

ABSTRAK

Bayu Indriani (2013). **Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Pada Siswa** (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013).

Penelitian ini berangkat dari latar belakang pentingnya siswa memiliki konsep diri positif. Pemahaman konsep diri yang positif pada siswa perlu ditanamkan sehingga siswa dapat meraih masa depan yang lebih baik. Teknik yang digunakan untuk meningkatkan konsep diri adalah dengan teknik permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik permainan. Tujuan yang diharapkan dalam penelitian selain ingin mengetahui gambaran : profil konsep diri siswa kelas XI SMA Negeri 24 Bandung, mengetahui profil konsep diri sebelum dan sesudah diberikan treatment, menghasilkan program yang menggunakan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa, dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimental yang dilaksanakan di SMA Negeri 24 Bandung. Penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek penelitian yang bersangkutan dengan menggunakan desain eksperimen *Pretest-Posttest Group Design*. Sampel yang dipilih yaitu siswa kelas XI IPA SMA 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan konsep diri siswa setelah diberikan treatment teknik permainan dalam bimbingan kelompok. Aspek-aspek yang diteliti terdiri atas pandangan yang berkaitan dengan kemampuan diri, pandangan terhadap orang lain, dan pandangan terhadap nilai dan prinsip. Dengan demikian model bimbingan menggunakan teknik permainan dapat dipertimbangkan sebagai kerangka kerja konseptual dalam meningkatkan konsep diri siswa.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, teknik Permainan, dan konsep diri*

ABSTRACT

Bayu Indriani (2013). **Effectiveness Of Group Guidance With Game Technique To Improve Student Self-Concept.** (Experimental Studies In Senior High School 24 Bandung Grade XI Year 2012/2013).

This research based on background the importance the student to have positive self-concept. Understanding the positive self concept need to be taught to make the student able to achieve better future. Technique that used is game technique. This study aim to determine effectiveness of group guidance through game technique. Expected goals in research beside to knowing : Self-concept profile in Senior High School 24 Bandung Grade XI, to knowing profil concept before and after treatment, produce a program that use game technique in group guidance to improve self-concept and to knowing effectiveness of game technique on group guidance to achieve student self-concept. Research method used are experimental method held at Senior High School 24 Bandung. Research done by giving certain treatment into research subject using experimental design pretest-posttest group design. Sample using grade XI IPA Senior High School 24 Bandung year 2012/2013. Result showed there are significant change on self-concept after giving game technique treatment on group counseling. Aspec that observed consist view of self ability, the view of others and view of value and principle. Thus guidance models using game technique are considerable as conceptual frame work on self concept improving.

Keyword : Group Guidance, Game Technique, Self-Concept