

ABSTRAK

Retno Wulandari. 2006. *Efektivitas Peer Group Konseling Dengan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Kelas X.4 Di SMA Muhammadiyah 1 Klaten Tahun Ajaran 2005/2006.* Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini berdasarkan atas fenomena yang terjadi di lapangan yang menunjukkan bahwa penyesuaian diri siswa kelas X.4 di SMA Muhammadiyah 1 Klaten masih rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas peer group konseling dengan metode bermain untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa kelas X.4 di SMA Muhammadiyah 1 Klaten tahun ajaran 2005/2006.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan desain penelitiannya adalah *Pre Experimental Design* dengan menggunakan jenis *One Group Pre-test and Post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.4 yang mempunyai karakteristik yang homogen yaitu segi usia, tergolong dalam usia remaja, sama-sama duduk di kelas 1. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologi dengan instrumen skala penyesuaian diri sebanyak 58 item. Instrumen tersebut telah diujicobakan untuk digunakan dalam penelitian. Metode analisis data yang digunakan adalah dengan uji *Wilcoxon*.

Dari hasil perhitungan deskripsi penyesuaian diri sebelum mendapat peer group konseling dengan metode bermain memiliki skor rata-rata 2,46. Sedangkan sesudah mendapatkan peer group konseling dengan metode bermain, deskripsi penyesuaian diri memiliki skor rata-rata 3,14. Untuk mengetahui efektivitas peer group konseling dengan metode bermain untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa, dilakukan uji *Wilcoxon*. Dari hasil perhitungan, diperoleh $Z_{hitung} = 2,701$ dan nilai Z_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $N=12$ diperoleh $Z_{tabel} = 1,96$. Jadi nilai $Z_{hitung} = 2,701 > Z_{tabel} = 1,96$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peer group konseling dengan metode bermain efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa kelas X.4 di SMA Muhammadiyah 1 Klaten tahun ajaran 2005/2006.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah unsur kerjasama, konsentrasi, kepercayaan diri, daya tanggap, kreativitas, keuletan, tanggungjawab, dan keberanian yang ada dalam permainan, dapat menumbuhkan penyesuaian diri siswa, dari uji *Wilcoxon* diperoleh nilai $Z_{hitung} = 2,701 > Z_{tabel} = 1,96$, berdasarkan dua hal tersebut maka peer group konseling dengan metode bermain efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa kelas X.4 di SMA Muhammadiyah 1 Klaten tahun ajaran 2005/2006. Dari hasil penelitian tersebut mengarahkan rekomendasi agar pembimbing di SMA Muhammadiyah 1 Klaten

hendaknya bisa memberikan pelayanan terhadap siswa terutama yang berkaitan dengan penyesuaian diri siswa. Hal itu bisa dilakukan melalui peer group konseling dengan metode bermain.

