**LAMPIRAN 4**

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

Tahap kegiatan

1 : Rasionalisasi *treatment*

Tujuan : siswa mampu mengenal dan mengetahui langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Tujuan | Uraian kegiatan | Hasil yang diperoleh | Waktu (menit) |
| 1 | Membangun *rapport* | Tercipta hubungan yang baik antara peneliti dengan siswa dan antara siswa dengan siswa | 1. peneliti menyambut siswa dengan berjabat tangan dan mempersilahkan duduk2. peneliti dan siswa saling memperkenalkan diri dengan menyebutkan biodata singkat tentang dirinya | Saling mengenal satu sama lain sehingga Siswa merasa tidak canggung dalam mengikuti kegiatan ini  | 10 |
| 2 | Menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilakukan | Agar siswa memahami tujuan pelaksanaan kegiatan ini | Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang akan membantu siswa untuk meningkatkan *self disclosure* | Siswa memahami tujuan yang akan dilakukan | 15 |
| 3 | Menjelaskan struktur kerahasiaan | Agar siswa mengetahui bahwa semua yang dilakukan dan diucapkan dalam kegiatan ini akan terjaga kerahasiaannya | Menjelaskan asas dalam bimbingan kelompok , yaitu asas kerahasiaan,  | Siswa memahami arti dari asas kerahasiaan ini sehingga siswa akan terbuka  | 10 |
| 4 | Menjelaskan durasi kegiatan | Agar kegiatan yang dilakukan dapat terlaksana secara terstruktur | Menjelaskan waktu yang akan digunakan selama melakukan kegiatan, dan menanyakan kesediaan siswa untuk mengikuti kegiatan yang sesuai waktu yang telah disepakati bersama | Siswa bersedia mengikuti kegiatan ini | 10 |
| 5 | Menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan | Agar siswa paham mengenai kegiatan yang akan dilakukan dan bersedia mengikuti kegiatan ini | Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan disetiap sesi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih ada yang belum dimengerti | Siswa paham dengan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan | 20 |
| 6 | Memberikan bahan informasi | Siswa mengetahui dengan gambaran pelaksanaan bimbingan kelompok dalam meningkatkan *self disclosure* siswa dengan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf* | * Peneliti bertanya kepada siswa tentang pemahamannya mengenai *self disclosure*, *role playing* dan *game werewolf*
* Peniliti menyampaikan informasi mengenai *self disclosure, role playing* dan *game werewolf*
* Peneliti mempersilahkan siswa untuk bertanya
 | Siswa memiliki pengetahuan tentang *self disclosure*, *role playing* dan *game werewolf* dan gambaran awal dari pelaksanaan kegiatan dan merasa yakin untuk melakukan kegiatan ini. | 30  |
| 7 | Membuat kesepakatan waktu untuk pertemuan selanjutnya | Agar siswa dapat mengikuti kegiatan ini | Menyepakati bersama waktu dan tempat pertemuan selanjutnya | Siswa menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan berikutnya | 10 |

II : Pelaksanaan *game werewolf* (3 kali pertemuan)

Tujuan : siswa mampu berargumen dan berani mengemukakan pendapatnya

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Tujuan | Uraian kegiatan | Hasil yang diperoleh | Waktu (menit) |
| 1 | Membangun *rapport* | Tercipta hubungan yang baik antara peneliti dengan siswa dan antara siswa dengan siswa | 1. peneliti menyambut siswa dengan berjabat tangan dan mempersilahkan duduk2. peneliti menanyakan kabar siswa | Siswa tidak gugup mengikuti kegiatan ini | 10 |
| 2 | Menyampaikan tujuan kegiatan yang akan dilakukan | Agar siswa memahami tujuan pelaksanaan kegiatan ini | Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang akan membantu siswa untuk meningkatkan *self disclosure* dengan cara bermain menggunakan *game werewolf* | Siswa paham akan tujuan kegiatan ini | 10 |
| 3 | Melaksanakan *game werewolf* | Melatih kebersamaan siswa dan pengungkapan diri siswa | 1. Para pemain duduk melingkar ditempat yang telah disediakan
2. Peneliti membagikan kertas kepada para pemain yang berisikan berbagai karakter dalam permainan
3. Masing-masing pemain mengambil kertas tersebut dan melihat karakter peran yang didapatkannya
4. Setelah para pemain mengetahui perannya masing-masing, maka peneliti akan memulai permainan
5. Para pemain mengikuti apa yang diinstruksikan oleh peneliti
 | Siswa mengikuti instruksi peneliti dengan benar dan siswa melatih dirinya untuk mampu mengungkapkan pendapatnya | 30 |
| 4 | Pemain dan penonton melakukan diskusi dan evaluasi terhadap permainan | Memperbaiki kesalahan dalam permainan ini | 1. Para pemaian diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan mengenai permainan ini
2. Penonton diberikan kesempatan yang sama untuk memberikan tanggapan terhadap permainan ini
 | Siswa memahami kesalahannya dalam permainan ini | 10 |
| 5 | Para pemain memainkan ulang permainan | Agar siswa terbiasa untuk berani mengungkapkan pendapatnya  | 1. Para pemain duduk melingkar ditempat yang telah disediakan
2. Peneliti membagikan kertas kepada para pemain yang berisikan berbagai karakter dalam permainan
3. Masing-masing pemain mengambil kertas tersebut dan melihat karakter peran yang didapatkannya
4. Setelah para pemain mengetahui perannya masing-masing, maka peneliti akan memulai permainan
5. Para pemain mengikuti apa yang diinstruksikan oleh peneliti
 | Siswa sangat bersemangat dan terus melatih dirinya dalam mengungkapkan pendapatnya tanpa ada tekanan  | 30 |
| 5 | Menarik kesimpulan  | Agar siswa paham akan tujuan pelaksanaan ini  | Siswa dan peneliti memberikan kesimpulan | Siswa mengambil hikmah dari permainan ini | 10 |
| 6 | Membuat kesepakatan waktu untuk pertemuan selanjutnya | Agar siswa dapat mengikuti kegiatan ini | Menyepakati bersama waktu dan tempat pertemuan selanjutnya | Iswa menyepakati waktu dan tempat kegiatan berikutnya | 10 |

III : Terminasi

Tujuan : Siwa mampu membandingkan tingkatan *self disclosure* sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* menggunakan *game werewolf*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Tujuan | Uraian kegiatan | Hasil yang diperoleh  | Waktu (menit) |
| 1 | Membangun *rapport* | Tercipta hubungan yang baik antara peneliti dengan siswa dan antara siswa dengan siswa | Peneliti menanyakan kabar siswa dan merefleksi pertemuan sebelumnya | Peneliti Mengetahui keadaan siswa | 10 |
| 2 | Mekanisme kegiatan | Agar siswa memahami tahapan pelaksanaan kegiatan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan terarah dan teratur | 1. Peneliti mengajak siswa merefleksikan pengalaman siswa selama proses bimbingan kelompok berlangsung
2. Peneliti memberikan kesepatan kepada siswa untuk menyampaikan hambatan dalam melaksanakan kegiatan ini
3. Peneliti memberikan lembar evaluasi diri untuk lebih mendukung hasil pelaksanaan kegiatan ini
4. Peneliti mempersilahkan siswa memaparkan hasil dari lembar evaluasi diri
5. Peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa tahap ini merupakan tahap akhir kegiatan
6. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa
7. Peneliti merencanakan jadwal pertemuan selanjutnya dan mengungkapkan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan *posstest*
8. Menutup pertemuan
 | Siswa melaksanakan kegiatan ini dengan baik dan siswa memahami tingkat pengungkapan dirinya sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan ini | 25 |