

**SKRIPSI**

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* MENGGUNAKAN *GAME WEREWOLF* UNTUK MENINGKATKAN *SELF DISCLOSURE* SISWA MTS FAQIHUL ILMI MAKASSAR**

**NUR SAFITRI FEBRIANA**

**PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

****

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* MENGGUNAKAN *GAME WEREWOLF* UNTUK MENINGKATKAN *SELF DISCLOSURE* SISWA MTS FAQIHUL ILMI MAKASSAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan pada Psikologi Pendidikan dan

Bimbingan Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

**OLEH:**

**NUR SAFITRI FEBRIANA**

**1444040008**

**PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini:**

Nama : **NUR SAFITRI FEBRIANA**

NIM : 1444040008

Jurusan/Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Menggunakan *Game Werewolf* Untuk Meningkatkan *Self Disclosure* Siswa MTs Faqihul Ilmi Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 29 Oktober 2018

Yang Membuat Pernyataan

**NUR SAFITRI FEBRIANA**

 1444040008

**MOTTO**

***“Perjuangan tidak akan pernah berhenti selama kita masih ada didunia ini karena tempat peristirahatan kita yang sesungguhnya adalah akhirat, oleh karena itu berjuanglah dengan sekuat tenagamu untuk mendapatkan tempat peristirahatan yang indah”***

***(Nur Safitri Febriana)***

***Kuperuntukkan karya tulis ini kepada:***

***Kedua orangtuaku, suamiku dan juga anakku tercinta sebagai wujud rasa terima kasihku kepada mereka atas keikhlasan, pengeorbanan dan restu yang selalu memberikan semangat dalam setiap ujian kehidupan ini***

**ABSTRAK**

**Nur Safitri Febriana**, 2018. Skripsi. Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* Menggunakan *Game Werewolf* Untuk Meningkatkan *Self Disclosure* Siswa Mts Faqihul Ilmi Makassar. Dibimbing oleh Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd dan Dr. Abdul Saman, M. Si. Kons. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya *self disclosure* siswa. Rumusan masalahnya 1) Bagaimana gambaran *self disclosure* siswa di MTs Faqihul Ilmi Makassar? 2) Bagaimana gambaran pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunaka*n game werewolf* untuk meningkatkan *self disclosure* siswa di MTs Faqihul Ilmi Makassar? 3) Apakah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mengunakan *game werewolf* dapat meningkatkan *self disclosure* siswa di MTs Faqihul Ilmi Makassar?. Penelitian ini bertujuan mengetahui 1) Gambaran *self disclosure* siswa di MTs Faqihul Ilmi Makassar sebelum diberi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* 2) Gambaran pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* untuk meningkatkan *self disclosure* siswa di MTs Faqihul Ilmi Makassar 3) Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mengunakan *game werewolf* dapat meningkatkan *self disclosure* siswa di MTs Faqihul Ilmi Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, *Pre-Eksperiment Design*. Desain Eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design.* Populasi penelitian 45 siswa dan sampel penelitian 12 siswa yang ditentukan dengan teknik *proporsional random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner *self disclosure* dan pedoman observasi. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis non parametrik, yaitu uji *Wilcoxon.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tingkat s*elf disclosure* siswa MTs Faqihul Ilmi Makassar sebelum diberikan perlakuan berupa teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* berada pada kategori rendah. 2) Penerapan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* yang terdiri atas lima tahap yaitu *rational treatment,* tahap pelaksanaan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* yang dilakukan sebanyak 3 kali, dan tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada setiap tahapan kegiatan ini tingkat partisipasi siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. 3) Teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* dapat meningkatkan *self disclosure* siswa secara signifikan di MTs Faqihul Ilmi Makassar.

**Kata Kunci:** Teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* , *Self disclosure*

**PRAKATA**

 Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* untuk meningkatkan *self disclosure* siswa Mts Faqihul Ilmi Makassar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW.

 Proses penulisan skripsi ini, tidak luput dari berbagai hambatan yang telah memberikan hikmah dan mendorong penulis untuk berusaha secara maksimal. Namun berkat bimbingan dan motivasi serta bantuan dari berbagai pihak, segala hambatan dan tantangan yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu, maka sepantasnyalah penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih kepada yang terhormat Bapak Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M. Pd sebagai pembimbing I dan Bapak Dr. Abdul Saman, M. Si., Kons sebagai pembimbing II yang dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

 Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Husain Syam, M.TP sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd sebagai Dekan; Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons sebagai Wakil Dekan I; Drs. Muslimin, M.Ed sebagai Wakil Dekan II; Dr. Pattaufi, M.Si sebagai Wakil Dekan III; dan Dr. Purwoto, M.Pd sebagai Wakil Dekan IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Drs. H. Muhammad Anas, M. Si sebagai Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak/ Ibu dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan berbagai macam bekal ilmu pengetahuan yang tak ternilai dibangku perkuliahan.
5. Para staf Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNM yang telah memfasilitasi penulis selama proses penelitian.
6. Bapak Muh. Yunus, S.Ag. M.Ag sebagai kepala sekolah Mts Faqihul Ilmi Makassar, dan bapak Muh. Junaedi, S.Pd sebagai guru pembimbing di sekolah yang telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis selama melakukan penelitian.
7. Teristimewa kepada ayahanda ABD. Rahim dan ibunda Hartati yang tulus dan ikhlas merawat dan membesarkan, membimbing, serta memfasilitasi segala kebutuhan perkuliahan penulis.
8. Suamiku Sarwani Abdansyah yang dengan sabar membimbing, membantu dan memberikan dukungan dari setiap ujian kehidupan ini khususnya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Saudariku Ana Yuniarti Saudi, seperjuangan pada saat KKN-PPM di pare-pare dan PPL di MAN 1 Makassar yang selalu menemani, saling memberikan motivasi dan bersama-sama dalam mengerjakan proposal.
10. Saudariku Fitriani dan Sulmaida, yang telah menemaniku selama 4 tahun ini dan mengajarkanku arti kehidupan, membantuku dalam setiap masalah termasuk dalam penyusunan skripsi ini, dan memberikan motivasi agar tetap berjuang menyelesaikan pendidikan ini.
11. Kepada Nur Afni, Hildayanti Hasan, Febrina Choti, Ayu Noviana, dan Ikmal Hidayat teman seperjuanku dalam menyusun skripsi
12. Kepada seluruh siswa kelas VIII (sekarang sudah naik ke kelas IX) Mts Faqihul Ilmi Makassar, selaku subjek peneliti yang telah ikut serta dalam penelitian ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

 Semoga semua kebaikan yang telah diberikan oleh Bapak dan Ibu serta semua pihak yang telah membantu dalam skripsi ini, penulis mendoakan semoga mendapat balasan yang berlipat ganda dan menjadi amal kebaikan di hadapan Allah SWT. Dan dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan- kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

 Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Amin ya Robbal Alamin.

 Makassar, 20 Oktober 2018

 Penulis

**DAFTAR ISI**

Halaman

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI iv

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v

MOTO vi

ABSTRAK vii

PRAKATA viii

DAFTAR ISI xii

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

**BAB I. PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Rumusan Masalah 9
3. Tujuan Penelitian 10
4. Manfaat Penelitian 10

**BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. Kajian Pustaka 12
2. Konsep Dasar *Self Disclosure* 12
3. Pengertian *Self Disclosure*  12
4. Aspek-Aspek *Self Disclosure*  14
5. Fungsi *Self Disclosure* 16
6. Manfaat *Self Disclosure* 17
7. Faktor-faktor *Self Disclosure* 19
8. Tingkatan *Self Disclosure* 20
9. Bahaya *Self Disclosure* 22
10. Pedoman *Self Disclosure* 24
11. Konsep Dasar Teknik *Role Play*  25
12. Pengertian *Role Play* 25
13. Fungsi *Role Play* 28
14. Langkah-langkah pelaksanaan *Role Play* 30
15. Bentuk *Role Play* 35
16. Konsep Dasar *Game Werewolf*  37
17. Pengertian *Game Werewolf* 37
18. Sejarah *Game Werewolf* 39
19. Manfaat *Game Werewolf*  39
20. Pemeran *Game Werewolf* 40
21. Langkah-langkah *Game Werewolf* 42
22. Kerangka Pikir 44
23. Hipotesis Penelitian…………………………… ……………… 49

**BAB III. METODE PENELITIAN**

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 50
2. Variabel dan Desain Penelitian 50
3. Definisi Operasional Variabel 52
4. Populasi dan Sampel 53
5. Teknik Pengumpulan Data 555555555555555566655556 55
6. Teknik Analisis Data 60

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian 62
2. Gambaran Tingkat *Self Disclosure* Siswa 62

di Mts Faqihul Ilmi Makassar

1. Gambaran Pelaksanaan Teknik *Role Playing* 63

Menggunakan *Game Werewolf*

1. Pembahasan 78
2. Tingkat *Self Disclosure* Siswa di Mts Faqihul Ilmi Makassar 78
3. Penerapan Teknik *Role Playing* Menggunakan 79

*Game Werewolf*

1. Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role playing* 82

Menggunakan *Game Werewolf* Untuk Meningkatkan *Self*

*Disclosure* Siswa MTs Faqihul Ilmi Makassar

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan 84
2. Saran 85

**DAFTAR PUSTAKA** 86

**LAMPIRAN** 89

**DAFTAR GAMBAR**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Gambar** | **Nama Gambar** | **Halaman** |
| 2.1 | Skema Kerangka Pikir | 48 |

**DAFTAR TABEL**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tabel** | **Nama Tabel** | **Halaman** |
| 3.1 | Model Rancangan Penelitian | 51 |
| 3.2 | Penyebaran Populasi Penelitian | 54 |
| 3.3 | Sampel Penelitian | 55 |
| 3.4 | Pembobotan Item Kuesioner | 56 |
| 3.5 | Uji Validitas | 57 |
| 3.6 | Uji Reliabilitas | 58 |
| 3.7 | Kriteria Penentuan Hasil Observasi | 60 |
| 4.14.24.34.44.5 |  Tingkat *Self Disclosure* Siswa Pada Populasi PenelitianData Tingkat Partisipasi Teknik *Role Playing* Menggunakan *Game Werewolf*Tingkat *Self Disclosure* yang rendah, Sebelum (*Pretest)* Dan Sesudah (*Posttest)* Pemberian Teknik *Role Playing* Menggunakan *Game Werewolf*Data Rata-Rata *Self Disclosure* SiswaHasil Analisis Hipotesis Berdasarkan Skor *Pretest* dan *Postest* melalui uji Wilcoxon  | 6373757677 |
|  |  |  |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nomor**  | **Nama Lampiran** | **Halaman** |
| 1. 2
2. 3.
 | Pra PenelitianData Pra PenelitianRencana Pelaksanaan  | 909293 |
|  | Skenario Penelitian | 95 |
|  | Pedoman Observasi | 101 |
|  | Kisi-kisi Skala Penelitian Sebelum Uji Coba | 104 |
|  | Uji Coba Lapangan | 110 |
|  | Uji Validitas | 112 |
|  | Uji Reliabilitas | 114 |
|  | Kisi-kisi Skala Penelitian Setelah Uji Coba | 115 |
|  | Skor Jawaban Angket Pretest  | 120 |
|  | Skor Jawaban Angket Posttest  | 121 |
|  | Data Penelitian Pretest dan Posttest | 122 |
|  | Analisis Statistik Deskriptif  | 123 |
|  | Analisis Inferensial | 126 |
|  | Data Hasil Observasi | 127 |
|  | Hasil Analisis Observasi | 132 |
|  | Rencana Pelaksanaan Bimbingan Konseling | 133 |
|  | Lembar Kerja Siswa | 139 |
|  | Dokumentasi Kegiatan | 141 |
|  | Pengusulan Judul | 144 |
|  | Pengesahan Judul | 145 |
|  | Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi | 146 |
|  | Surat Penunjukan Pembimbing | 147 |
|  | Pengesahan Usulan Penelitian | 148 |
|  | Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian | 149 |
|  | Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 150 |
|  | Riwayat Hidup | 151 |
|  |  |  |
|  |  |  |