

LAMPIRAN-LAMPIRAN



The logo of Universitas Katolik Soegijapranata is a yellow shield-shaped emblem with a scalloped border. Inside the shield, there is a central figure of a person in a white robe, possibly a saint or a religious figure, standing on a base that resembles an open book. The text "UNIVERSITAS KATOLIKA SOEGIJAPRANATA" is written in a circular path around the central figure.

LAMPIRAN A
MATRIK PELATIHAN
KECERDASAN EMOSIONAL

MATRIK PELATIHAN KECERDASAN EMOSIONAL
ASPEK KESADARAN EMOSI

NO.	TUJUAN	KISI-KISI MATERI	METODE	ALAT DAN BAHAN	WAKTU
1.	Mengasah ketrampilan siswa untuk mengenali emosi yang muncul pada saat hati bergejolak karena masalah yang dihadapi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pentingnya mengenali diri sendiri melalui perasaan yang muncul 2. mengetahui kelebihan dan kekurangan diri agar dapat mengembangkan diri 	Permainan 'Johari Window' (Sarwono, h.119-121) Penjelasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar pengetahuan diri 2. Lembar umpan balik 	60 menit
2.	Meningkatkan kemampuan mengenali emosi yang muncul	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian emosi. 2. menguraikan 8 macam emosi dasar (Goleman, h.411-413) 	Permainan 'Sarang Korek Api' (Cremer dan Siregar, h. 107)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Korek api 2. botol 	45 menit
3.	Meningkatkan kemampuan mengelola emosi untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pentingnya pengelolaan emosi dalam menyelesaikan konflik yang dihadapi. 	Permainan 'Berkarya Tanpa Bicara' (Cremer dan Siregar, h. 118)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas Koran. 2. Lem 	60 menit

	2. menguraikan gaya-gaya khas dalam mengelola emosi			
--	---	--	--	--



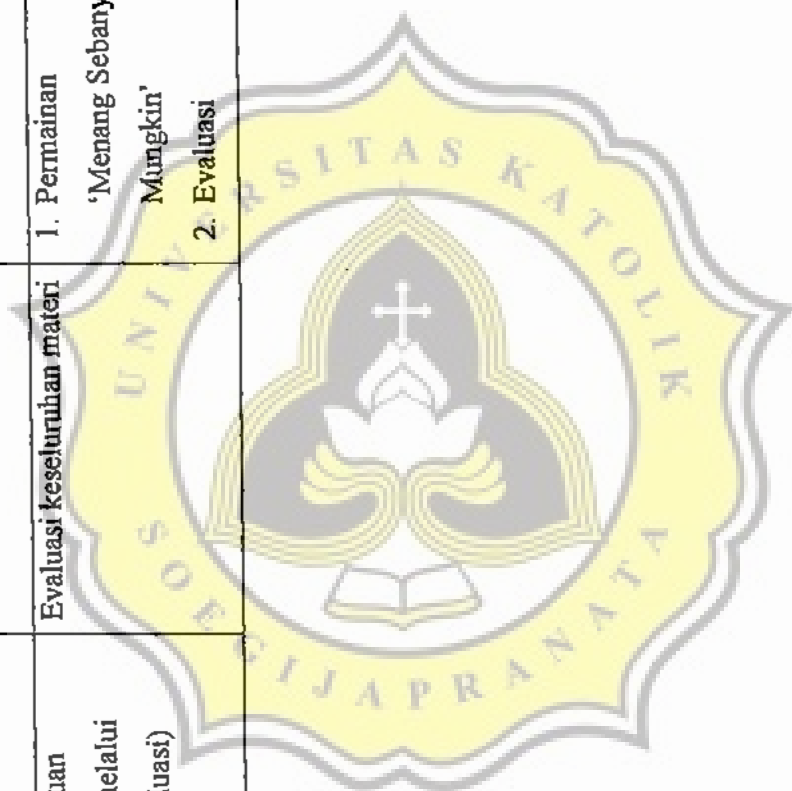
MATRIK PELATIHAN KECERDASAN EMOSIONAL
ASPEK MEMOTIVASI DIRI

NO.	TUJUAN	KISI-KISI MATERI	METODE	ALAT DAN BAHAN	WAKTU
1.	Meningkatkan kemampuan untuk menemukan motivasi pribadi yang digunakan sebagai strategi dalam pengelolaan diri	1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya motivasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. 2. Menjelaskan strategi-strategi dalam menumbuhkan motivasi	1. Permainan 'Mengurutkan Angka' (Kasis) 2. Pembahasan	Lembar angka-angka	45 menit
2.		Menjelaskan pentingnya dan mengelola motivasi dan penyelesaian masalah berdasar norma-norma yang diamut.	1. Permainan 'Sinbad Si Pelaut' (Sarwono, h.81) 2. Pembahasan	Lembar kasus	60 menit

**MATRIK PELATIHAN KECERDASAN EMOSIONAL
ASPEK MEMBANGUN HUBUNGAN PRIBADI DAN ANALISA SOSIAL**

NO.	TUJUAN	KISI-KISI MATERI	METODE	ALAT DAN BAHAN	WAKTU
1.	Untuk mengungkapkan dan melibatkan orang lain dalam proses menyelesaikan masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan mengapa metode pemecahan masalah berbeda dalam situasi yang berlainan. 2. Menguraikan macam-macam kecakapan social (Goleman, h. 156-160) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan 'Penyelesaian Masalah dengan Pengambilan Keputusan Terorganisir' (Sarwono, h.70) 2. Pembahasan 	Lembar latihan	60 menit
2.	Melatihkan dan meningkatkan kepekaan terhadap orang lain	Menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan empati berdasarkan kesadaran diri (pengertian empati, bagaimana empati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan 'Bujur Sangkar Pecah' (Sarwono, h.115). 2. Pembahasan 	Potongan bujur sangkar	45 menit

		berkembang, pentingnya empati dalam hubungan social, Goleman, h. 135-155)			
3.	Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah melalui pengelolaan emosi (evaluasi)	Evaluasi keseluruhan materi	1. Permainan 'Menang Sebanyak Mungkin' 2. Evaluasi	Koin	90 menit



The logo of Universitas Katolik Gregoriana is a yellow shield with a scalloped border. Inside the shield, there is a central emblem featuring a cross and a book. The text "UNIVERSITAS KATOLIK" is written along the top inner edge, and "GREGORIANA" is written along the bottom inner edge.

LAMPIRAN B
MODUL DAN PEMBAHASAN
PELATIHAN KECERDASAN
EMOSIONAL

JOHARI WINDOW

TUJUAN

1. Peserta mendapat kesempatan untuk menerima dan mengolah informasi tentang diri sendiri berdasar sikap keterbukaan dan umpan balik dari orang lain.
2. Peserta dapat mengenali dan memahami diri sendiri.

BESAR KELOMPOK

5-7 orang perkelompok namun beberapa kelompok dapat diarahkan sekaligus.

WAKTU : 60 menit

MATERI

1. Lembar catatan pengetahuan diri.
2. Lembar umpan balik
3. Ballpoint.

PROSEDUR

1. Kelompok dibagi sesuai dengan besar yang telah ditentukan. Setelah itu kelompok membentuk lingkaran.
2. Fasilitator menjelaskan cara mengisi lembar pencatatan dan pengetahuan diri yang telah dibagikan, dengan menuliskan tentang kebaikan (segi positif) dan kekurangan (segi negatif) diri sendiri.
3. Dalam kelompok kecil masing-masing peserta saling mengisi kebaikan dan kekurangan peserta yang lain dalam lembar umpan balik.

4. Fasilitator mengumpulkan Lembar umpan balik dan membacakan keras-keras apa yang tertulis dalam lembar itu, tanpa menyebutkan identitas penulisnya. Peserta mencatat persepsi orang lain terhadap diri mereka pada lembar catatan pengetahuan diri, yang kemudian disimpan, peserta dilarang bereaksi mempertahankan diri ketika lembar umpan balik dibacakan.
5. fasilitator menjelaskan teori JOHARI WINDOW dan selanjutnya peserta membandingkan dan membahas reaksi tentang pandangan masing-masing anggota kelompok dan mengkaitkannya dengan konsep johari window.



Lampiran 1

LEMBAR CATATAN PENGETAHUAN DIRI

PETUNJUK

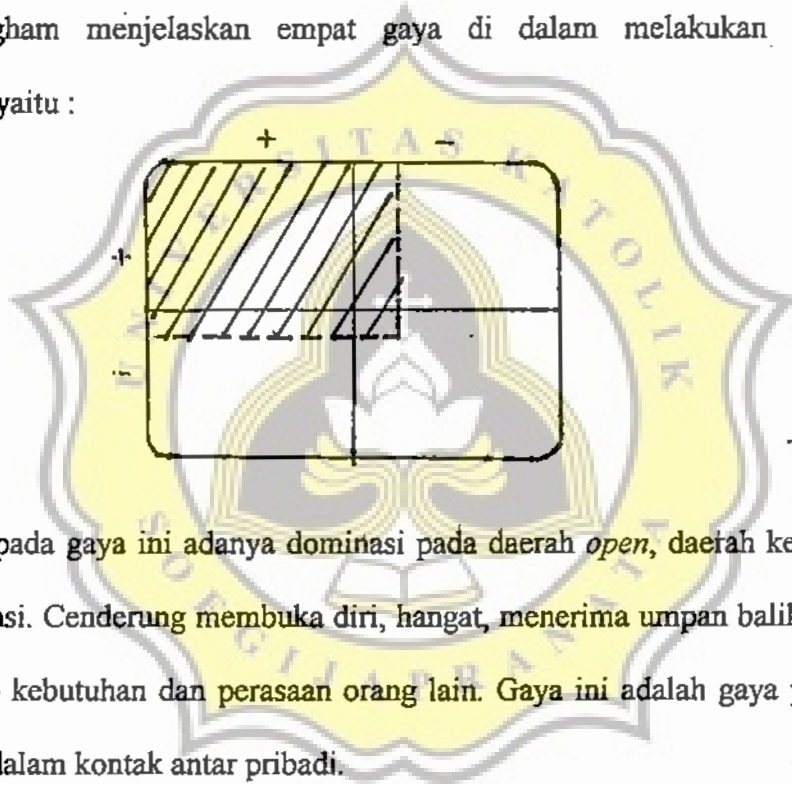
1. Tuliskanlah di kolom sebelah kiri segi-segi positif dan segi-segi negatif dari kepibadian anda.
2. Ketika fasilitator membacakan lembar umpan balik yang telah dikumpulkan, tuliskanlah dikolom bagian kanan lembar ini hal-hal yang menjadi persepsi peserta lain terhadap diri anda.
3. Lembar ini untuk anda simpan dan pakai sendiri.

Segi-segi Positif Persepsi Sendiri	Segi-Segi Positif Persepsi Orang Lain
Segi-segi Positif Persepsi Sendiri	Segi-segi Negatif Persepsi Orang Lain

Saya

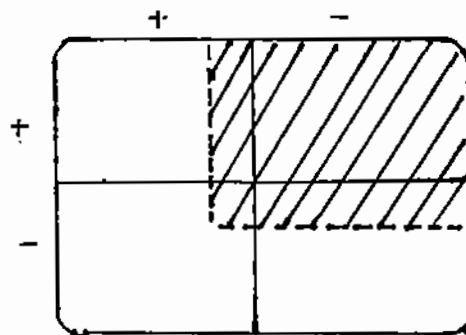
		+	-
ORANG LAIN	+	I	II
	-	III	IV

Luft dan Ingham menjelaskan empat gaya di dalam melakukan hubungan interpersonal, yaitu :



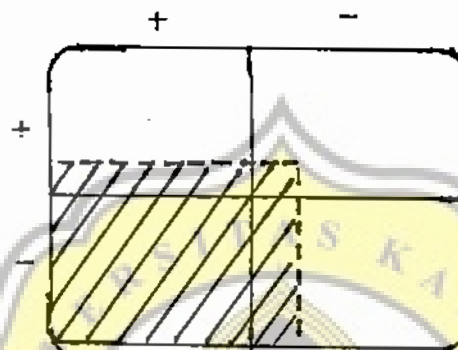
Gaya 1 :

Karakteristik pada gaya ini adanya dominasi pada daerah *open*, daerah keterbukaan dan transparansi. Cenderung membuka diri, hangat, menerima umpan balik, terbuka, peka terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain. Gaya ini adalah gaya yang ideal yang dipakai dalam kontak antar pribadi.



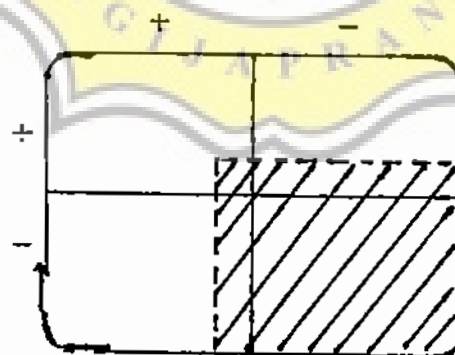
Gaya 2.

Pada gaya ini adalah dominasi pada *blind area* atau daerah buta. Gaya ini menggambarkan keyakinan yang berlebihan atas dirinya dan malas menerima umpan balik. Dalam melakukan kontak social cenderung kurang memperhatikan orang lain dan sering menunjukkan sikap meremehkan.



Gaya 3.

Pada gaya ini ada dominasi *private area* atau daerah pribadi. Dominasi ini menggambarkan seseorang yang sebetulnya memiliki kesediaan untuk melakukan kontak sosial dengan orang lain tetapi masih enggan atau takut untuk membuka diri yang disebabkan karena kurang memiliki kepercayaan terhadap orang lain.



Gaya 4.

Karakteristik gaya ini adalah adanya dominasi pada *unknow area*. Dominasi daerah ini menggambarkan seseorang yang enggan melakukan kontak pribadi dan jarang terlibat didalam hubungan antar pribadi yang erat. Gambaran umum orang dengan gaya ini adalah tertutup, kaku dan tidak komunikatif.



SARANG KOREK API

TUJUAN

1. Memahami perasaan orang lain dan diri sendiri.
2. Merasakan emosi-emosi yang muncul.
3. Mengajak orang lain untuk memusatkan perhatian pada persoalan yang dihadapi

BESAR KELOMPOK : 5-8 orang

WAKTU : 45 menit

MATERI

1. Korek api.
2. Botol

PROSEDUR

1. Peserta diminta membentuk kelompok dengan anggota yang telah ditentukan.
2. Setiap kelompok kecil mendapat satu botol kosong dengan tiap peserta mendapat satu kotak korek api.
3. Secara bergantian peserta menaruh satu korek api diatas leher botol untuk menciptakan suatu bentuk yang disukai.
4. Antar peserta tidak boleh saling berbicara, mereka harus saling tolong menolong.
5. Bila ada korek api yang jatuh harus ditaruh kembali sampai semua korek api tersusun.

SARANG KOREK API

Untuk memulai pembahasan terlebih dahulu peserta diajak mengevaluasi segala hasil kerja yang telah berlangsung dalam kelompok. Bahan yang dihunakan dalam evaluasi telah terangkum dalam daftar pertanyaan, yaitu :

1. Bagaimana hasil akhir yang telah dibuat oleh kelompok.
2. bagaimana perasaanmu ketika temanmu menjatuhkan korek api yang telah tersusun.

Apakah emosi itu ? Emosi adalah segala kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap (Oxford English Dictionary). Menurut Goleman (h. 411-412) emosi merujuk suatu perasaan dan pikiran-pikiran khas suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Macam- macam emosi dasar :

1. Amarah (beringas, mengamuk, benci, marah besar, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan, yang lebih ekstrem yaitu tindak kekerasan dan kebencian patologis).
2. Kesedihan (sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa dan kalau menjadi patologis depresi berat)
3. Rasa takut (cemas, takut, gugup, khawatir, perasaan takut sekali, sedih, tidak tenang, ngeri, fobia dan panik)
4. Kenikmatan (bahagia, gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan indrawi, takjub, terpesona, rasa puas, rasa terpenuhi, maniac)

5. Cinta (penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kasmaran, kasih)
6. Terkejut (terkesiap, takjub, terpana)
7. Jengkel (hina, jijik, muak, mual, benci, tidak suka, mau muntah)
8. Malu (rasa salah, malu, kesal hati, sesal, hina, aib, perasaan hancur lebur)



BERKARYA TANPA BICARA

TUJUAN

1. Mengajak peserta untuk belajar membagi konsentrasi dalam suatu pekerjaan.
2. Peserta dapat mengendalikan diri untuk tidak saling berbicara
3. Peserta dapat memahami orang lain melalui gerak-gerik, mimik muka dan bunyi sebagai bagian komunikasi non verbal.

BESAR KELOMPOK : 5-7

WAKTU : 60 menit

MATERI

1. Koran atau *double folio*
2. lem

PROSEDUR

1. Peserta dibagi kedalam kelompok kecil dengan anggota 5-7 orang. Selama pembentukan kelompok peserta diminta untuk memperhatikan tingkah laku dan perasaan masing-masing.
2. Sesudah kelompok terbentuk, anggota-anggotanya harus duduk diam dalam suatu lingkaran
3. Fasilitator membagikan 10 lembar Koran dan lem. Selama 10 menit peserta harus membuat sesuatu dari bahan yang telah disediakan, bentuk yang akan dibuat terserah sesuai dengan keputusan kelompok. Syarat yang harus dipenuhi barang yang akan dibuat harus tinggi, dan selama berkarya membuat

sesuatu tidak boleh saling berbicara. Komunikasi yang dapat dilakukan dengan gerak-gerik, bahasa isyarat, mimik dan bunyi-bunyian.

4. Setelah waktu yang disediakan habis, peserta diminta berhenti dan diadakan evaluasi untuk memperhatikan : a) bagaimana perasaan selama berkerja, b) siapa yang selama bekerja paling dapat berkomunikasi, c) bagaimana cara kelompok mengambil keputusan, d) puaskah dengan hasil kerja sama tadi ?.
5. Setelah diskusi, hasil diskusi dibacakan dalam pleno.



Komunikasi merupakan hal yang penting dalam bekerjasama. Dengan komunikasi kita dapat mengetahui keadaan seseorang. Dalam permainan “Berkarya Tanpa Bicara” peserta diajak untuk mengendalikan diri untuk tidak saling berbicara. Komunikasi yang dapat dilakukan hanya dengan komunikasi non verbal, dimana komunikasi ini sangat sulit bagi peserta yang biasa menggunakan komunikasi verbal. Tujuan penggunaan komunikasi non verbal ini untuk melatih kepekaan dan kepedulian terhadap orang lain disekitar kita. Sering kali bila kita tidak dipahami, kita menjadi jengkel dan marah. Sehingga kita perlu mengetahui gaya-gaya khas untuk mengatasi dan menangani emosi (Goleman, 1997, h.65).

1. Sadar diri. Peka terhadap suasana hati mereka sendiri dan orang lain disekitarnya. Kejernihan pikiran mereka tentang emosi boleh melandasi ciri-ciri kepribadian lain, mereka mandiri dan yakin atas diri sendiri. Bila suasana hati sedang jelek, tidak menjadi risau dah larut didalamnya bahkan cepat melepaskan diri dari suasana yang tidak menyenangkan. Ketajaman pola pikir menjadi penolong untuk mengatur emosi.
2. Tenggelam dalam permasalahan. Sering kali orang-orang yang seperti ini merasa dikuasai oleh emosi dan tidak berdaya untuk melepaskan diri seolah-olah hidup ini dikuasai oleh emosi saja. Individu yang tergabung dalam kelompok ini mudah marah dan tidak peka akan perasaannya sehingga larut dalam perasaan-perasaan dan secara emosional mudah lepas kendali.
3. Pasrah. Individu yang tergabung dalam kelompok ini peka akan apa yang mereka rasakan, mereka cenderung menerima begitu saja suasana hati mereka

sehingga tidak berusaha untuk mengubahnya meskipun dalam keadaan tertekan.



Modul Materi Pelatihan

MENGURUTKAN ANGKA

TUJUAN

1. Meningkatkan kemampuan memusatkan perhatian pada suatu masalah.
2. Menemukan motivasi sebagai kekuatan untuk menyelesaikan masalah
3. Menemukan strategi dalam menyelesaikan masalah

WAKTU : 45 menit

MATERI

Lembar soal

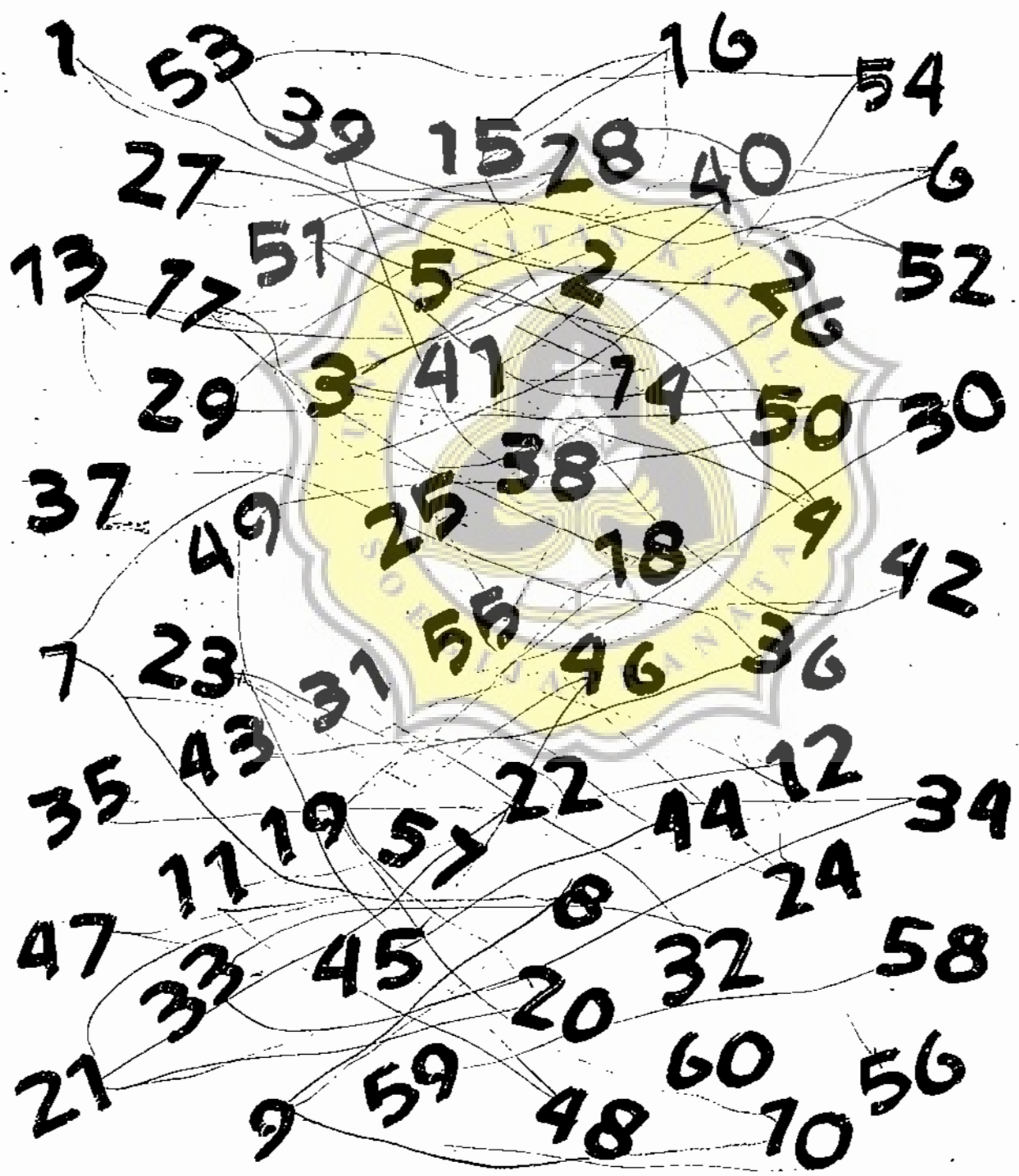
PROSEDUR

1. Peserta dibagikan lembar soal yang berisi angka-angka yang tersusun secara acak.
2. Sebelum memulai fasilitator memberikan instruksi. Dalam memulai dan mengakhiri mengerjakan soal diharapkan bersama-sama.
3. Setelah instruksi dibacakan dan dipahami selanjutnya selama 5 menit subyek diminta untuk mengerjakan soal. Setelah 5 menit selesai selanjutnya diulangi lagi dengan waktu 10 menit. Setelah 10 menit semua peserta tidak ada yang mengerjakan lagi.
4. Fasilitator membahas hasil kerja peserta.

- Menghubungkan Angka - angka -

Buatlah garis penghubung dengan alat tulis Anda, secepat mungkin, mulai dari angka 1 sampai angka 60. Waktu untuk mengerjakan akan dibatasi.

1.
2.

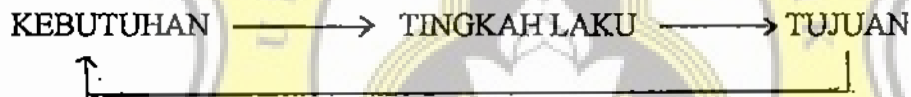


Pembahasan Materi Pelatihan

MENGURUTKAN ANGKA

Permainan yang baru saja di laksanakan adalah permainan mengurutkan angka-angka. Angka-angka yang ada di dalam lembar soal merupakan angka yang disusun dengan tidak urut.

Motivasi adalah suatu keadaan dimana individu siap melakukan suatu perbuatan (Handoko, 1992, h.10). Motivasi dipengaruhi oleh factor-faktor pengalaman masa lampau, taraf intelegensi, kemampuan fisik, situasi lingkungan, cita-cita hidup, dll. Menurut teori keseimbangan (Homeostasis) tingkah laku manusia terjadi karena tidak ada keseimbangan di dalam dirinya. Hal ini dapat digambarkan dalam suatu lingkaran motivasi, yaitu :



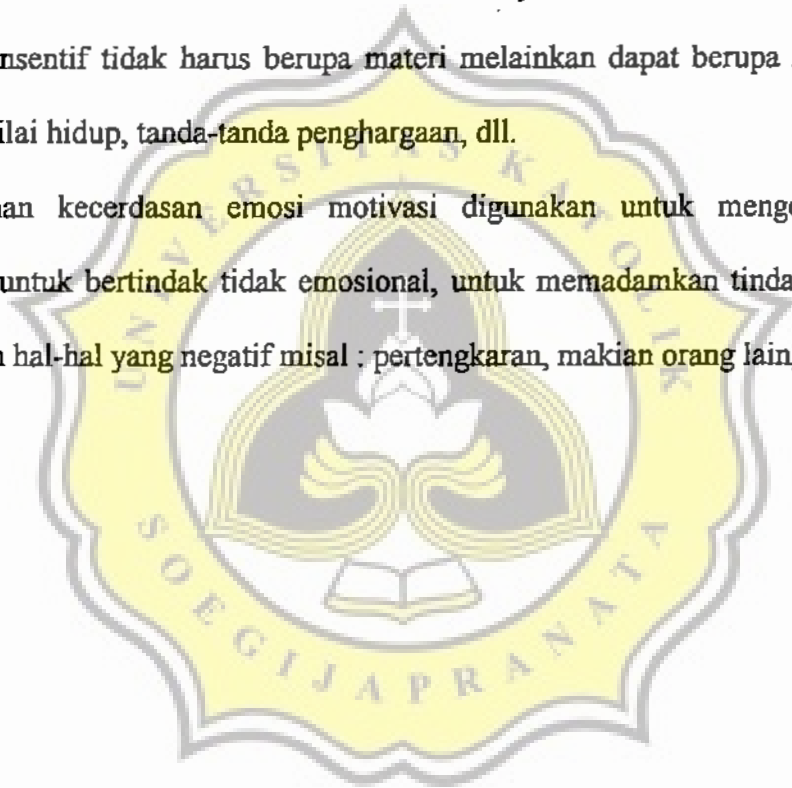
Kebutuhan karena adanya ketidak seimbangan didalam diri individu, sehingga membuat individu yang bersangkutan melakukan suatu tindakan. Tindakan itu mengarah suatu tujuan, tujuan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan yang ada. Dalam dunia pendidikan setiap kali para pendidik harus dapat menimbulkan motif tertentu pada siswa. Cara menimbulkan yang paling efektif adalah sebagai berikut :

1. menjelaskan tujuan yang akan dicapai dengan sejelas-jelasnya. Makin jelas tujuan yang ingin dicapai, tentu semakin kuat usaha untuk mencapainya dan sebaliknya.

Pembahasan Materi Pelatihan

2. Menjelaskan pentingnya mencapai tujuan. Disini perlu ditunjukkan alasan-alasan, mengapa tujuan itu perlu dicapai. Bila ternyata tujuan yang ingin dicapai tersebut benar-benar dirasa kepentingannya, mungkin sangat diperlukan sebagai prasarat untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi atau mungkin mengandung nilai hidup yang lebih tinggi.
3. menjelaskan insentif-insentif yang akan diperoleh akibat tindakan itu. Perjalanan soal insentif ini harus benar-benar nyata berdasar bukti-bukti yang nyata. Insentif tidak harus berupa materi melainkan dapat berupa kepuasan batin, nilai hidup, tanda-tanda penghargaan, dll.

Dalam pelatihan kecerdasan emosi motivasi digunakan untuk mengendalikan dorongan hati untuk bertindak tidak emosional, untuk memadamkan tindakan yang terpancing oleh hal-hal yang negatif misal : pertengkaran, makian orang lain, ejekkan, dll.



Modul Materi Pelatihan

SINBAD SI PELAUT

TUJUAN

1. Peserta memperoleh pengalaman mengatasi masalah dalam kelompok.
2. Peserta mengalami membuat keputusan dalam kelompok
3. Peserta memahami adanya perbedaan nilai individu dan bagaimana menyesuaikan diri dengan nilai yang berbeda.

BESAR KELOMPOK : 5-7 orang

WAKTU : 60 menit

MATERI

Lembar cerita sungai berbuaya.

PROSEDUR

1. Fasilitator menjelaskan permainan yang akan di pelajari bersama dan membentuk peserta dalam kelompok kecil.
2. Fasilitator membagi lembar cerita sungai berbuaya untuk bahan diskusi. Dan dibaca selama 10 menit.
3. Selanjutnya diskusi selama 30 menit untuk menentukan nama-nama orang berdasar beratnya kesalahan yang telah diperbuat.
4. Fasilitator mengamati konflik yang timbul selama proses berlangsung.
5. Sub kelompok menyajikan hasil yang telah diperoleh ke dalam pleno beserta alasan yang mendasari keputusan tersebut.

- 6. Kepada peserta fasilitator memberikan materi mengenai tehnik, gaya, dan cara pemecahan masalah.

Pertanyaan :

1. Dari kelima orang ini tentukan siapa yang paling bersalah dan buatlah rangking berdasarkan berat kesalahan yang telah diperbuat beserta alasan.
2. Nilai apa yang dipakai kelompok Anda untuk menentukan kesalahan.



SUNGAI BERBUAYA

Nona dan Abi adalah sepasang kekasih. Mereka tinggal disuatu daerah yang dipisahkan oleh sebuah sungai yang penuh dengan buaya. Meskipun tempat tinggal mereka dipisahkan oleh sungai itu, mereka dapat saling berkunjung menyeberangi sungai melalui jembatan kecil.

Suatu hari terjadi badai besar yang meruntuhkan dan menghancurkan jembatan tersebut. Pasangan kekasih itu sangat menderita oleh karena lenyapnya satu-satunya cara untuk bertemu. Nona berdiri ditepi sungai setiap hari, menantikan datangnya mukzizat.

Pada suatu hari, Sinbad, seorang pelaut, berlayar sepanjang sungai itu mendekati tempat tinggal Nona. Nona memanggilnya dan meminta mengantarkannya keseberang sungai untuk bertemu Abi. Sinbad merasa gembira atas permintaan itu dan berkata “ Tentu saja! Saya akan dengan senang hati membawamu keseberang, tapi dengan syaratnya, kau harus tidur denganku dulu!”. Nona menangis mendengar syarat yang diajukan Sinbad. Ia belum pernah berhubungan Sex dengan siapapun. dia mencari temannya yang bernama Iwan untuk meminta nasihat, tapi ternyata iwan bersikap acuh tak acuh dan dingin terhadap persoalan ini. Iwan hanya berpangku tangan dan berkata kepada Nona “ Itu urusanmu, saya tidak ingin terlibat”

Jawaban Iwan yang begitu dingin membuat Nona berpikir berkali-kali mengenai masalah yang dihadapi. Akhirnya Nona memutuskan untuk memenuhi tuntutan Sinbad. Akhirnya hari berikutnya Nona bertemu dengan Abi dan menceritakan kejadian yang dialami dan bagaimana sulitnya untuk menemuinya serta berjuang

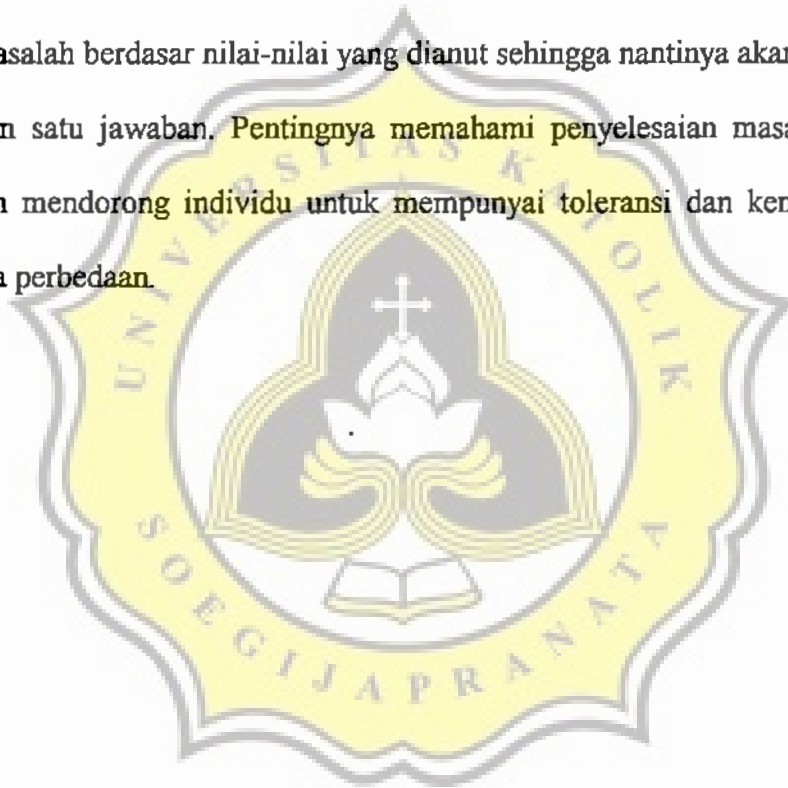
Modul Materi Pelatihan

untuk membuat keputusan ini. Abi sangat marah atas apa yang telah dilakukan oleh Nona dan mengusirnya supaya tidak menemuinya lagi. Nona memohon dan merangkul kaki Abi supaya tidak meninggalkannya, tetapi Abi tidak menghiraukannya. Disaat hatinya sedih, Nona pergi kepada temannya yang bernama Badi. Setelah diceritakan kisahnya dari awal sampai akhir, Badi memutuskan untuk menemui Abi. Badi menghajar Abi habis-habisan..... bagaimanapun juga, mengapa seseorang seperti Abi sampai hati memperlakukan gadis semanis Nona sedemikian itu.



Sinbad Si Pelaut

Dalam kehidupan sehari-hari dalam menilai dan memutuskan suatu alternatif penyelesaian masalah dari masalah yang dihadapi pasti membutuhkan pertimbangan. Pertimbangan yang digunakan berdasarkan nilai-nilai pribadi serta pengalaman yang pernah dialami khususnya yang berkaitan dengan masalah yang pernah dialami. Pada hasil diskusi tampak jelas adanya perbedaan nilai baik pada diri sendiri maupun kelompok . Dalam permainan ini peserta diajak untuk mengkompromikan penyelesaian masalah berdasar nilai-nilai yang dianut sehingga nantinya akan muncul kesepakatan dan satu jawaban. Pentingnya memahami penyelesaian masalah dari orang lain akan mendorong individu untuk mempunyai toleransi dan kemampuan untuk menerima perbedaan.



Modul Materi Pelatihan

PENYELESAIAN MASALAH DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN TERORGANISIR

TUJUAN

1. Mengidentifikasi cara-cara mengatasi masalah dalam kelompok.
2. Mendiskusikan kapan dan mengapa metode pemecahan masalah berbeda dalam situasi yang berlainan.
3. Untuk mendapatkan suatu pengalaman dalam pembuatan keputusan oleh kelompok.

BESAR KELOMPOK : 5-7 orang

WAKTU : 60 menit.

MATERI

1. Lembar cara pemecahan masalah
2. Bollpoint

PROSEDUR

1. Fasilitator menjelaskan secara ringas tentang suatu konflik yang tak terelakkan dalam suatu kelompok dan bagaimana konflik itu menjadi suatu kekuatan yang konstruktif.
2. Kemudian fasilitator membagi lembar kasus dan diminta menyelesaikan selama 10 menit.
3. Selanjutnya fasilitator membagi peserta kedalam kelompok kecil dengan jumlah anggota 5-7 orang.

Modul Materi Pelatihan

4. Selama 15 menit, kelompok diminta untuk membahas kasus-kasus itu lagi dan memperoleh kesimpulan sebagai hasil kelompok. Mereka dianjurkan untuk menghindari teknik yang memperkecil konflik seperti voting, memaksa atau kompromi. Fasilitator mendorong peserta untuk memandang perbedaan pendapat sebagai suatu hal yang konstruktif dan membuat keputusan berdasar pengetahuan, saling pengertian antar anggota.
5. Pengamat memperhatikan bagaimana kelompok membuat rangking keputusan dan bagaimana mengatasi konflik yang muncul.
6. Setelah diskusi selesai semua jawaban dituliskan dipapan tulis dengan memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk memberikan alasan atas pilihan jawaban.
7. Fasilitator mendiskusikan ke 5 cara pengorganisasian konflik. Selanjutnya fasilitator memproses kegiatan bersama kelompok dengan mempertimbangkan pelajaran yang diperoleh dari pengalaman serta penerapan pada situasi kehidupan yang sebenarnya.

JAWABAN CARA-CARA PEMECAHAN MASALAH.

KASUS 1	KASUS 2	KASUS 3
1. Kompromi	1. Kekuasaan	1. Integrasi
2. Kekuasaan	2. Ingkar	2. Kompromi
3. Integrasi	3. Penyembunyian	3. Ingkar
4. Ingkar	4. Integrasi	4. Kekuasaan
5. Penyembunyian	5. Kompromi	5. Penyembunyian

Modul Materi Pelatihan

Lapiran.

LEMBAR CARA PEMECAHAN MASALAH.

INSTRUKSI

Tugas anda adalah mengurutkan 5 macam alternatif tindakan dalam 4 kasus dibawah ini, dimulai dari yang paling ideal dalam situasi konflik sampai kepada yang paling tidak diinginkan. Beri nomor cara yang paling diinginkan dengan "1" berikutnya "2" dan seterusnya sampai kepada cara yang paling tidak diinginkan sebagai nomor "5".

Tuliskan nomor urut itu disamping huruf yang tersedia.

KASUS 1

Bram adalah kepala operator disebuah perusahaan percetakan. Akhir-akhir ini ia memperhatikan bahwa salah seorang pegawai bagian lain datang kebagiannya dan bercakap-cakap dengan pegawainya (bukan pada waktu istirahat).

Ternyata hasil kerja dari operator yang dipimpin oleh Bram menurun dan ada beberapa keberatan karena kurang perhatian pegawai-pegawai tersebut. Bram merasakan adanya ketidaksenangan diantara pegawai-pegawai lain mengenai hal ini.

Bila anda Bram, anda akan :

- A. Berbicara kepada pegawai dan menasehatinya untuk tidak mengobrol pada waktu bekerja.
- B. Menyuruh mandor pada bagian lain untuk menertipkan bawahannya terlebih pada waktu bekerja untuk menggunakan waktunya untuk bekerja.
- C. Mempertemukan kedua pegawai tersebut bila kebetulan anda melihat mereka bersama-sama saling mengobrol dan menanyakan apa yang sedang

Modul Materi Pelatihan

mereka obrolkan dan memberitahukan kepada pegawai apa yang anda harapkan dari mereka.

- D. Tidak berkata apa-apa. Konyol rasanya untuk membesar-besarkan suatu hal yang remeh.
- E. Berusaha menenangkan pegawai lainnya. Sangatlah penting untuk membuat mereka bekerja sama dengan baik.

KASUS 2.

Ani adalah seorang siswa kelas III dan telah ditunjuk menjadi ketua kelas. Suatu hari, 2 orang temannya mendatangnya dan melaporkan bagaimana cara membuat proposal pencarian dana yang benar. Dan kebetulan mereka adalah bendahara dalam suatu kegiatan study tour.

Tono menginginkan dalam mencantumkan rancangan anggaran disesuaikan dengan keadaan apa adanya dan tidak melebih-lebihkan pengeluaran karena pihak pemberi dana akan merasa keberatan kalau kita tidak jujur.

Tini berpendapat bahwa akan lebih baik kalau rancangan anggaran dilebih-lebihkan karena kita tidak tahu bila tiba-tiba ada pengeluaran yang tak terduga karena kenaikan harga barang yang naik.

Kedua ide diatas sama baiknya dan Ani tidak dapat menemukan peraturan yang pasti tentang bagaimana membuat rancangan anggaran biaya dalam proposal.

Bila anda Ani, anda akan :

- A. Tentukan siapa yang benar dan minta orang yang satunya untuk mematuhi keputusan itu.
- B. Tunggu saja, pemecahan yang terbaik akan muncul.
- C. Katakan kepada Tono dan Tini untuk jangan gelisah tentang ketidaksepakatan mereka, hal itu tidak penting.
- D. Temui Tono dan Tini bersama-sama dan pelajari kedua ide mereka dengan teliti.
- E. Ani mencari jalan keluar sendiri yang paling baik dengan berdasarkan pertimbangan kedua temannya.

KASUS 3

Parjo adalah seorang siswa . suatu hari ia diketahui kecanduan obat-obat terlarang dan sering memakainya hampir setiap hari. Untuk mendapatkan barang-barang tersebut ia sering menjual barang-barang dan melakukan tindak kriminal yaitu dengan mencuri barang-barang milik orang lain.

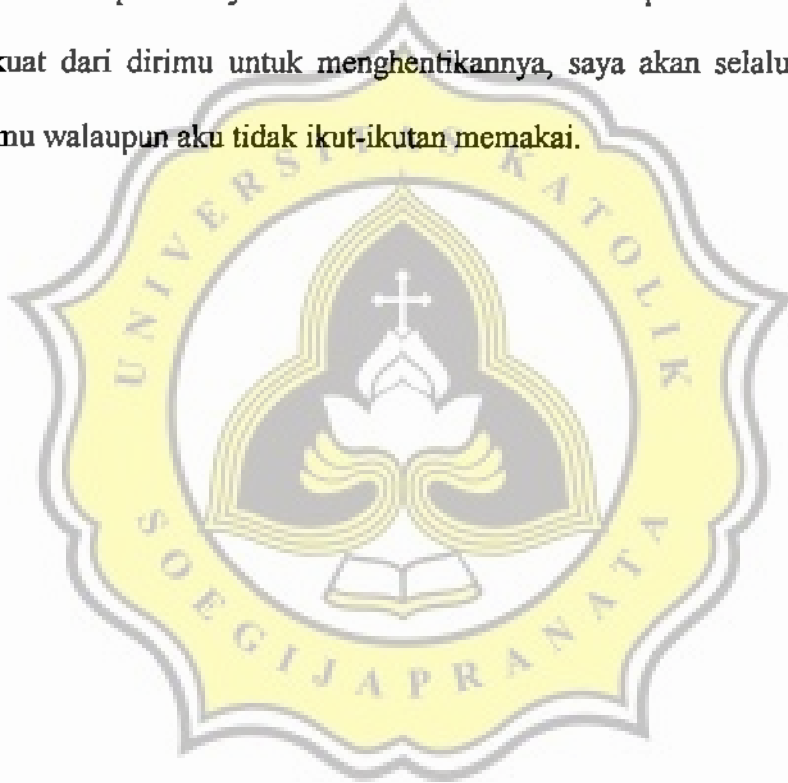
Iwan adalah sahabat Parjo. Ia juga mengetahui kebiasaan sahabatnya dan seringkali dipaksa untuk menjadi pengguna.

Bila anda Iwan, yang anda lakukan :

- A. Menemui Parjo dan memberitahu bahwa perbuatan yang ia lakukan merugikan diri sendiri dan orang lain. Bila ia melakukan tindakan kriminal untuk mendapatkan barang tersebut maka bila suatu saat ia ketahuan maka masyarakat akan marah dan bisa menghukummu dengan masal.

Modul Materi Pelatihan

- B. Menasehati agar mulai menyadari dampak yang tidak baik dari pemakaian obat-obat narkoba.
- C. Tidak apa-apa ikut memakai karena saya juga ingin merasakan bagaimana rasanya untuk sekedar pengalaman dan pengetahuan.
- D. Menyuruh untuk berhenti dan mengancam akan melaporkan kepolisi apabila saya mengetahui kamu masih menggunakan narkoba.
- E. Mengatakan kepada Parjo bahwa kamu bisa berhenti apabila ada kemauan yang kuat dari dirimu untuk menghentikannya, saya akan selalu menjadi temanmu walaupun aku tidak ikut-ikutan memakai.



Pembahasan Materi Pelatihan

PENYELESAIAN MASALAH DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN TERORGANISIR

Dalam kehidupan sehari-hari kita dituntut untuk terampil dalam menggunakan kecakapan social. Kecakapan social adalah seberapa baik atau buruk seseorang dalam mengungkapkan perasaan sendiri (Goleman, 1997, h. 159). Ekman (dalam Goleman, 1997, h. 159) mengungkapkan ada beberapa tampilan dasar kecakapan social yaitu :

1. Meminimalkan tampilan emosi, yaitu untuk menyembunyikan perasaan (sedih) yang muncul. Dibeberapa negara misal Jepang apabila seseorang sedih ia akan menyembunyikan perasaannya apabila orang yang disegani muncul.
2. Melebih-lebihkan apa yang dirasakan dengan membesar-besarkan ungkapan emosi.
3. Mengganti satu perasaan dengan perasaan lain.

Kecakapan-kecakapan ini sangat penting terutama dalam pergaulan sehari-hari dan dalam menjaga hubungan yang baik dengan orang lain misal : berterimakasih dengan tersenyum apabila kita diberi sesuatu oleh orang lain.

Berkaitan dengan kecakapan social seseorang individu harus memiliki kecerdasan social yaitu :

1. Mengorganisir kelompok. Ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memimpin.
2. Merundingkan pemecahan. Berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mencegah konflik dan menyelesaikan masalah dengan jalan kompromi. Mampu menjadi penengah disaat semuanya saling bersilang pendapat.

Pembahasan Materi Pelatihan

3. Hubungan pribadi. Empati dan menjalin hubungan menjadi inti dalam menjalin hubungan dengan orang lain.
4. Analisis social. Mampu mendeteksi dan mempunyai pemahaman tentang perasn, motif dan kerihatinan orang lain



BUJUR SANGKAR PECAH

TUJUAN

1. Membuktikan pentingnya komunikasi dalam interaksi dan kerjasama
2. Meningkatkan kepekaan peserta terhadap kebutuhan orang lain
3. Meningkatkan kemampuan menahan diri dan mengontrol emosi

BESAR KELOMPOK : 5 orang

WAKTU : 45 menit

MATERI

Untuk setiap kelompok diperlukan 15 potongan bujur sangkar yang dapat membentuk 5 bujur sangkar (1 set berisi 5 bujur sangka) dengan luas bujur sangkar 20 x 20cm atau 30 x 30cm

PROSEDUR

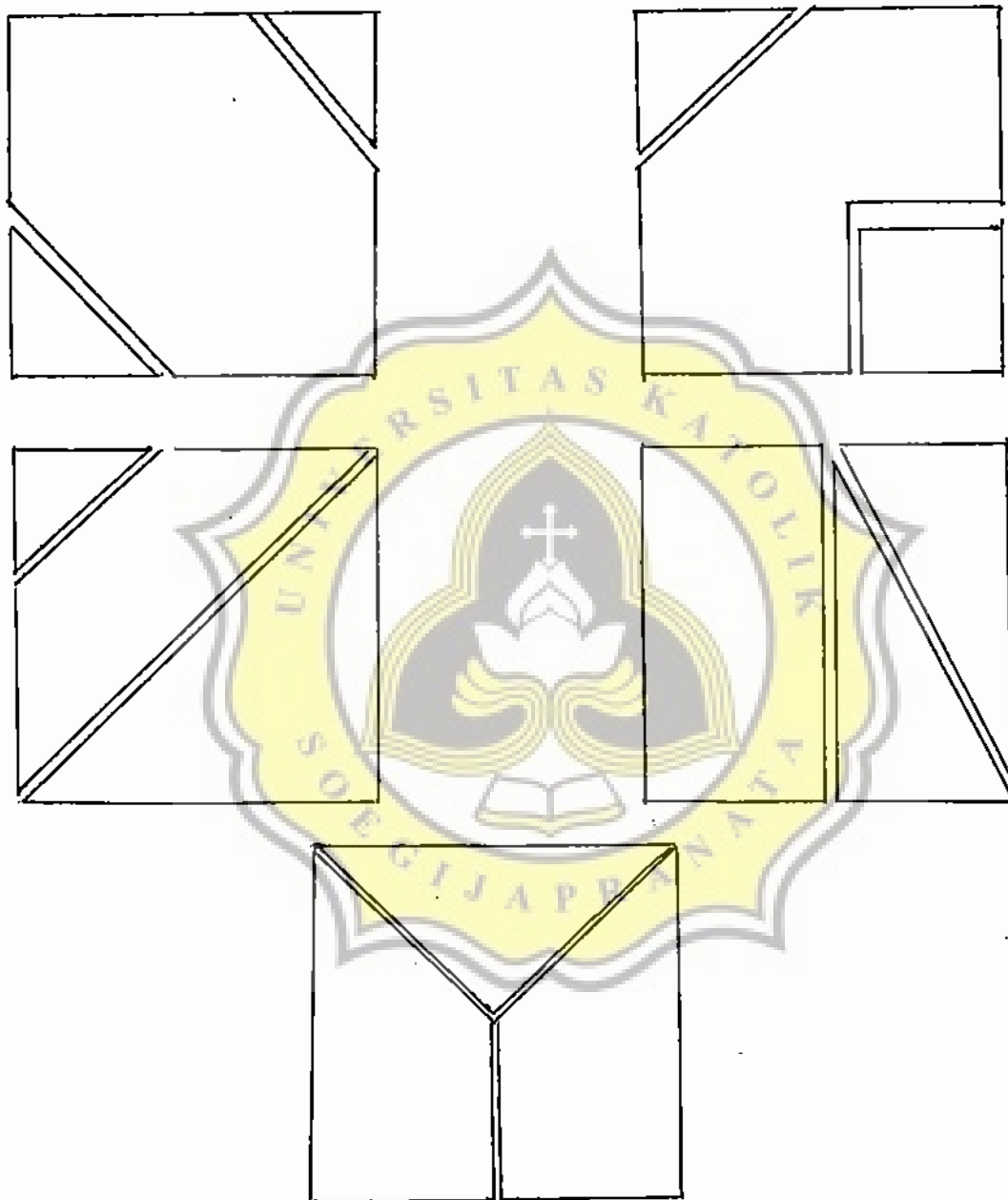
1. Peserta dibagi kedalam kelompok dengan besar yang telah ditentukan.
2. Tiap kelompok dibagikan amplop besar yang berisi 5 amplop kecil. Setiap peserta memegang amploponya masing-masing.
3. Peserta dilarang untuk membuka amplop tersebut sebelum fasilitator selesai memberikan instruksi.
4. Instruksi aturan main
 - a. Setiap orang memegang amplop yang berisi potongan karton
 - b. Setiap kelompok diminta menyusun 5 bujur sangkar dari potongan-potongan tersebut.
 - c. Setiap peserta diperkenankan melakukan tukar-menukar potongan apabila ia tidak membutuhkan dengan syarat : hanya boleh memberi dilarang meminta.
 - d. Selama bekerja dalam latihan ini peserta dilarang melakukan komunikasi, baik verbal maupun non verbal.
 - e. Kelompok baru dikatakan selesai apabila kelima bujur sangkar telah terbentuk
 - f. Waktu untuk mengerjakan 15 menit.
5. Selama latihan berlangsung, fasilitator melakukan observasi terhadap proses kelompok.

6. Bila ada yang sudah selesai sebelum waktunya, dicatat dan diminta untuk tetap diam sampai waktu latihan habis.
7. Setelah waktu habis semua peserta diminta berhenti dan fasilitator memberikan kunci jawabannya
8. Bersama-sama peserta, fasilitator mendiskusikan makna dan manfaat latihan ini serta bagaimana perasaan selama proses permainan berlangsung.

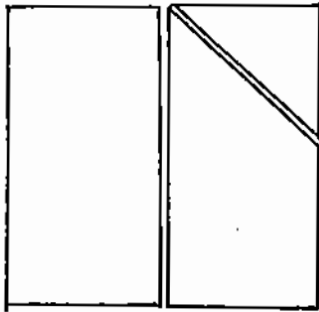


Lampiran 1

LEMBAR KUNCI BUJUR SANGKAR PECAH



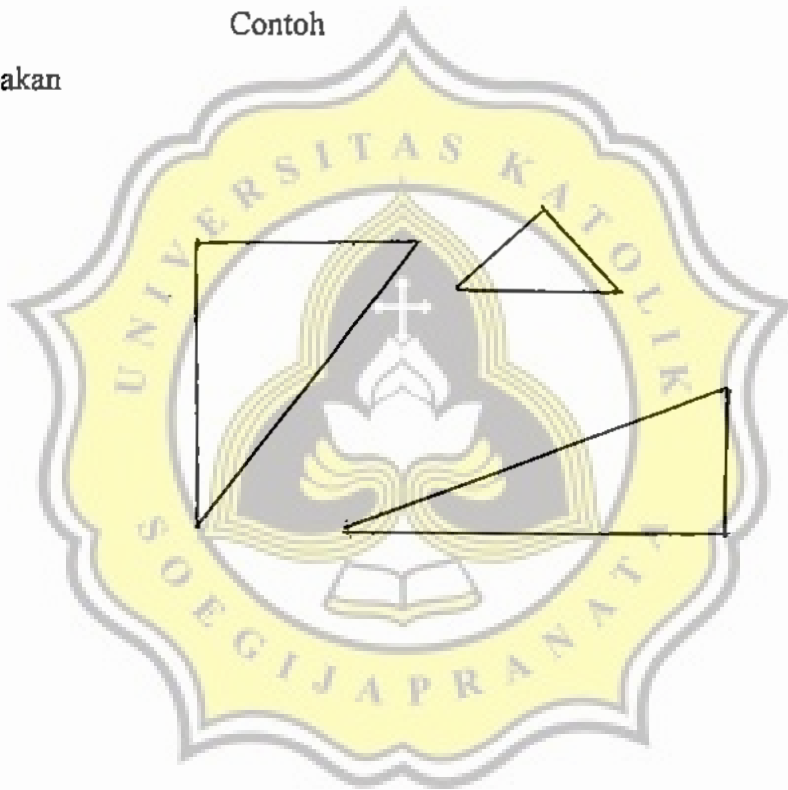
Lampiran 2

ATURAN BUJUR SANGKAR YANG DIBAGIKAN
KEPADA PESERTA

1. Setiap amplop diisi dengan 3 potongan
2. Satu amplop dari tiap kelompok diisi potongan yang dapat membentuk bujur sangkar jebakan.
3. Sisa potongan (12 buah) dibagi dalam 4 amplop masing-masing terdiri dari satu potongan besar dan dua potongan kecil atau sedang

Contoh

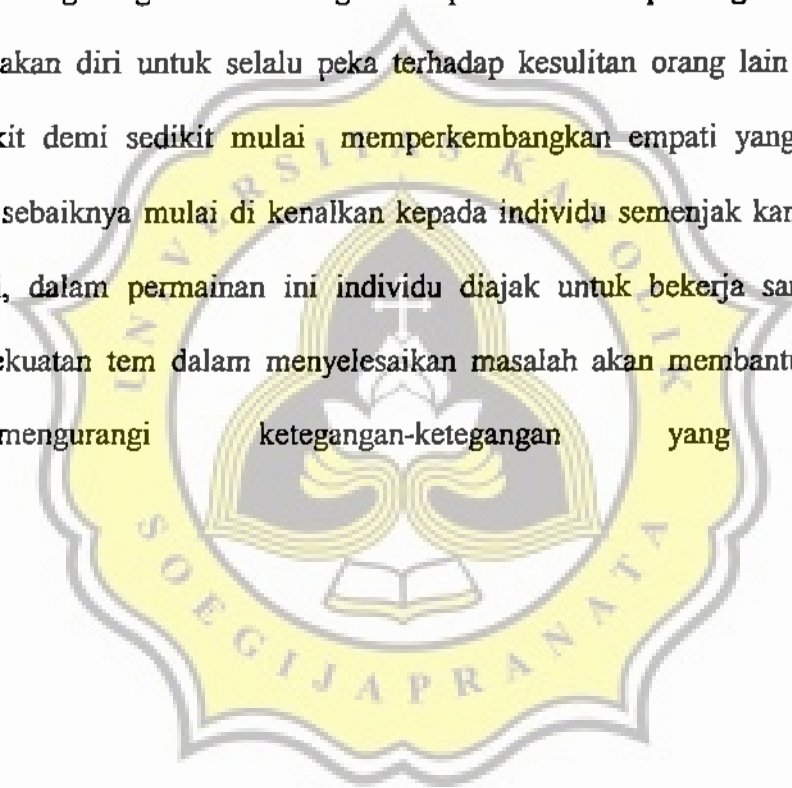
Bujur sangkar jebakan



Pembahasan Materi Pelatihan

Bujur Sangkar Pecah

Empati yaitu kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain yang sering diungkapkan melalui isyarat. Kunci untuk memahami perasaan orang lain adalah mampu membaca pesan non verbal (nada bicara, gerak-gerik, ekspresi wajah). Empati berkembang dengan selalu mengasah kepekaan terhadap orang lain. Dengan cara membiasakan diri untuk selalu peka terhadap kesulitan orang lain membuat individu sedikit demi sedikit mulai memperkembangkan empati yang dimiliki. Kepekaan ini sebaiknya mulai di kenalkan kepada individu semenjak kanak-kanak. Selain empati, dalam permainan ini individu diajak untuk bekerja sama dalam kelompok. Kekuatan tim dalam menyelesaikan masalah akan membantu individu untuk mengurangi ketegangan-ketegangan yang terjadi.



MENANG SEBANYAK MUNGKIN

TUJUAN

1. Peserta mengerti pentingnya mempertimbangkan kepentingan semua pihak.
2. Peserta lebih mampu bekerjasama dengan mempertimbangkan kepentingan pihak lain
3. Peserta diajak untuk menyelesaikan masalah dengan pengelolaan emosi yang baik

BESAR KELOMPOK : 4 orang atau 8 orang

WAKTU : 90 menit

MATERI

1. Koin
2. Kartu menang kalah

PROSEDUR

1. Kelompok dengan jumlah 8 orang dibentuk berpasangan dan diatur duduknya. Setiap pasangan diberi lembaran petunjuk menang kalah dan dibiarkan untuk dipelajari. Setelah 3 menit peserta diberi kesempatan untuk mencocokkan pemahaman dengan pasangannya.
2. Fasilitator membacakan petunjuk sebagai berikut :
 - a. Judul latihan ini "Menang Sebanyak Mungkin"
 - b. Aturan main :
 - Anda tidak diperbolehkan untuk berdiskusi dengan pasangan lain, dilarang komunikasi verbal maupun non verbal.
 - Setiap pasangan harus menyetujui satu pilihan untuk setiap ronde.
 - Jagalah agar pasangan lain tidak mengetahui jawaban pilihan lain sampai instruksi untuk menyebutkan.
 - c. Terdapat 10 ronde dalam permainan ini. Setiap ronde, anda dan pasangan diberi waktu 1 menit untuk menandai pilihan anda (A atau B) untuk ronde itu.

- d. Fasilitator meneruskan sampai ronde 10 selesai.
 - e. Pada ronde 5 mempunyai bonus. Pada lembaran nilai terlihat bahwa semua jumlah keuntungan atau kerugian akan dikalikan 3. Permainan kembali dilanjutkan sampai pada ronde 8, peserta kembali mendapat bonus kemenangan dan kekalahan akan dikalikan 5
3. Fasilitator membuka diskusi tentang proses permainan dan inplikasinya
 4. Bila masih ada waktu fasilitator menjelaskan strategi menang kalah, kalah-kalah dan menang-menang.
 5. Setiap kelompok diberi pengamat



Lampiran 1

LEMBAR PETUNJUK MENANG SEBANYAK MUNGKIN

PETUNJUK

Dalam 10 ronde berturut-turut anda dan pasangan anda akan memilih A atau B. Hasil keuntungan atau kerugian setiap ronde tergantung pada pola pilihan yang ada pada kelompok

DAFTAR UNTUNG – RUGI

4 A	: Masing-masing bayar	Rp. 100
3 A	: Masing-masing A memperoleh	Rp. 100
1 B	: B bayar	Rp. 300
2 A	: Masing-masing A memperoleh	Rp. 200
2 B	: Masing-masing B kehilangan	Rp. 200
1 A	: A memperoleh	Rp. 300
3 B	: Masing-masing B kehilangan	Rp. 100
4 B	: Masing-masing memperoleh	Rp. 100

Anda harus berunding dengan pasangan anda dalam menentukan pilihan untuk setiap ronde, dan kemudian memberitahukan keputusan yang disetujui bersama. Pada ronde ke 5 dan 8 anda dan pasangan anda diperbolehkan berunding dengan teman-teman yang lain dalam kelompok sebelum menentukan keputusan bersama.

KARTU NILAI

	Ronde	Pilihan anda	Pilihan kelompok	Untung/ Rugi	Nilai
	1.	A B	- A - B		
	2.	A B	- A - B		
	3.	A B	- A - B		
	4.	A B	- A - B		
Bonus: 3X untung/rugi	5.	A B	- A - B		
	6.	A B	- A - B		
	7.	A B	- A - B		
Bonus : 5 X untung/rugi	8.	A B	- A - B		
	9.	A B	- A - B		
	10	A B	- A - B		

Pembahasan

Dalam kehidupan sehari-hari kita dituntut untuk terampil dalam menggunakan kecakapan social. Kecakapan social adalah seberapa baik atau buruk seseorang dalam mengungkapkan perasaan sendiri (Goleman, 1997, h. 159). Ekman (dalam Goleman, 1997, h. 159) mengungkapkan ada beberapa tampilan dasar dari kecakapan social yaitu :

1. Meminimalkan tampilan emosi, yaitu untuk menyembunyikan perasaan (sedih) yang muncul. Di beberapa negara misal Jepang apabila seseorang sedih ia akan menyembunyikan perasaannya apabila orang yang disegani muncul.
2. Melebih-lebihkan apa yang dirasakan dengan membesar-besarkan ungkapan emosi.
3. Mengganti satu perasaan dengan perasaan lain.

Kecakapan-kecakapan ini sangat penting terutama dalam pergaulan sehari-hari dan dalam menjaga hubungan yang baik dengan orang lain misal : berterimakasih dengan tersenyum apabila kita diberi sesuatu oleh orang lain.

Berkaitan dengan kecakapan social seseorang individu harus memiliki kecerdasan social yaitu :

1. Mengorganisir kelompok. Ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk memimpin.
2. Merundingkan pemecahan. Berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mencegah konflik dan menyelesaikan masalah dengan jalan kompromi. Mampu menjadi penengah disaat semuanya saling bersilang pendapat.
3. Hubungan pribadi. Empati dan menjalin hubungan menjadi inti dalam menjalin hubungan dengan orang lain.
4. Analisis social. Mampu mendeteksi dan mempunyai pemahaman tentang perassn, motif dan kerihatinan orang lain



LAMPIRAN C
DATA UJI COBA

Halaman 1

TABEL DATA BUTIR : cnh

Kasus Nomor	Butir Nomor																				Tot
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	2	0	2	1	0	1	2	0	2	2	0	0	0	0	2	2	1	1	1	19
2	0	1	0	2	2	0	0	1	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	20
3	0	1	0	2	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	1	2	2	2	2	0	26
4	0	1	0	2	2	1	0	1	0	2	2	0	0	2	0	2	2	0	0	2	19
5	0	1	0	2	2	0	2	1	0	1	1	2	2	0	0	2	2	2	2	1	23
6	0	2	0	2	1	2	2	0	2	2	2	0	0	2	0	0	0	2	0	0	19
7	0	0	0	2	2	1	1	2	2	0	0	0	2	2	0	0	0	2	2	0	18
8	0	1	0	2	2	1	2	1	0	2	2	1	0	2	0	2	2	2	2	1	25
9	2	2	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	1	16
10	0	0	2	2	2	0	2	2	2	1	1	0	2	1	0	2	2	2	2	0	25
11	0	2	2	2	2	2	1	1	2	2	0	0	2	0	2	2	2	2	0	1	27
12	0	1	0	2	2	0	1	2	2	1	1	0	2	2	0	2	2	2	1	0	23
13	0	0	1	2	1	2	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	2	2	1	0	19
14	0	1	0	2	2	2	2	2	2	0	0	0	2	0	1	1	2	2	2	0	23
15	0	1	0	2	2	0	2	1	2	2	2	0	2	1	0	0	0	2	0	0	19
16	0	0	0	2	2	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
17	0	1	0	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	0	0	2	0	2	2	2	24
18	0	1	0	2	1	1	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2	2	2	2	0	19
19	2	1	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	0	0	2	0	19
20	0	1	0	2	2	0	2	1	1	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	19
21	0	1	1	2	2	0	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	2	0	2	0	24
22	0	1	2	2	2	2	2	1	0	1	1	0	0	0	0	2	2	2	0	2	22
23	0	1	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	0	2	0	1	2	2	2	2	29
24	0	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	1	28
25	0	0	0	2	2	0	2	1	2	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	0	19
26	0	0	0	2	1	0	2	0	0	1	1	0	2	2	0	2	2	2	2	0	19
27	0	1	0	2	2	2	2	2	1	2	2	0	2	2	0	2	2	0	1	1	26
28	2	2	0	2	1	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	33
29	0	1	1	2	1	0	2	1	0	2	2	0	0	0	0	2	1	2	1	1	19
30	0	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	2	2	2	1	2	0	2	0	2	26
31	0	1	0	2	0	0	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	26
32	2	1	2	2	2	0	2	2	0	0	0	2	2	0	1	0	2	2	0	2	24
33	0	1	0	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2	0	2	2	1	18
34	0	1	0	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	29
35	2	1	1	2	2	1	2	2	0	2	2	0	0	2	0	2	0	2	0	1	24
36	0	1	0	2	2	0	1	2	2	1	1	2	0	2	1	2	2	2	2	2	27
37	0	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	0	2	1	2	2	2	2	1	28
38	2	2	0	1	2	1	2	0	2	2	1	0	2	2	1	2	2	2	2	0	28
39	0	0	0	2	2	0	2	0	0	2	1	0	0	2	0	1	2	2	2	2	20
40	0	2	0	2	2	1	2	2	2	2	0	0	2	2	1	1	2	2	2	2	29

(bersambung)

** Halaman 2

(sambungan)

Kasus Nomor	Butir Nomor																				Tot
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
41	0	1	0	2	2	1	2	2	1	2	2	0	0	0	0	2	2	2	0	1	22
42	2	0	1	2	2	2	2	1	0	2	2	0	0	2	1	0	2	2	2	2	27
43	2	2	0	2	2	2	2	1	2	1	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	32



LAMPIRAN D
PERHITUNGAN KESAHIHAN DAN
KEANDALAN ALAT UKUR



** Halaman 1

Paket : SPS (Seri Program Statistik)
Program : Keterangan Berkas Butir
Edisi : Sutrisno Hadi dan Yuni Pawardiningsih
Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
Versi IBM/IN, Hak Cipta (c) 2000, Dilindungi UU
=====

Nama Pemilik : Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si
Nama Lembaga : Fakultas Psikologi - UNIKA Soegijapranata
A l a m a t : Jln. Pawiyatan Luhur 1V-1, Semarang 50234

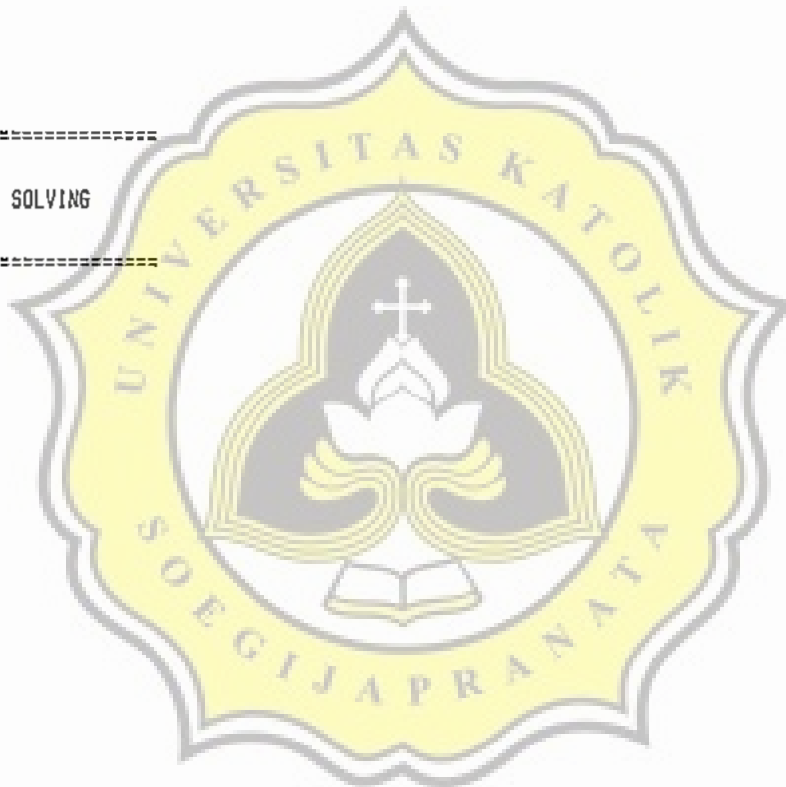
Nama Peneliti : CH. NINI HANDAYANI
Nama Lembaga : FAKULTAS PSIKOLOGI
Nama Berkas : cnh

Jumlah Butir : 20
Jumlah Kasus : 43

=====

Nama Konstrak : PROBLEM SOLVING

=====



Halaman 1

Paket : Seri Program Statistik (SPS-2000)
 Modul : Analisis Butir
 Program : Analisis Kesahihan Butir
 Edisi : Sutrisno Hadi dan Yuni Pamardiningsih
 Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
 Versi IBM/IN, Hak Cipta (c) 2000 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si
 Nama Lembaga : Fakultas Psikologi - UNIKA Soegijapranata
 Alamat : Jln. Pawiyatan Luhur IV-1, Semarang 50234

=====
 Nama Peneliti : CH. NINI HANDAYANI
 Nama Lembaga : FAKULTAS PSIKOLOGI
 Tgl. Analisis : 11-03-2000
 Nama Berkas : cnh

Nama Konstrak : PROBLEM SOLVING

Jumlah Butir Semula : 20
 Jumlah Butir Gugur : 10
 Jumlah Butir Sahih : 10

Jumlah Kasus Semula : 43
 Jumlah Data Hilang : 0
 Jumlah Kasus Jalan : 43

RANGKUMAN ANALISIS KESAHIHAN BUTIR

Butir No.	r xy	r bt	p	Status
1	0.239	0.076	0.318	gugur
2	0.419	0.261	0.044	sahih
3	0.173	0.035	0.408	gugur
4	-0.163	-0.194	0.105	gugur
5	0.088	-0.010	0.475	gugur
6	0.426	0.218	0.078	sahih
7	0.280	0.134	0.303	gugur
8	0.230	0.077	0.314	gugur
9	0.523	0.301	0.024	sahih
10	0.175	0.016	0.459	gugur
11	0.139	-0.024	0.435	gugur
12	0.530	0.344	0.011	sahih
13	0.226	0.017	0.455	gugur
14	0.397	0.158	0.156	sahih
15	0.540	0.449	0.001	sahih

=====
 (bersambung)

** Halaman 2

(sambungan)

=====

Butir No.	r xy	r bt	p	Status
16	0.260	0.096	0.275	gugur
17	0.516	0.306	0.022	sahih
18	0.359	0.194	0.105	sahih
19	0.529	0.318	0.018	sahih
20	0.468	0.270	0.038	sahih

=====



Halaman 1

Paket : Seri Program Statistik (SPS-2000)
Modul : Analisis Butir
Program : Uji-Keandalan Teknik Hoyt
Edisi : Sutrisno Hadi dan Yuni Paardinarsih
Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
Versi IBM/IN; Hak Cipta (c) 2000 Dilindungi UU

Nama Pemilik : Drs. Pius Heru Priyanto, M.Si
Nama Lembaga : Fakultas Psikologi - UNIKA Soegijapranata
A l a e a t : Jln. Pawiyatan Luhur IV-1, Semarang 50234
=====

Nama Peneliti : CH. NINI HANDAYANI
Nama Lembaga : FAKULTAS PSIKOLOGI
Tgl. Analisis : 11-03-2000
Nama Berkas : cnh

Jumlah Kasus Semula = 43
Jumlah Data Hilang = 0
Jumlah Kasus Jalan = 43

Nama Konstrak : PROBLEM SOLVING

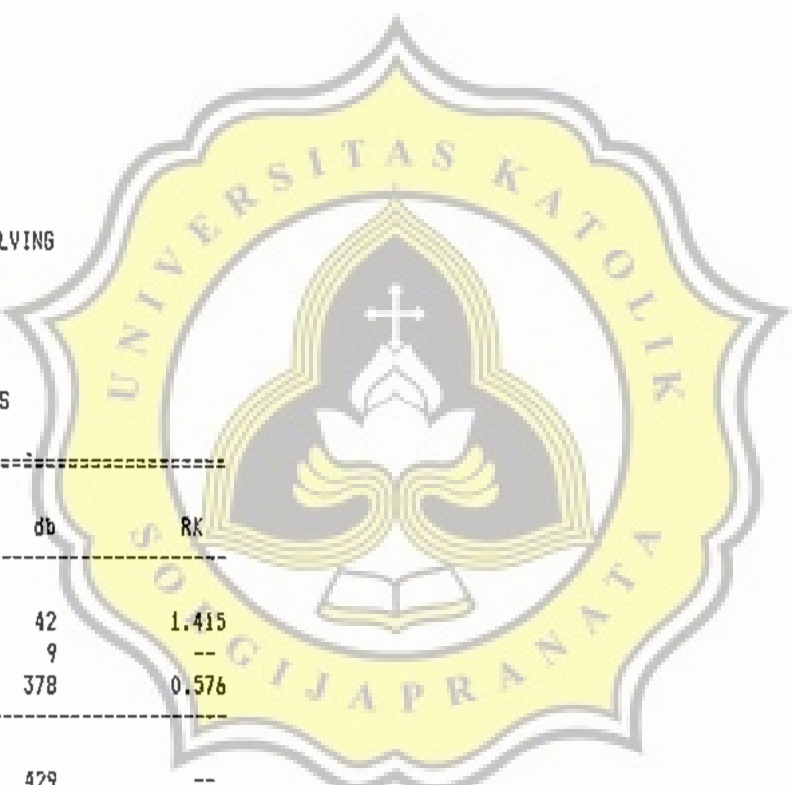
Jumlah Butir Semula = 20
Jumlah Butir Sahih = 10

TABEL RANGKUMAN ANALISIS

Sumber	JK	db	RK
Subyek	59.428	42	1.415
Butir	73.026	9	--
Sisa	217.874	378	0.576
Total	350.328	429	--

$r_{tt} = 0.598$ $p = 0.000$ Andal

Handayani






LAMPIRAN E
ALAT UKUR

INSTRUKSI.

Jawablah pertanyaan yang tersedia dibawah ini berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang Anda miliki. Jawaban ditulis dibawah soal. Semua jawaban yang Anda berikan merupakan keadaan yang sejujurnya. Setelah selesai mengerjakan periksa kembali identitas Anda, jangan sampai ada yang tertinggal. Selamat mengerjakan.

Nama : No.....
Jenis Kelamin : L / P
Tanggal :

1.	Gurumu sedang menerangkan pelajaran didepan kelas dan ada materi yang belum kamu pahami, apa yang kamu lakukan	
2.	Apa yang kamu lakukan bila melihat mobil yang berhenti dibawah rambu-rambu lalu lintas dengan tanda 	
3.	Ketika libur sekolah, kamu berkemah didalam hutan cara terbaik untuk mendapatkan kayu bakar didalam hutan.	
4.	Sahabatmu ternyata kecanduan narkoba. Apa yang kamu lakukan	

5.	Apa yang akan kamu lakukan apabila seseorang yang kamu hormati menghinamu dengan menyebutkan kesalahan yang telah kamu perbuat di depan orang banyak.	
6.	Apa yang kamu lakukan bila kamu berada didalam gedung bioskop dan kamu adalah orang pertama yang melihat timbulnya kebakaran didalam gedung tersebut.	
7.	Ketika kamu jalan-jalan bersama temanmu, tiba-tiba salah seorang temanmu pingsan, yang kamu lakukan.	
8.	Apa yang kamu lakukan apabila dikejar anjing.	
9.	Kamu adalah seorang ketua OSIS, ketika didalam rapat sesama rekanmu terjadi perbedaan pendapat. Sebagai ketua OSIS apa yang akan kamu lakukan.	
10.	Pada waktu kamu berkemah di hutan tiba-tiba hujan turun dengan derasnya, yang kamu lakukan.	
	TOTAL	



DATA PRE TEST PADA KELOMPOK EKSPERIMEN

No item Subyek	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Skor total
1.	2	0	0	1	1	1	1	2	1	1	10
2.	2	2	1	2	1	0	1	0	0	0	9
3.	2	2	0	2	0	1	1	0	2	2	12
4.	2	0	0	1	0	1	1	2	0	1	8
5.	1	2	1	2	0	1	1	0	1	1	10
6.	2	2	2	2	2	1	1	0	2	0	14
7.	2	0	2	1	2	1	1	2	1	0	12
8.	2	0	0	2	0	1	1	0	1	1	8
9.	2	2	1	2	0	1	1	0	1	1	11
10.	2	2	0	2	0	1	1	0	0	1	9
11.	2	2	0	2	0	0	1	0	0	0	7
12.	2	0	2	2	0	2	2	1	0	1	12
13.	2	2	2	2	2	2	1	0	2	1	16
14.	2	0	0	2	2	0	2	0	1	0	9
15.	2	0	0	2	0	2	1	0	0	0	7
16.	2	0	0	2	0	2	1	0	1	1	9
17.	2	2	0	2	2	0	1	0	1	0	10
18.	2	2	0	2	0	0	1	0	0	0	7
19.	2	0	0	2	2	1	1	2	2	0	12
20.	2	2	2	2	0	1	1	0	1	1	12
21.	2	2	0	2	2	1	1	0	1	1	12
22.	2	2	2	2	1	1	1	0	0	0	11

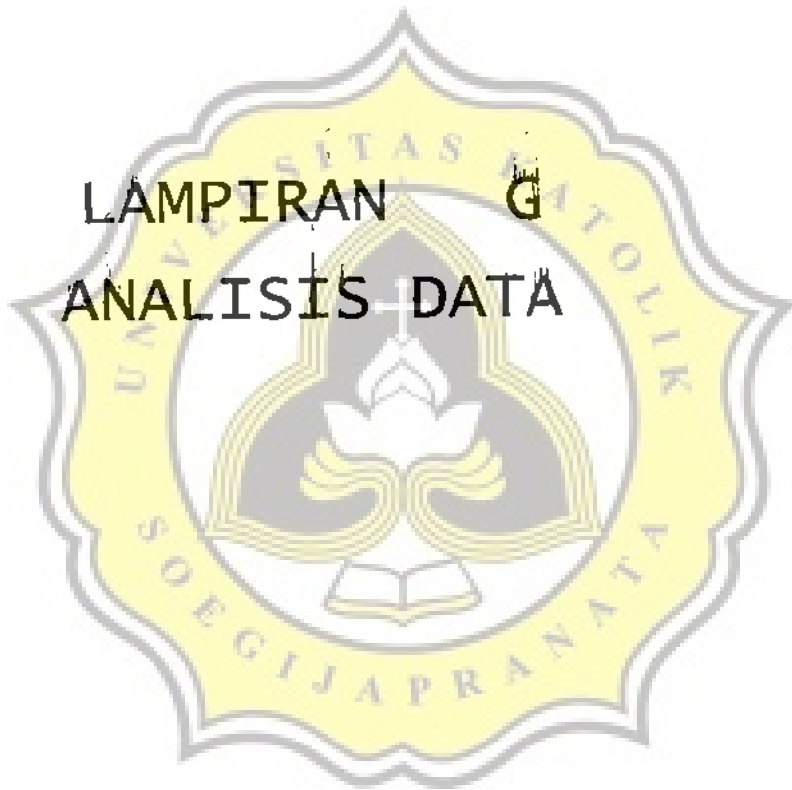
DATA PRE TEST KELOMPOK KONTROL

No. item Subyek	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10	Total skor
1.	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	14
2.	2	2	1	2	1	0	1	1	0	1	11
3.	2	2	2	2	1	0	1	0	0	0	10
4.	2	0	2	2	0	2	2	2	0	0	12
5.	2	0	2	2	0	1	1	0	0	0	8
6.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7.	2	2	2	1	1	2	1	0	0	1	12
8.	2	2	2	1	1	2	1	0	0	1	12
9.	2	2	0	2	1	0	1	0	2	0	10
10.	2	0	2	2	0	1	2	0	0	0	9
11.	2	2	2	2	1	0	0	2	2	1	14
12.	2	2	0	2	0	0	1	1	2	0	10
13.	1	2	2	2	1	0	1	2	1	0	12
14.	2	2	0	1	0	1	0	2	0	0	8
15.	2	0	2	2	0	0	1	2	0	1	10
16.	2	1	0	2	0	2	1	0	0	0	8
17.	2	2	2	2	1	1	0	2	0	2	14
18.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19.	2	1	2	2	0	2	0	2	0	0	11
20.	2	0	2	0	1	1	0	0	1	0	7
21.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22.	2	0	1	1	0	0	1	0	0	0	5

DATA SUBYEK YANG TELAH DIPASANGKAN PADA KELOMPOK
EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

NO.	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Subyek	Skor total	Subyek	Skor total
1.	11	7	20	7
2.	4	8	5	8
3.	8	8	14	8
4.	2	9	10	9
5.	1	10	9	10
6.	5	10	12	10
7.	17	10	15	10
8.	9	11	2	11
9.	22	11	19	11
10.	3	12	4	12
11.	7	12	7	12
12.	12	12	8	12
13.	19	12	13	12
14.	6	14	11	14

LAMPIRAN G
ANALISIS DATA



Hasil Uji Perbedaan 2 Sampel

Subyek	K. Eksperimen	Ranking	K. Kontrol	Ranking
1.	9	1	15	17,5
2.	12	5	12	5
3.	12	5	14	15,5
4.	13	11,5	12	5
5.	13	11,5	13	11,5
6.	13	11,5	13	11,5
7.	12	5	12	5
8.	18	22	17	20,5
9.	14	15,5	12	5
10.	13	11,5	17	20,5
11.	15	17,5	16	19
		117 (R1)		136 (R2)

R1 : 117

R2 : 136

$$U = (n_1)(n_2) + \left(\frac{n_1(n_1+1)}{2} \right) - R_1$$

$$(11)(11) + \left(\frac{11(11+1)}{2} \right) - 117$$

121 - 51

70

LAMPIRAN H
SURAT IJIN PENELITIAN





FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang - 50234

Telp. (024) 316142 - 441555 (Hunting)

Fax. (024) 415429 E-Mail : unika@semarang.wasantara.net.id Po. Box. 8033/SM

Badan Hukum : Yayasan Sandjojo

Nomor : B.2.01/105/UKS.07/VIII/2000

25 Agustus 2000

Lamp. : -

Hal : Penelitian

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Kepala SLTP Ekarini
di-
Semarang

Dengan hormat kami mohon bantuan Bapak/Ibu, dapat kiranya memberikan ijin kepada mahasiswa/i :

Nama : Ch. Nini Handayani
NIM / NIRM : 96.40.2172/96.6.111.08000.50071
Tempat/ Tgl.Lahir : Blitar, 5 April 1978
Alamat : Jl. Karangrejo No. 136 C
Semarang

untuk mengadakan Penelitian di SLTP Ekarini Semarang, dalam rangka penyusunan Skripsi Tingkat Sarjana dengan Judul "PENGARUH PELATIHAN KECERDASAN EMOSI TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA REMAJA".
Demikian atas bantuan serta kerja sama Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

