**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

 Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *eksperiment*. Model yang digunakan *pre-experiment design.* Artinya, ini membandingkan tingkat *self disclosure* sebelum diberikan perlakuan *role playing* menggunakan *game werewolf* dan setelah diberikan perlakuan *role playing* menggunakan *game werewolf* di MTs Faqihul Ilmi Makassar. Dengan demikian, dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok penelitian yaitu kelompok *eksperiment* yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Sugiyono (2017: 7) mengatakan bahwa “penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

 Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu *role playing* menggunakan *game werewolf* sebagai variabel bebas (X) atau yang mempengaruhi (independent variabel), dan tingkat *self disclosure* sebagai variabel terikat (Y) atau yang mempengaruhi (dependent variabel).

 Desain e*ksperimen*t yang digunakan adalah *one-group pretest-posstest design,* yang digambarkan sebagi berikut:

**O1 X O2**

**Gambar 3.1. Model Rancangan Penelitian**

Keterangan :

X: perlakuan

O1: Pretest

O2 :Posttest

(Emzir, 2008: 96)

 Prosedur pelaksanaan penelitian mulai dari penentuan kelompok, *pretest,* perlakuan berupa *role playing* menggunakan *game werewolf*  dan *posttest* sebagai berikut:

* 1. Mengidentifikasi siswa MTs Faqihul Ilmi Makassar yang terindikasi mengalami *self disclosure* rendah
	2. Pelaksanaan *pretest* terhadap subjek penelitian berupa pemberian angket penelitian yang berisi daftar pertanyaan tentang *self disclosure* sebelum diberikan perlakuan (*treatment)*
	3. Tahap perlakuan (*treatment)* yaitu penerapan *role playing* menggunakan *game werewolf* melalui bimbingan kelompok terhadap subjek peneliti
	4. Pelaksanaan *posttest* terhadap subjek penelitian berupa pemberian angket penelitian seperti pada pelaksanaan *pretest* tentang *self disclosure* di MTs Faqihul Ilmi Makassar untuk mengetahui apakah ada sebelum dan setelah diberikan *treatment*
1. **Definisi Operasional Variabel**

 Defenisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji, maka ditentukan defenisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

1. *Self disclosure* adalah pengungkapan diri dimana seseorang mampu menceritakan tetang segala sesuatu yang ada pada dirinya, baik itu berupa pemberian informasi, pendapat, keyakinan, perasaan, pengalaman, atau bahkan masalah yang sedang dialaminya agar orang lain mengetahui hal tersebut. Tinggi rendahnya *self disclosure* diukur dengan menggunakan angket pengungkapan *self disclosure* yang dilakukan sesuai dengan teori yang menjadi desain penelitian ini yaitu *one group pretest-posstest design.*
2. *Role playing* menggunakan *game werewolf* adalah permainan peran yang memiliki beberapa karakter peran dimana pemain bergerak atau bertindak sesuai dengan peran yang didapatkannya dalam permainan ini. Untuk menyelesaikan permainan ini maka semua pemain harus mencari tahu siapakah serigalanya *(werewolf*). Dalam permainan ini dapat membuat para pemain bisa berargumen. Permainan ini dilakukan melalui bimbingan kelompok menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model penelitian *pre experiment design* untuk meningkatkan *self disclosure* siswa agar siswa dapat percaya diri, memiliki pemikiran yang positif, menjalin hubungan yang akrab dengan orang lain, berani mengungkapkan pendapatnya, dan dapat terbuka.
3. **Populasi dan Sampel**
4. **Populasi**

 Sugiyono (2017: 80) menyatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Faqihul Ilmi Makassar tahun ajaran 2017-2018 yang teridentifikasi memiliki *self disclosure* rendah. Populasi diperoleh melalui wawancara dengan guru BK yang mengatakan bahwa siswa tersebut kurang mampu dalam berpendapat, guru bk banyak mendapatkan laporan dari guru-guru mata pelajaran bahwa siswa tersebut kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Dari hasil observasi yang dilkukan, peneliti melihat siswa tersebut ragu dan tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya kepada guru ketika guru mata pelajaran meminta jawaban dari pertanyaan yang diajukannya kepada siswa tersebut. Kemudian peneliti membagikan angket *self disclosure* untuk memastikan bahwa siswa tersebut memiliki pengungkapan diri yang rendah.yang ditunjukkan dengan adanya perilaku siswa yang tidak percaya diri mengungkapkan pendapatnya baik didalam kelas maupun dengan temanya. Siswa tersebut takut salah dalam meyampaikan pendapatnya, dan siswa tersebut lebih suka menyendiri dikelas. Dari hasil pemberian angket tersebut didapatkan populasi penelitian sebanyak 45 orang. Berikut disajikan dalam bentuk tabel penyebaran populasinya dibawah ini:

**Tabel 3.2 Penyebaran Populasi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jumlah Siswa**  | **Populasi** |
| 1 | VIIIA | 33 | 16 |
| 2 | VIIIB | 28 | 12 |
| 3 | VIIIC | 31 | 17 |
| Total | 92 | 45 |

Sumber: Hasil Wawancara, observasi, dan angket prapenelitian

1. **Sampel**

 Sampel adalah bagian dari populasi. Ada pun Manurut Sugiyono (2017: 81) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Roscoe (Sugiyono, 2017) mengemukakan jumlah sampel minimum untuk penelitian eksperimen sederhana yakni 10-20 subyek.

 Penentu sampel adalah menentukan siswa yang akan diteliti yang diduga mengalami *self disclosure* yang rendah di MTs Faqihul Ilmi Makassar. Dari keseluruhan siswa kelas VIII yang berjumlah 92 siswa dari 3 kelas di peroleh 45 siswa yang mengalami *self disclosure* yang rendah melalui wawancara dengan guru BK dan kuesioner yang digunakan. Karena teknik bimbingan yang akan digunakan adalah bimbingan kelompok. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada ukuran jumlah anggota kelompok pada bimbingan kelompok. Menurut Sukardi (2010) menjelaskan bahwa ukuran kelompok yang ideal adalah sekitar 7-15 orang. Jadi ditetapkan sampel yang akan diteliti adalah 12 orang dari jumlah populasi dengan alasan pertimbangan semua anggota populasi dinilai homogen yakni berada pada lingkungan sekolah yang sama, guru yang sama, tingkat kelas yang sama, dan umur yang sama, serta pertimbangan kesediaan siswa mengikuti kegiatan dan untuk memudahkan peneliti dalam pelaksanaan *treatment* agar dinamika kelompok yang berlangsung didalam kelompok dapat secara efektif bermanfaat bagi para anggota kelompok.

 Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proporsional random sampling,* dimana pengambilan sampel dari jumlah populasi dilakukan secara proporsional dan berimbang terhadap kelas-kelas yang memiliki *self disclosure* rendah. Jumlah sampel penelitian diambil dari jumlah populasi sebanyak 45 siswa yang terdiri dari 3 kelas yaitu VIII A, VIIIB, VIIIC dimana masing-masing kelas diambil secara acak siswa sehingga mencukupi jumlah sampel yang telah ditetapkan

 Berikut deskripsi sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jumlah Populasi** | **Jumlah Sampel** |
| 1 | VIIIA | 16 | 16/45x12=4 |
| 2 | VIIIB | 12 | 12/45x12=3 |
| 3 | VIIIC | 17 | 17/45x12=5 |
| Total | 45 | 12 |

Sumber: pengambilan *proporsional random sampling*

1. **Teknik Pengumpulan Data**

 Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebeb dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang cukup valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. **Kuesioner *self disclosure***

 Kuesioner *self disclosure* adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner *self disclosure* diberikan kepada subjek eksperimen untuk memperoleh gambaran tentang *self disclosure* baik sebelumnya (*pretest*) maupun sesudahnya (*pasttest)* diberikan perlakuan berupa pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf*. Angket penelitian ini bersifat tertutup, karena setiap item pernyataan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban, dengan lima pilihan jawaban yaitu selalu (SL), sering (S), kadang (KD), jarang (J), dan tidak pernah (TP). Guna pentingnya analisis data, maka kuesioner penelitian ini menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5.

**Tabel 3.4. Pembobotan Item Kuesioner**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pilihan Jawaban | ***Favorable*** | ***Unfavorable*** |
| Selalu (Sl) | 5 | 1 |
| Sering (S) | 4 | 2 |
| Kadang-kadang (Kd) | 3 | 3 |
| Jarang (J) | 2 | 4 |
| Tidak Pernah (Tp) | 1 | 5 |

Sumber: Sugiyono (2017)

 Sebelum kuesioner *self disclosure* digunakan untuk penelitian lapangan ini, kuesioner *self disclosure* terlebih dahulu divalidasi oleh dosen validator ahli Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, kemudian diuji untuk mengetahui validitas dan realibilitas angket penelitian.

1. **Uji validitas instrumen**

 Hasil uji validitas skala menggunakan pengolahan komputer program SPSS 22 *for windows*. Batas penerimaan dengan syarat nilai r yang diperoleh r hitung ≥ r table. Seperti yang dikatakan oleh Azwar (2005:179) bahwa “bila harga korelasi dibawah r tabel maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang”.

 Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan SPSS 22 *for windows* diperoleh item yang tidak valid sebanyak 10 item, adapun item yang tidak valid dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.5. Tabel Uji Validitas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No Item | **Nilai r** | **Nilai (r11(α))** | **Keterangan** |
| 3 | 0.243 | 0.3 | Tidak Valid |
| 5 | 0.180 | 0.3 | Tidak Valid |
| 14 | -0.020 | 0.3 | Tidak Valid |
| 16 | 0.042 | 0.3 | Tidak Valid |
| 18 | 0.269 | 0.3 | Tidak Valid |
| 26 | 0.074 | 0.3 | Tidak Valid |
| 29 | 0.249 | 0.3 | Tidak Valid |
| 31 | 0.230 | 0.3 | Tidak Valid |
| 34 | 0.278 | 0.3 | Tidak Valid |
|  41 | 0.274 | 0.3 | Tidak Valid |

Sumber: SPSS 22 *from windows*

 Item-item yang tidak valid tersebut digugurkan sehingga jumlah item valid yang dijadikan sebagai kuesioner *self disclosure* berjumlah 32 item. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

1. **Uji reliabilitas instrumen**

 Reabilitas berarti dapat dipercaya. Suatu tes dapat dipercaya apabila tes yang diberikan dapat menunjukkan hasil yang konstan atau tetap, hal ini berarti meskipun seorang responden diberikan tes lebih dari sekali tetap tidak menunjukkan adanya perubahan. Siregar (2016: 175) menjelaskan bahwa “suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reliabilitas minimal 0,6”.

 Menurut Sugiyono (2017: 184) uji reliabilitas dapat menggunakan bantuan pengolahan komputer program SPSS 22. Jika diinterpretasikan nilai koefisien reliabilitas tes (r) menggunakan kategori berikut:

0,80< r ≤ 1,00 : reliabilita sangat kuat

0,60< r ≤ 0,799 : reliabilitas kuat

0,40< r ≤ 0,599 : reliabilitas sedang

0,20< r ≤ 0,399 : reliabilitas rendah

r ≤ 0,20 : reliabilitas sangat rendah

 Berdasarkan uraian diatas, adapun nilai reliabilitas *cronbach alpha* yang diperoleh melalui SPSS 22 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.6. Tabel Uji Reliabilitas**

|  |
| --- |
| **Reliability Statistics** |
| Cronbach's Alpha | Cronbach's Alpha Based on Standardized Items | N of Items |
| .873 | .875 | 32 |

Sumber: SPSS 22 *from windows*

 Berdasarkan hasil uji SPSS 22 Diperoleh nilai *cronbach alpha* sebesar 0.873 yang jika diinterpretasikan berada pada rentang 0,80< r ≤ 1,00. Hasil tersebut menunjukkan reliabilitas data berada pada kategori sangat kuat atau baik.

1. **Observasi**

 Teknik observasi digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan perubahan perubahan selama mengikuti pelaksanaan bimbingan kelompok dengan *role playing* menggunakan *game werewolf*  melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian. Observasi ini berisikan apek-aspek kecenderungan aktivitas siswa, cara penggunaannya dengan memberi tanda ceklis pada setiap aspek yang muncul pada masing-masing objek penelitian atau dalam hal ini adalah siswa. Adapun kriteria ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek pada setiap kali pertemuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

 Analisis individu=$\frac{nm}{n}X 100\%$ (Raharjo dan Gudnanto, 2013:72)

Dimana:

Nm = jumlah item yang tercetak dari satu siswa

 n = jumlah item dari seluruh apek yang diobservasi

 Menurut Herrhyanto dan Hamid (2009), kriteria untuk penentuan tingkatan yaitu nilai data terbesar 100% dikurangi nilai data terkecil 0% kemudian dibagi jumlah kelas yang diinginkan (5 kelas interval) sehingga diperoleh rentang interval sebanyak 20%. Adapun kriteria kategorisasinya sebagai berikut:

**Tabel 3.7. Kriteria Penentuan Hasil Observasi**

|  |  |
| --- | --- |
| Persentase | **Kategori** |
| 80% - 100% | Sangat tinggi |
| 60% - 79% | Tinggi |
| 40% - 59% | Sedang |
| 20% - 39% | Rendah |
| 0% - 19% | Sangat rendah |

Sumber: Herrhyanto dan Hamid (2009)

1. **Teknik Analisis Data**

 Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan *self disclosure* siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan *uji wilcoxon.*

1. **Analisis statistik deskriptif**

 Analisis deskriptif dimaksud untuk memperoleh gambaran *self disclosure* di MTs Faqihul Ilmi Makassar sebelum dan sesudah perlakuan berupa *role playing* menggunakan *game werewolf* yang menggunakan tabel ditribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$B=\frac{F}{TFi} X 100\%$(Siregar, 2016:14)

Dimana:

B = Persentase TFi = Total frekuensi (jumlah subjek/sampel)

*F =* Frekuensi yang dicari persentasenya

 Guna memperoleh gambaran umum tentang *self disclosure* di MTs Faqihul Ilmi Makassar sebelum dan sesudah perlakuan berupa *role pleying* menggunakan *game werewolf,* maka untuk keperluan tersebut, dilakukan perhitungan rata-rata skor variabel dengan rumus:

$Me=\frac{\sum\_{}^{}xi}{N}$ (Siregar, 2016:20)

Dimana:

Me = mean (rata-rata)

Xi = nilai x ke I ampai ke n

N = banyaknya subjek

1. **Analisis statistik non parametrik**

 Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji non parametrik untuk menguji hipotesis. Pada dasarnya uji non parametrik memiliki persyaratan yang lebih longgar, dimana data tidak harus terdistribusi norma. Oleh karena itu uji ini sering disebut uji bebas distribusi. Adapun dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* yang dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian tentang bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* dapat meningkatkan *self disclosure* sisw di MTs Faqihul Ilmi Makassar. Uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 22. Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05 dengan kriteria adalah tolak H0 jika nilai *Asymp.* Sig ≤ α dan diterima H0 jika nilai *Asymp.* Sig > α (Sugiyono, 2015).