

ABSTRAK

PENINGKATAN *SELF DISCLOSURE* SISWA MELALUI TEKNIK PERMAINAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK

Oleh

VIVI DWI DAMAYANTI

Masalah penelitian ini adalah adanya siswa yang memiliki *self disclosure* yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan *self disclosure* siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan di MAN 1 Pesawaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 1 Pesawaran berjumlah 9 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *one-group pre-test-posttest*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala *self-disclosure* dan subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil analisis menunjukkan bahwa $Z_{hit} < Z_{tab}$ ($-2,668 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat peningkatan *self-disclosure* dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik simulasi permainan pada siswa, hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan *uji wilcoxon*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah *self-disclosure* dapat ditingkatkan dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan pada siswa.

Kata kunci: *self disclosure*, bimbingan kelompok, permainan

ABSTRACT

IMPROVING STUDENT'S SELF-DISCLOSURE THROUGH GROUP GUIDANCE OF GAME TECHNIQUES

By

VIVI DWI DAMAYANTI

The problem of this research is that there are students who have low self-disclosure. This study aims to determine the improvement of student's self-disclosure through group guidance with game techniques at MAN 1 Pesawaran. The subjects of this study were 11th grade students at MAN 1 Pesawaran, totaling 9 students. The method used in this research is a quasi-experiment with a one-group pre-test-posttest design. The data collection technique in this study used a self-disclosure scale, and the research subjects were determined using a purposive sampling technique. The results of the analysis show that $Z_{hit} < Z_{tab}$ ($-2.668 < 0.05$), then H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an increase in self-disclosure using group guidance in students. This is shown by the results of the data analysis using the Wilcoxon test. The conclusion in this study is that self-disclosure can be improved by using group guidance of game technique for students.

Keywords: self-disclosure, group guidance, game.