

ABSTRAK

Maya Masyita Suherman. 2014. Strategi Permainan dalam Mengembangkan *self-control* siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas IV SD Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2015/2016). Tesis. Dibimbing oleh: Dr. Nandang Rusmana, M.Pd. (Pembimbing 1); dan Dr. Ipah Saripah, M.Pd. (Pembimbing 2). Program Studi Bimbingan dan Konseling, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya *Self-control* siswa di lingkungan sekolah. Rendahnya kemampuan mengontrol diri pada siswa dapat berakibat pada perilaku yang merusak diri sendiri dan orang lain. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *self-control* siswa adalah dengan strategi permainan. Penelitian bertujuan menguji efektivitas strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi-Eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control groups design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI tahun ajaran 2015/2016. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV A dan IV B SD Laboratorium Percontohan UPI yang ditentukan secara *random sampling*. Data dianalisis dengan statistik uji nonparametrik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala *self-control*. Hasil penelitian menunjukkan secara empirik, strategi permainan teruji efektif untuk mengembangkan *self-control* siswa. Efektivitas ditandai dengan meningkatnya skor *posttest* siswa pada kelompok eksperimen dan respon siswa yang baik. Rekomendasi penelitian ditujukan kepada: (1) guru BK untuk dapat bekerja sama dengan guru mata pelajaran dalam hal pelatihan menguasai teknik dasar bermain agar guru mata pelajaran dapat memberikan materi pelajaran dalam bentuk permainan yang lebih variatif dan membuat siswa lebih aktif; dan (2) peneliti selanjutnya untuk mengembangkan faktor-faktor yang mempengaruhi *self-control* agar dapat diketahui perkembangan *self-control* secara komprehensif.

Kata kunci : Self-Control, Siswa Sekolah Dasar, Strategi Permainan

ABSTRACT

Maya Masyita Suherman. 2014. *Game Strategy to Develop the Students' self-control (A Quasi experiment study to grade four primary school students in SD Laboratorium UPI 2015/2016). Thesis. Supervised by Dr. Nandang Rusmana, M.Pd. (first supervisor); and Dr. Ipah Saripah, M.Pd. (second supervisor). Guidance and Counseling Program, School of Postgraduate, Indonesia University of Education.*

The study is was motivated by the problem of lack of self-control students in the school environment. Low ability to control themselves in students can lead to self-destructive behavior and others. One way that can be done to develop students' self-control is a strategy game. The study aims to test the effectiveness of the strategy of the game in developing self-control students. The study uses a quantitative approach with Quasi-Experimental methods research design nonequivalent control groups design. The population in the study were all fourth grade students in SD Laboratorium Percontohan UPI academic year 2015/2016. Samples were students from grade 4a and 4b SD Laboratorium Percontohan UPI determined nonrandom sampling. Data were analyzed with nonparametric test statistics. The research instrument used is the scale of self-control. Research results indicated that game strategy effective to develop self-control students. Characterized by an increased effectiveness posttest scores of students in the experimental group and a good student responses. The Research recommendations addressed to: (1) Counselors can cooperate with the subject teachers in training to master the basic techniques of playing so subject teachers can deliver the subject matter in the form of games or a more varied and makes students more active. (2) Next researchers to develop the factors that influence self-control in order to know the development of self-control in a comprehensive manner.

Keywords : *self-control, primary school, game strategy*

