pemimpin kelompok memberikan tanda berhenti maka semua anggota suatu keluarga harus berkumpul dan saling berpegangan tangan. Bapak Kucing di depan, Ibu Kucing di sampingnya, Kakak Kucing, dan terakhir Adik Kucing.

Keluarga yang terakhir terkumpul tidak boleh ikut bermain lagi. Dalam permainan berikutnya peserta-peserta harus berkomunikasi satu sama lain tanpa berbicara, berarti dengan membuat suara binatang yang diperankan atau dengan bahasa isyarat.

KERTAS KERJA PERMAINAN LEMPAR GELANG (PLG)

Nama:

Nomor:

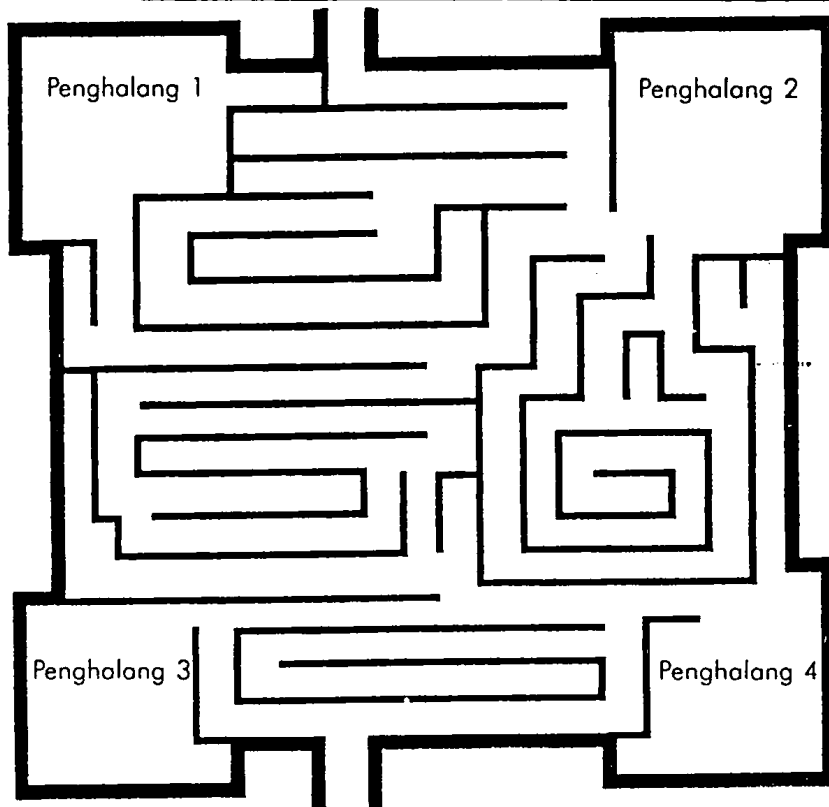
Tanggal:

No.	Keterangan	Babak Pertama										Babak Kedua										Babak Ketiga									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2.	Taksiran jumlah gelang yang akan masuk	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3.	Apa alasan memilih nomor dan jarak taksiran di atas	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4.	Hasil/jumlah gelang-gelang yang masuk	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5.	Komentar atau kesan atas hasil yang anda peroleh: a. perasan anda masuk b. setelah gelang tidak masuk c. apa sebab gelang dapat masuk	a.	b.	c.								a.	b.	c.								a.	b.	c.							

PERMAINAN CLUE-LESS

PERMAINAN CLUE-LESS

Masalah _____



Solusi _____

REKAPITULASI POTENSI SISWA PERLAKUAN

Nama :

Nomor:

Tanggal :

Materi	Aspek	Penilaian	Keterangan
Permainan Lempar Gelang	Pola pikir/ Tingkah laku	Jarak 1. Jauh sekali dari tiang 2. Jarak sedang 3. Jarak dekat	
	Pola perubahan Tingkah laku	Pola perubahan 1. Pola I ke pola II	
	Tanggung jawab, risiko sedang, belajar dari kegagalan dan manfaat hidup	2. Pola III ke pola I 3. Pola III ke pola II 4. Bertahan di pola I 5. Bertahan di pola III 6. Bertahan di pola II	
Permainan Clue-Less/ Permainan saling Ketergantungan	Orientasi Harapan jangka panjang	Tinggi Sedang Rendah	
Movement/Milling Around/Bergerak Bersama	Efisiensi waktu/ Disiplin diri	Tinggi Sedang Kurang	
Permainan Bujur Sangkar Pecah	Kreatif inovatif & gemar kerja keras	Tinggi Sedang Rendah	
G r a f i t i	Tidak lekas puas	Tinggi Sedang Rendah	
Mencari Pembunuh	Pemanfaatan tujuan positif	Tinggi Sedang	

		Rendah	
Kapal Karam	Tahan kritik & isu	Tinggi Sedang Rendah	
Bermain Balok	Tahan kritik & isu	Tinggi Sedang Rendah	
Pelukis Amatir	Pemanfaatan pengalaman baru	Tinggi Sedang Rendah	
Keranjang Buah	Pemanfaatan pengalaman baru	Tinggi Sedang Rendah	
Keluarga Satwa	Pemanfaatan Pengalaman baru	Tinggi Sedang Rendah	

Catatan : _____ . Ceklis : _____ . Keterangan :