

ABSTRAK

Rezki Alwin R Batubara, 2016. Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan (BKMP) untuk Pengembangan Konsep Diri pada siswa kelas dua SDN Kecamatan Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten. Disertasi Dibimbing oleh Prof. Dr. Ahman, M.Pd.(Promotor), Dr. Nandang Rusmana, M.Pd. (ko-promotor), dan Dr. M. Solehuddin, M.Pd. M.A.(Anggota) Program Studi Bimbingan dan Konseling, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil studi pendahuluan mengenai konsep diri pada siswa di kelas dua SD Kecamatan Ciputat Timur Tangerang Selatan Banten yang cenderung negatif. Padahal siswa penting untuk memiliki konsep diri yang positif karena siswa yang memiliki konsep diri positif akan optimis, antusias, percaya diri, ramah sopan, gembira, mau mencoba hal yang baru, mudah beradaptasi, fleksibel, mandiri, bertanggung jawab, penuh perhatian dan kooperatif. Di samping itu siswa yang memiliki konsep diri yang positif akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi diri, mau dan mampu menyelesaikan masalah. Siswa mampu berkomunikasi dengan baik sehingga dapat mengambil peran di masyarakat, dan dapat mempunyai masa depan yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Model Bimbingan Kelompok Melalui Permainan (BKMP) untuk pengembangan Konsep Diri pada Siswa di Kelas Dua SD. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara terpadu untuk saling mendukung. Siswa terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing dibagi dalam dua kategori yaitu kelompok siswa yang memiliki konsep diri berkategori sedang dan rendah. Model ini dikembangkan berdasarkan teori permainan dan konsep diri dari Calhoun dan Acocella serta pembelajaran berdasarkan bimbingan kelompok. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan inventori konsep diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Bimbingan Kelompok melalui Permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam mengembangkan konsep diri siswa di kelas dua SDN di Kecamatan Ciputat Timur. Hal ini diidentifikasi dengan adanya peningkatan skor dari pretes ke postes pada setiap aspek konsep diri yaitu citra fisik, citra diri, diri ideal dan harga diri. Perbedaan skor yang meningkat ini, karena penerapan model, dan signifikan pada $p < 0,05$. Rekomendasi dari penelitian ini ialah bahwa pada model BKMP dapat digunakan untuk membantu siswa dalam pengembangan konsep diri positif.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Permainan, Konsep Diri.

ABSTRACT

Rezki Alwin R. Batubara, 2016. Group Guidance Model to Develop Self Concept through Games for Second Grade Students of Elementary School. Dissertation, Guidance and Counselling Program. Supervised by Prof. Dr. Ahman, M.Pd (Promoter), Dr. Nandang Rusmana, M.Pd. (Co-Promotor), and Dr. M. Solehuddin, M.Pd., MA (Member). Guidance and Counselling Program, School of Post Graduate Studies, Indonesia University of Education, Bandung.

The present research was conducted with background of preliminary research resulting in negative self-concept of students at their second grade of elementary school in East Ciputat, South Tangerang, Banten. It was very crucial for the students to have a positive self-concept since it leads to student being optimistic, enthusiastic, confident, friendly, polite, happy, adventurous, adaptable, flexible, independent, responsible, caring and cooperative in attitude. In addition, what proved to be important was that the students with a positive self concept tended to have the ability to develop their potential and willing to solve problem, being able to communicate well in order to play a great role in their community, and led to have a bright future. The research was conducted to create a group guidance model to develop self concept through games for second grade elementary students. A mixed method design was employed. The students were divided into two groups namely experimental group and control group. It was found out that students with self concept students with self concept fell into the category of *average* and *low*. The model was developed from the Theory of Self Concept from Calhoun and Acocella. As of the learning aspect, counseling program was a reference. Observation, interview and self concept scale result in the following: (1) model developed in the present research proves to be effective in developing self concept for second grade students of East Ciputat elementary school; (2) Subject was identified from pre-test to post-test by way of score increment in every aspect of self concept including physical image, self image, ideal self, and self esteem. Score increment by the model of implementation is significant at $p < 0.05$. Therefore, it is recommended that the be made beneficial to help students in developing a positive self concept.

Key words: Group Guidance, Games, Self-Concept.

Keywords: Group Guidance, Games, Self-Concept.