

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini, masyarakat dihadapkan kepada banyaknya perubahan dan kemajuan yang sekaligus menjadi tantangan. Tantangan akibat perubahan dan kemajuan yang cepat, terjadi pada aspek sosial, budaya, dan teknologi. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi akibat perubahan tersebut semakin kompleks, baik masalah pribadi, sosial, ekonomi, budaya dan lain-lain. Untuk menghadapi tantangan ini diperlukan kesiapan individu secara fisik dan mental, agar lebih mampu mengatasi berbagai hal dalam mencapai kesuksesan.

Siswa SMA tergolong masa remaja merupakan masa yang cukup riskan bagi seorang individu. Pada masa ini individu memiliki sumber daya potensial baik secara fisik maupun psikologis untuk berkembang secara optimal. Seiring dengan potensi yang dimilikinya, remaja dihadapkan pada berbagai tantangan atau masalah baik yang datang dari dirinya sendiri maupun lingkungan di sekitarnya. Pandangan dan pemahaman remaja tentang diri mempengaruhi cara dan pola perilaku remaja. Pemahaman dan pandangan yang positif mengembangkan konsep diri, harga diri dan keunggulan diri yang positif.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan Guru BK di lapangan, terhadap beberapa orang siswa SMA Negeri 24 Bandung, dijumpai bahwa masih ada siswa yang kurang mampu mendeskripsikan siapa dirinya. Seperti : siapa diri saya,

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa masih kesulitan menilai kelebihan dan kekurangan dirinya, harapan individu di masa mendatang, pesimis dalam menghadapi suatu masalah. penilaian terhadap diri sendiri. Penulis kemudian melakukan survey awal konsep diri pada siswa SMA Negeri 24 Bandung kepada 198 orang siswa kelas XI IPA SMA Negeri 24 Bandung dengan menggunakan angket tentang konsep diri. Indikator yang diujikan yaitu menguji kemampuan menilai diri sendiri, pandangan orang lain terhadap dirinya, dan pandangan terhadap nilai dan prinsip. Berikut hasil survey awal dilapangan :

Tabel 1.1
Hasil Survey Konsep Diri Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013

Dimensi	Skor Ideal	Rata-rata Skor							
		Kelas XI IPA 1	%	Kelas XI IPA 2	%	Kelas XI IPA 3	%	Kelas XI IPA 4	%
1. Pandangan yang berkaitan dengan kemampuan diri sendiri.	50	20	40	19	38	33.2	66.4	24.5	49
2. Pandangan terhadap orang lain.	50	33	66	31	68	24.5	49	21.17	42.34
3. Pandangan terhadap nilai dan prinsip.	50	23	46	27,37	54,74	21.17	43.34	22.95	45.9
Jumlah	150	76	50,56	67,37	44,91	78.87	52.58	68.62	45.74

Hasil menunjukkan bahwa tingkat konsep diri siswa masih dibawah ideal, artinya bahwa konsep diri siswa masih sangat kurang dan penulis merasa sangat

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perlu membantu siswa untuk meningkatkan konsep diri tersebut melalui bimbingan dengan teknik permainan secara berkelompok. Berdasarkan fenomena dilapangan dan latar belakang tersebut, penulis merasa bimbingan kelompok sangat cocok dilaksanakan untuk membentuk konsep diri positif siswa agar menjadi lebih baik.

Dilihat dari beberapa kajian teori mengenai konsep diri, Steinberg (Nanik Yuliati, 2004) mengemukakan bahwa “dilihat dari usia kronologisnya, siswa SMA berusia 16-18 tahun yang dikategorikan kedalam usia remaja. Pada periode ini remaja banyak mengalami gangguan, di antaranya adalah hambatan belajar dan berbagai problem perilaku psikososial”. Siswa harus menemukan nilai-nilai yang berlaku dan yang akan mereka capai di dalamnya. Individu harus mulai belajar untuk mengatasi masalah-masalah, merencanakan masa depan. Pada masa ini individu mulai dapat melihat siapa dirinya, ingin menjadi seperti apa, bagaimana orang lain menilainya, dan bagaimana mereka menilai peran yang mereka jalani sebagai identitas diri. Bisa dikatakan bahwa salah satu tugas penting yang harus dilakukan remaja adalah mengembangkan persepsi identitas untuk menemukan jawaban terhadap pertanyaan “Siapakah saya?” dan “Mau jadi apa saya?”.

Konsep diri bisa menjadi positif sebaliknya bisa juga menjadi negatif. Bila konsep diri positif maka siswa akan mengembangkan sifat-sifat positif seperti percaya diri, merasa diri berharga, mampu melihat dirinya secara realistis, dan mampu menilai hubungan dengan orang lain secara tepat. Siswa pun akan

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memandang dunia dan kehidupannya dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan individu yang mempunyai konsep diri yang negatif. Jika dalam perkembangannya siswa mempunyai konsep diri yang positif, maka siswa cenderung memandang kehidupannya dengan sikap yang positif.

Namun kenyataannya siswa ada yang masih mempunyai konsep diri negatif yaitu siswa yang tidak puas dengan kondisi fisik yang dimiliki, berkata kasar kepada teman, malu tampil di depan orang banyak, malas mengerjakan tugas sekolah, siswa belum dapat mengenali secara pasti tentang dirinya sendiri baik kelemahan atau kelebihan. Konsep diri siswa akan berpengaruh terhadap pembentukan sikap, perilaku dan prestasi akademisnya sebagaimana yang diungkapkan Fink (Burns, 1993: 358) mendapatkan hubungan yang cukup berarti di antara konsep diri yang rendah dan pencapaian akademis yang rendah. Berdasarkan pada temuan-temuan yang didapatkan dari sebuah studi, Comb (Burns, 1993: 358) melaporkan bahwa orang-orang yang berprestasi akademis rendah melihat mereka sendiri sebagai orang-orang yang kurang memadai dibandingkan dengan yang lainnya, mempersepsikan teman-teman sebayanya dan orang-orang dewasa sebagai kurang dapat diterima, memperlihatkan pendekatan yang kurang efektif terhadap pemecahan masalah, dan mempertunjukkan kebebasan yang kurang dan ekspresi emosional yang kurang memadai, orang-orang yang berprestasi rendah cenderung untuk

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengekspresikan lebih banyak perasaan diri yang negatif dibandingkan dengan yang berprestasi tinggi.

Konsep diri positif maupun negatif pada remaja khususnya siswa SMA bisa saja terbentuk karena adanya faktor internal dan keadaan keluarga yang juga merupakan lingkungan awal dalam membentuk konsep diri anak. Keadaan finansial keluarga, keutuhan dan keretakan dalam rumah tangga, keharmonisan keluarga, dan intensitas berkumpulnya keluarga di rumah juga akan mempengaruhi pembentukan konsep diri pada anak. Di samping keluarga sebagai lingkungan yang pertama yang memberikan peranan bagi individu dalam menerima tanggapan-tanggapan dan identitas yang mengarah pada pembentukan konsep dirinya, pembentukan konsep diri individu dan bisa juga berubah ketika individu bergaul dalam kelompoknya. Hurlock (1973) berpendapat bahwa pada masa remaja konsep diri merupakan inti dari kepribadian dan sangat mempengaruhi proses perkembangan individu selanjutnya. Oleh karena itulah agar perkembangan individu selanjutnya dapat berjalan dengan lancar, maka konsep diri individu remaja harus terbentuk secara baik.

Mengingat pentingnya siswa memiliki konsep diri positif, maka sekolah melalui guru perlu memberikan suatu layanan bimbingan kepada siswa yang didalamnya mencakup upaya preventif, kuratif, maupun developmental yang membantu siswa agar mampu mengatasi masalah-masalah dalam dirinya dan mengembangkan konsep diri yang positif. Guru sebagai agen pembelajaran yang

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berfungsi mengajar, melatih, mengarahkan, membimbing dan mengevaluasi siswanya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan disekolah khususnya, ditegaskan dalam undang-undang guru dan dosen no 14 tahun 2005 pasal 6 menyatakan bahwa :

Kedudukan guru sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, dan berilmu cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, berdasarkan PP No 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional, yang bertujuan untuk memandirikan siswa. Siswa memerlukan upaya berupa pemberian informasi-informasi yang dibutuhkan mengenai perkembangan dirinya serta mereka membutuhkan pemahaman mengenai konsep dirinya. Konselor merupakan tenaga kependidikan yang memiliki tugas dan tanggungjawab dalam mengembangkan pribadi, social, belajar dan karir. Untuk memantapkan keberadaan program pengembangan diri siswa, para guru dituntut untuk memiliki kepiawaian, kemampuan, dan kinerja yang kreatif dalam memberikan layanan kepada para siswa Melalui bimbingan kelompok dapat dijadikan salah satu jenis layanan yang dianggap tepat untuk memberikan kontribusi pada siswa untuk mengembangkan konsep diri positif.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan menumbuhkan konsep diri yang positif. Selain itu apabila dinamika kelompok dapat terwujud dengan baik maka anggota kelompok saling menolong, menerima dan berempati dengan tulus.

Untuk lebih mengembangkan konsep diri yang positif tersebut maka diperlukan salah satu bentuk kegiatan dalam penerapan bimbingan kelompok ialah dengan teknik permainan. Adanya layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan akan membantu siswa untuk lebih terbuka, meningkatkan dan pengembangan motivasi, kinerja, prestasi, dan membantu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Penelitian berkenaan dengan kerjasama dalam bermain telah ditemukan bahwa kerjasama dalam bermain muncul pada awal 22 bulan (Ross & Kay, 1980) namun tidak menjadi unsur penting dalam bermain sampai masa kanak-kanak pertengahan (Stoll, Inber & James, 1968; Zigler & Child, 1956 dalam Nandang Rusmana 2009:10).

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keunggulan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan adalah mengembangkan potensi siswa tidak hanya menyangkut aspek kognitif namun juga afektif dan proses interpersonal (Russ, 1987; J. Singer, 1973; D. Singer & J. Singer, 1990 dalam Nandang Rusmana 2009:7).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di latar belakang diatas, maka penelitian ini memfokuskan kajian tentang **“Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)”**.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dinyatakan bahwa konsep diri merupakan inti dari kepribadian yang sangat penting diperhatikan bagi remaja/siswa. Munculnya perilaku siswa yang berbeda-beda (positif/negatif) dapat berawal dari konsep diri yang dimilikinya. Konsep diri merupakan cara pandang serta penilaian secara menyeluruh tentang dirinya. Salah satu tujuan layanan bimbingan di SMA

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ialah membantu siswa untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam pencapaian tugas perkembangan, yakni tugas perkembangan pada masa remaja.

Tugas perkembangan pada masa SMA yang dikatakan sebagai masa remaja meliputi pencapaian dan persiapan diri dimasa dewasa dan mencapai tingkah laku sosial yang bertanggung jawab, dengan menerapkan konsep diri yang positif. Jika bimbingan dilaksanakan secara kelompok kemungkinan hal itu akan berkontribusi positif terhadap konsep diri remaja. Teknik permainan yang digunakan adalah *Movement* dan *Dyad*, teknik permainan *movement* mensyaratkan peserta untuk melakukan sesuatu hal yang bersifat fisik dan *Dyad* berfungsi untuk mendiskusikan persoalan-persoalan tertentu di dalam kelompok. Dengan demikian layanan bimbingan dengan teknik permainan dapat memanfaatkan situasi kelompok ini sebagai media untuk memberikan bantuan kepada siswa terutama dalam hal meningkatkan konsep diri siswa.

Supaya lebih terfokus, maka secara rinci pertanyaan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Seperti apa rancangan teknik permainan yang diterapkan dalam bimbingan kelompok untuk mengembangkan konsep diri siswa kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013?
2. Bagaimana efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam meningkatkan konsep diri siswa kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013?

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang sesuai dengan siswa kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Mengetahui efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dalam upaya untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pengembangan teori maupun praktik bimbingan dan konseling.

1. Secara Teoritis, diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan khususnya dalam penerapan ilmu bimbingan dan konseling yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan guru bimbingan dan konseling, guru kelas, atau pihak-pihak yang terkait dengan siswa, dan hasil analisis penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengukur konsep diri siswa.

Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Bayu Indriani, 2013

Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu