

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE
PERMAINAN TERHADAP PENERIMAAN DIRI SISWA/SISWI KELAS X
SMAN I BABELAN**

**Muhammad Walimsyah Sitorus
Universitas Negeri Jakarta**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan terhadap penerimaan diri siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi eksperimen *design nonequivalent control group design*. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa 11 sesi bimbingan kelompok yang diselenggarakan dua kali dalam sehari. Kelompok kontrol tidak menerima perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa/Siswi kelas X SMAN I Babelan tahun angkatan 2018. Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan bentuk *purposive sampling*. Siswa/Siswi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang dengan skor penerimaan diri berada dalam kategori rendah. Instrumen yang digunakan dalam menentukan sampel penelitian ini adalah instrumen penerimaan diri dengan empat pilihan dalam model skala likert yang terdiri 36 butir valid dengan reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha* sebesar 0,735. Teknik analisis data statistik dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan *mean empiris* untuk melihat rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig* sebesar 0.005, yang berarti melalui hasil perhitungan tersebut maka diperoleh kesimpulan bahwa pada penerimaan diri siswa/siswi *sig* < 0.05, Artinya peningkatan penerimaan diri siswa/siswi kelas X SMAN I Babelan kelompok *treatment* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Implikasi dari hasil penelitian adalah membantu meningkatkan penerimaan diri siswa/siswi kelas X SMAN I Babelan. Oleh sebab itu, dinamika kelompok layanan bimbingan kelompok dapat memfasilitasi siswa/siswi untuk memaknai perasaan serta memaknai kritikan secara objektif dan dapat menerima diri secara mendalam.

Kata Kunci: *bimbingan kelompok, penerimaan diri, metode permainan*

**THE INFUENCE OF GROUP GUIDANCE SERVICE WITH GAME
METHOD TOWARD STUDENT SELF-ACCEPTANCE OF THE TENTH
GRADE SMAN 1 BABELAN**

Muhammad Walimsyah Sitorus

ABSTRACT

The purpose of research is to know the influence of group guidance service with game method toward the student self-acceptance. Research method used is experimental quasi design nonequivalent control group design. Experimental group accept treatment in the form of 11 group guidance sessions which is held two times in a day. Control group don't accept treatment

Population in this research is the students of tenth grade SMAN 1 Babelan 2018. Sampling technique used is non-probability sampling in the form of purposive sampling. The students who become the sample in this research is 20 students with self-acceptance score is in low category. The instrument used in deciding this research sample is self-acceptance instrument with four choices in liker scale model which consists of 36 valid items with reliability uses cronbach's alpha is 0,735. Statistic data analysis technique is held by using statistic descriptive by using empiric mean to know score mean of pretest and posttest in the experimental group and the control group.

The hypothesis testing result shows that Asymp. Sig score is 0.000, it means that from the result of calculation, it is concluded that the students self acceptance is sig < 0,05, it means that the increasing of students self-acceptance of the tenth grade students SMAN 1 Babelan, treatment group is higher than the control group. The implication from result of the research is to help increasing the students self- acceptance of tenth grade SMAN 1 Babelan. Therefore group dynamics of group guidance service can facilitate the students to give meaning feeling and critic objectively and can accept himself/herself deeply.

Key words: group guidance, self-acceptance, game method