



**PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK
DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN *SELF-ESTEEM* SISWA
SMA MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

TESIS

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan**

Oleh:

**ALFIN MIFTAHUL KHAIRI
0105513065**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PENGUJI DRAFT TESIS

Draft tesis dengan judul “Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa SMA” karya,

Nama : Alfin Miftahul Khairi

NIM : 0105513065

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

telah diujikan pada tanggal 26 Januari 2016 dan telah direvisi sesuai dengan masukan tim penguji.

Semarang, Februari 2016

Ketua,

Penguji I,

Dr. Awalya, M.Pd., Kons.
NIP. 196011011987102001

Prof. Dr. Mungin Eddy W, M.Pd., Kons
NIP. 195211201977031002

Penguji II,

Penguji III,

Dr. Djuniadi., M.T.
NIP. 196306281990021001

Dr. Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196301211987031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana, Magister, dan/atau Doktor) baik di Universitas Negeri Semarang maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Semarang, Januari 2016
Yang membuat pernyataan,

Alfin Miftahul Khairi
NIM. 0105513065

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Hargailah dirimu dengan sepatasnya dan jangan sesekali meminta untuk dihargai orang lain” (Alfin Miftahul Khairi).

Persembahan

Untuk :

- ✓ **Almamater Universitas Negeri Semarang**

ABSTRAK

Khairi, Alfin Miftahul. 2016. "Pengembangan Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta". Tesis. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Edy Purwanto., M.Si. dan Pembimbing II Dr. Djuniadi, M.T.

Kata Kunci: Bimbingan kelompok, teknik permainan, *self-esteem*

Perkembangan kemampuan atau potensi seseorang tidak akan terwujud begitu saja apabila tidak diupayakan dan seberapa jauh seseorang mengupayakan sehingga terwujud dalam sikap serta kebiasaannya. Hal ini dapat diperoleh apabila seseorang tersebut memiliki tingkat harga diri yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan perkembangan baik oleh dirinya sendiri maupun lingkungan. Terutama bagi siswa di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan pelaksanaan bimbingan kelompok, (2) Mendeskripsikan tingkat *self-esteem* siswa, (3) Menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa, dan (4) Mengetahui tingkat keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan langkah penelitian yaitu (1) studi pendahuluan, (2) merancang model hipotetik, (3) uji kelayakan model hipotetik, (4) perbaikan model hipotetik, (5) uji empirik, (6) model akhir. Model ini divalidasi oleh dua orang pakar ahli bimbingan dan konseling dan lima orang validator praktisi sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh hasil yaitu (1) Bimbingan kelompok di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta telah direncanakan dalam program bimbingan dan konseling namun dalam pelaksanaannya belum maksimal, hal ini dikarenakan beberapa hambatan baik dari segi waktu, siswa, guru pembimbing atau konselor, (2) Tingkat *self-esteem* siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dari hasil studi pendahuluan pada kelas X yang berjumlah 118 siswa dengan kategori tinggi sebanyak 11 siswa (9,32%), kategori sedang 61 siswa (51,69%), kategori kurang 28 siswa (23,73%), dan kategori rendah 18 siswa (15,25%), (3) Model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta terdiri dari 7 komponen yang menitikberatkan pada teknik permainan dalam tahapan kegiatan bimbingan kelompok, (4) Model bimbingan kelompok dengan teknik permainan terbukti efektif untuk meningkatkan *self-esteem* siswa. Hal ini dilihat dari nilai *n-Gain* sebesar 0.57 yaitu kriteria sedang. Selain itu dari hasil uji statistik *T-Test* juga menunjukkan t hitung $>$ t tabel yaitu $5.013 > 2.262$. Saran yang dapat diberikan bagi guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat melaksanakan model pengembangan ini secara berkala dan berkelanjutan dengan tetap memperhatikan masukan dari lingkungan/ pihak-pihak lain.

ABSTRACT

Khairi, Alfin Miftahul. 2016. "Development of Model Guidance Group with the game technique to enhance the self-esteem of students SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta". Thesis. Guidance and Counseling. Postgraduate Program. State University Of Semarang. Supervisor I, Dr. Edy Purwanto, M.Si. Supervisor II, Dr. Djuniadi, M.T.

Keyword: Group guidance, game technique, self-esteem

Development of the ability or potential of a person will not materialize for granted if it does not have to be and how far a person sought so manifest in the attitude as well as his habit. It can be retrieved if someone has at least the level of high self-esteem, so that it can improve the development of both by himself as well as an environment that will help to achieve them. Specially for students. The main goal of this research is (1) describes the implementation of the group guidance, (2) describe the level of self-esteem, (3) produces the model of group guidance with the game technique to enhance the self-esteem, (4) to find out the level of effectiveness of the group guidance with the game techniques to enhance self-esteem of students SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

This research uses the methods of research and development with research that is (1) Preliminary studies, (2) Designing the hypothetical model, (3) Test the feasibility of a hypothetical model, (4) The improvement of hypothetical model, (5) The empirical test, (6) Final model. This model was validated by two person experts in guidance and counseling then five person practised at school.

Based on the results of research and development are (1) the group guidance has planned in the program guidance and counseling at SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, but in practice has not been fullest, this is because some of the obstacles both in terms of time, students, teacher or ccounselor its self. (2) the level of self-esteem students SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta from the results of a study on the introduction of class X of 118 students with high category as much as 11 students (9,32%), categories middle 51,69 students (61%), the category of less 23,73 students (28%), and low categories 18 students (15.25%), (3) model of group guidance with game techniques for improving self-esteem of students SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, which consists of 7 components and focusing in game technique in stage of implementation of group guidance (4) the model of group guidance with the game techniques proven effective to increase the self-esteem of students. It is seen from *n-gain* value 0.57 is middle category. In addition the results of statistical tests t-test also showed t-calculate > t-table i.e. 5013 > 2.262. Suggestion for the teacher of guidance and counseling are expected to implement this model of development periodically and sustainable by staying attentive to the input from the environment/others.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa SMA”. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad S.A.W, semoga kita dapat memegang teguh syariat-Nya, yaitu Al-Qur’an dan Sunnah Nabi. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Tesis ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Dr. Edy Purwanto., M.Si. (Pembimbing I) dan Dr. Djuniadi., M.T. (Pembimbing II) atas kontribusinya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. yang telah memberikan kesempatan penulis menyelesaikan pendidikan di UNNES.
2. Direktur Program Pascasarjana UNNES Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si., yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan tesis ini.
3. Koordinator Program Studi sekaligus Penguji Utama Prof. Dr. Mungin Eddy Wibowo, M.Pd., Kons. dan Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus Ketua Tim Penguji Dr. Awalya. M.Pd., Kons. yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana UNNES, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan dan seluruh staf karyawan yang memberikan kelancaran administrasi sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

5. Kepala sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Bapak Tri Ismu Husnan Purwono, S.H., M.M yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah. Ibu Fitri Sari Sukmawati., S.Pd selaku humas atas bantuannya di bagian perizinan penelitian. Ibu Sugihartuti., S.Pd selaku koordinator guru BK dan Ibu Erlina Sari., S.Sos.I., M.Pd.I selaku guru BK kelas X serta segenap guru-guru dan karyawan sekolah SMA Muhammadiyah Yogyakarta penulis haturkan banyak terima kasih.
6. Keluarga besarku di rumah yang tidak pernah lelah mendoakan kesuksesan penulis di tanah perantauan.
7. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang angkatan 2013, terima kasih atas dukungan dan masukannya dalam membantu penulis menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan draft tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan.

Semarang, Februari 2016

Alfin Miftahul Khairi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO DAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Cakupan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.6.2.1 Guru Bimbingan dan Konseling	11
1.6.2.2 Siswa	11
1.6.2.3 Kepala Sekolah	12
1.6.2.4 Peneliti Selanjutnya.....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
1.7.1 Pengembangan	12
1.7.2 Implementasi Model	13
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	13
1.8.1 Asumsi	13
1.8.2 Keterbatasan Penelitian	14

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka.....	15
2.2. Kerangka Teoritis	20
2.2.1 Bimbingan Kelompok.....	20
2.2.1.1 Pengertian Bimbingan Kelompok	20
2.2.1.2 Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok	22
2.2.1.3 Prosedur dan Langkah-langkah	24
2.2.1.4 Dinamika Kelompok	30
2.2.1.5 Komponen Bimbingan Kelompok	32
2.2.2 Teknik Permainan	34

2.2.2.1 Pengertian.....	34
2.2.2.2 Manfaat Permainan.....	35
2.2.2.3 Fungsi Permainan.....	37
2.2.2.3 Pentingnya Permainan dan Bentuk Permainan.....	39
2.2.3 <i>Self-Esteem</i>	40
2.2.3.1 Pengertian <i>Self-Esteem</i>	40
2.2.3.2 Aspek-Aspek <i>Self-Esteem</i>	41
2.2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Self-Esteem</i>	42
2.2.4 Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Self-Esteem</i> Untuk Meningkatkan <i>Self-Esteem</i> Siswa.....	43
2.3. Kerangka Berpikir.....	46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian.....	49
3.1.1 Tahap I: Persiapan Pengembangan Model.....	50
3.1.1.1 Studi Pendahuluan.....	50
3.1.1.2 Kajian Teori.....	50
3.1.2 Tahap II: Merancang Model Hipotetik.....	51
3.1.3 Tahap III: Uji Kelayakan Model.....	51
3.1.4 Tahap IV: Model Final.....	51
3.1.5 Tahap V: Uji Lapangan Model Hipotetik.....	52
3.1.6 Tahap VI: Hasil Akhir Produk.....	52
3.2. Uji Coba Produk.....	54
3.2.1 Desan Uji Coba.....	54
3.2.2 Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	54
3.3. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	55
3.3.1 Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan.....	55
3.3.2 <i>Self-Esteem</i>	55
3.4. Lokasi Penelitian.....	55
3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	56
3.5.1 Data Kualitatif.....	57
3.5.1.1 Wawancara.....	57
3.5.1.2 Observasi.....	59
3.5.1.3 Lembar Validasi.....	60
3.5.2 Data Kuantitatif.....	60
3.6. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	61
3.6.1 Uji Validitas.....	61
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	62
3.7. Teknik Analisis Data.....	63
3.7.1 Tahap Pertama.....	63
3.7.2 Tahap Kedua.....	64
3.7.3 Tahap Ketiga.....	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	67
---------------------------	----

4.1.1	Kondisi Faktual Pelaksanaan Bimbingan Kelompok di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	67
4.1.1.1	Perencanaan Bimbingan Kelompok.....	68
4.1.1.2	Pelaksanaan Bimbingan Kelompok.....	69
4.1.1.3	Tahapan Bimbingan Kelompok.....	70
4.1.1.4	Materi Bimbingan Kelompok.....	72
4.1.1.5	Kompetensi Pendukung Bimbingan Kelompok.....	72
4.1.1.6	Evaluasi dan Tindak Lanjut.....	72
4.1.1.7	Faktor Penunjang dan Penghambat.....	73
4.1.2	Gambaran Tingkat <i>Self-Esteem</i> Siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	74
4.1.3	Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan <i>Self-Esteem</i> Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	76
4.1.3.1	Desain Model Hipotetik.....	78
4.1.3.2	Uji Kelayakan Model Hipotetik.....	82
4.1.3.2.1	Hasil Uji Pakar.....	82
4.1.3.2.2	Hasil Uji Praktisi.....	83
4.1.3.3	Perbaikan Model Hipotetik.....	84
4.1.3.4	Uji Empirik.....	84
4.1.3.5	Menyusun Rencana Kegiatan Uji Empirik.....	85
4.1.3.6	Melaksanakan Uji Empirik di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	85
4.1.3.7	Pelaksanaan Uji Empirik.....	86
4.1.3.8	Evaluasi Pelaksanaan Uji Empirik.....	102
4.1.3.9	Kendala Pelaksanaan Uji Empirik.....	104
4.1.3.10	Dampak Pelaksanaan Uji Empirik.....	104
4.1.3.11	Model Akhir Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan <i>Self-Esteem</i> Siswa Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	105
4.1.4	Hasil Uji Efektivitas Model.....	108
4.1.4.1	Indikator <i>Sense Of Identity</i>	110
4.1.4.2	Indikator <i>Sense Of Belonging</i>	111
4.1.4.3	Indikator <i>Sense Of Purpose</i>	113
4.1.4.4	Indikator <i>Sense Of Personal Competence</i>	114
4.1.4.5	Indikator <i>Sense Of Security</i>	116
4.1.4.6	Uji T-Test dan Uji N-Gain.....	117
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	118
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		
5.1	Simpulan.....	126
5.2	Implikasi.....	127
5.3	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA		
		129

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Bentuk Intrumen Kualitatif dan Kuantitatif.....	56
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	57
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	59
Tabel 3.4 Skala <i>Self-Esteem</i>	60
Tabel 3.5 Uji Kualitatif Skala <i>Self-Esteem</i>	62
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat <i>Self-Esteem</i>	65
Tabel 3.7 Desain Experimen.....	65
Tabel 4.1 Kondisi Awal <i>Self-Esteem</i> Siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	74
Tabel 4.2 Profil Awal (Pre-test) Anggota Kelompok	75
Tabel 4.3 Pelaksanaan Bimbingan Kelompok di Sekolah.....	77
Tabel 4.4 Model Hipotetik Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan	78
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli/ Pakar Model Bimbingan Kelompok.....	83
Tabel 4.6 Hasil Validasi Praktisi.....	83
Tabel 4.7 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 1..	88
Tabel 4.8 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 2..	91
Tabel 4.9 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 3..	93
Tabel 4.10 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 4..	95
Tabel 4.11 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 5..	97
Tabel 4.12 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 6..	99
Tabel 4.13 Progres Sikap Siswa pada Pelaksanaan Bimbingan Kelompok 7..	101
Tabel 4.14 Progres Sikap Siswa dalam FGD.....	103
Tabel 4.15 Perbandingan Model Akhir Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan <i>Self-Esteem</i> Siswa SMA.....	105
Tabel 4.16 Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Identity</i>	110
Tabel 4.17 Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Belonging</i>	111
Tabel 4.18 Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Purpose</i>	113
Tabel 4.19 Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Personal Competence</i>	114
Tabel 4.20 Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Security</i>	116
Tabel 4.21 Uji Beda T-Test.....	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Bagan Tahap Penelitian.....	53
Gambar 4.1 Model Faktual Bimbingan Kelompok di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	78
Gambar 4.2 Model Hipotetik Bimbingan Kelompok di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	82
Gambar 4.3 Model Akhir Bimbingan Kelompok di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.....	107
Gambar 4.4 Grafik Perolehan Skor Total Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Tingkat <i>Self-Esteem</i> Siswa.....	109
Gambar 4.5 Grafik Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Identity</i>	111
Gambar 4.6 Grafik Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Belonging</i>	112
Gambar 4.7 Grafik Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Purpose</i>	114
Gambar 4.8 Grafik Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Personal Competence</i>	115
Gambar 4.9 Grafik Skor Evaluasi Awal dan Evaluasi Akhir Indikator <i>Sense Of Security</i>	117

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Matrik Kegiatan.....	133
Lampiran 2 Model Akhir.....	134
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli	146
Lampiran 4 Hasil Validasi Praktisi.....	149
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	151
Lampiran 6 Data Hasil Try Out.....	153
Lampiran 7 Uji T-Test.....	157
Lampiran 8 Data Pretest dan Data Posttest.....	158
Lampiran 9 Kisi-kisi Skala <i>Self-Esteem</i>	159
Lampiran 10 Skala <i>Self-Esteem</i>	160
Lampiran 11 Daftar Hadir.....	164
Lampiran 12 RPL.....	165
Lampiran 13 Uraian Kegiatan.....	166
Lampiran 14 Laiseg.....	168
Lampiran 15 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	169
Lampiran 16 Dokumentasi.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan manusia yang berkembang menuju kepribadian mandiri untuk membangun dirinya sendiri dan masyarakat. Dalam hal ini pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi seseorang serta menentukan dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sekolah merupakan masyarakat belajar yang didalamnya berlangsung proses belajar mengajar tersebut dengan baik maka sekolah telah dibuat dan ditetapkan berbagai peraturan dan juga tata tertib guna memperlancar proses belajar. Proses belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam rangkaian pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian bantuan perkembangan yang dilaksanakan melalui kegiatan belajar. Pengertian ini mengandung makna psikologis, yaitu adanya proses untuk memperoleh pola-pola respon baru yang diperlukan dalam melakukan interaksi dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan secara tepat guna.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam upaya mewujudkan hal tersebut antara bimbingan, pengajaran dan pelatihan harus saling terkait. Dilihat dari tujuan bimbingan dan konseling adalah untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal seperti bakat, minat, potensi dan kemampuan lain sehingga individu dapat bertindak sesuai dengan kemampuannya. Karena konseling merupakan profesi yang didedikasikan terhadap pencegahan, perkembangan, eksplorasi, pemberdayaan, perubahan dan remidiasi di dunia yang semakin kompleks dan penuh tantangan (Wibowo, 2014).

Setiap individu mengharapkan dirinya berkembang dan dapat menjadi lebih baik lagi. Perkembangan kemampuan atau potensi seseorang tidak akan terwujud begitu saja apabila tidak diupayakan dan seberapa jauh seseorang mengupayakan sehingga terwujud dalam sikap serta kebiasaannya. Hal ini dapat diperoleh apabila seseorang tersebut setidaknya memiliki tingkat harga diri yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan perkembangan baik oleh dirinya sendiri maupun lingkungan yang akan membantu untuk mencapainya.

Abraham Maslow (Feist dan Feist, 2013:335) menempatkan kebutuhan akan penghargaan di urutan nomor empat dalam hierarki kebutuhan. Setelah individu memenuhi kebutuhan akan cinta dan keberadaan, mereka bebas untuk mengejar kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*), yang mencakup penghormatan diri, kepercayaan diri, kemampuan, dan pengetahuan yang orang

lain harga tinggi. Maslow mengidentifikasi dua tingkatan kebutuhan akan penghargaan; reputasi dan harga diri. Reputasi adalah persepsi akan gengsi, pengakuan, atau ketenaran yang dimiliki seseorang, dilihat dari sudut pandang orang lain. Sementara harga diri adalah perasaan pribadi seseorang bahwa dirinya bernilai atau bermanfaat dan percaya diri. Harga diri didasari oleh lebih dari sekedar reputasi maupun gengsi. Harga diri menggambarkan sebuah keinginan untuk memperoleh kekuatan, pencapaian atau keberhasilan, kecukupan, penguasaan dan kemampuan, kepercayaan diri di hadapan dunia, serta kemandirian dan kebebasan. Dengan kata lain, harga diri didasari oleh kemampuan nyata dan bukan hanya didasari oleh opini dari orang lain.

Seseorang yang memiliki harga diri tinggi akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Sementara itu, memiliki harga diri rendah dapat menghambat pengembangan potensi diri. Jadi orang yang memiliki harga diri rendah akan menjadi seseorang yang pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Memiliki harga diri yang tinggi sangat berpengaruh dalam melakukan sosialisasi karena adanya kemampuan untuk mengenal, menghadapi bermacam-macam karakter orang, menginterpretasikan dan memberikan tanggapan yang tepat terhadap berbagai situasi sosial, serta mampu memadukan kebutuhannya sendiri dengan harapan orang lain atas dirinya.

Orang yang memiliki *self-esteem* rendah adalah problem yang rumit dan sulit, merupakan konflik pribadi yang ditandai dengan perasaan tidak berharga,

tidak diterima oleh orang lain dan merasa dirinya lebih rendah dari orang lain. Setiap orang yang memiliki rasa rendah diri memiliki dua cara untuk bereaksi menutupi rasa rendah dirinya yaitu dengan menyerah dan kompensasi. Menyerah berarti rasa rendah diri dianggap sebagai perbaikan terhadap kepercayaan diri sendiri yang dapat dicapai. Sedangkan kompensasi disini mengambil berbagai bentuk salah satunya adalah kompensasi langsung yaitu menutupi rasa rendah diri dalam hal kekurangan yang ada pada dirinya (Murk, 2006:45).

Perkembangan *self-esteem* berlangsung di sepanjang usia mulai dari kanak-kanak hingga dewasa, namun cenderung menurun ketika remaja (Guindon, 2010; Santrock, 2011). Hal ini disebabkan karena berkembangnya kemampuan kognitif remaja yang berada di tahap. Artinya, mereka semakin memahami hubungan sebab-akibat, mempertanyakan kondisi berdasarkan nilai yang dimiliki, dan semakin menyadari pandangan diri serta orang lain terhadap mereka (Sebastian, Burnett, & Blackmore, 2008).

Remaja dengan *self-esteem* yang positif cenderung percaya diri, mudah berteman, bahagia, optimis, memiliki motivasi yang tinggi baik secara akademis maupun non akademis, berani mengambil risiko, mandiri, bertanggungjawab, dan berprestasi (Mruk, 2006; Manning, 2007; Guindon, 2010). *Self-esteem* yang positif pun mendukung remaja untuk percaya diri dalam mengerahkan potensinya, bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan, serta mendorongnya untuk mencapai prestasi tertentu di sekolah. Sebaliknya, *self-esteem* yang rendah di usia remaja memprediksikan kesehatan

fisik dan mental yang kurang baik, kesejahteraan ekonomi yang buruk, dan tingkat kriminal yang lebih tinggi saat dewasa awal.

Studi lainnya menemukan bahwa rendahnya *self-esteem* pada remaja berpotensi menimbulkan perilaku antisosial, gangguan makan, dan depresi. Selain itu, remaja dengan *self-esteem* yang kurang baik cenderung akan mengembangkan kemampuan strategi *coping* kognitif yang negatif (Baret dkk, 1996; Trzesniewski, dalam Erol & Urich, 2011). Hendel (2006) melalui hasil penelitiannya mengemukakan bahwa masalah *self-esteem* pada remaja umumnya lebih banyak ditemui pada remaja pria yang tidak memiliki karakteristik seperti bertubuh atletis, kuat, mandiri, dan pintar. Padahal, tahapan usia ini merupakan periode kritis dalam perkembangan *self-esteem* individu. Oleh karena itu, intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan *self-esteem* seseorang terutama remaja perlu dilakukan (Erol & Urich, 2011).

Penting bagi individu untuk mengembangkan *self-esteem* nya menjadi lebih positif. Berkembangnya *self-esteem* yang positif pada individu akan membuatnya mampu memberikan value atau nilai pada dirinya sendiri, menyadari kekuatan dan kelemahannya, yakin akan kemampuannya untuk mengembangkan dan memperbaiki diri sehingga dapat berprestasi di kemudian hari (Singgih & Sukadji, 2006). Melalui *self-esteem* yang positif ini, diharapkan individu akan menjadi pribadi yang lebih percaya diri, punya motivasi yang cukup tinggi, sejahtera, puas akan dirinya, dan meraih prestasi tertentu di tahapan perkembangan selanjutnya.

Permasalahan belajar siswa di sekolah selalu bergerak dinamis. Suatu kenyataan yang tidak dapat dielakkan bahwa dalam proses belajar mengajar sering timbul berbagai masalah. Prestasi siswa yang kurang memuaskan, selain itu juga terdapat kurangnya keaktifan dan rendahnya minat siswa dalam pelajaran. Salah satu faktor penyebab diantaranya yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa dalam mengikuti proses belajar. Penulis temui hal tersebut ketika melakukan studi pendahuluan di beberapa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Khususnya siswa kelas X. Hasil wawancara guru BK dan studi dokumenter yang penulis terima dari guru BK kelas X diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang menunjukkan gejala kurang percaya diri. Gejala tersebut nampak pada perilaku seperti tidak berani mengajukan pertanyaan atau pendapat, tidak bersedia tampil di depan kelas, kurang menghargai pendapat, cemas ketika akan menghadapi ujian atau tes, berbicara gugup, menghindarkan diri ketika akan ditanya guru dan berteman hanya dengan orang-orang tertentu.

SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta terkenal dengan sekolah swasta elit di Kota Yogyakarta. Sebagai bekas sekolah RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) persaingan didalamnya juga sangat sengit. Adapun siswa yang bersekolah disana berasal dari kalangan menengah keatas. Jadi masalah ekonomi bukan menjadi faktor utama dalam permasalahan siswa. Menurut penulis masalah *self-esteem* perlu dilihat secara serius oleh para guru di sekolah. Terutama guru bimbingan dan konseling. Karena emosi yang paling mengganggu pada awal masa remaja adalah rasa malu. Remaja sering kali

mengalami perasaan di olok-olok, di hina dan di permalukan dan sering merasa muak dan malu atas dirinya sendiri (Geldard, 2011: 18). Sementara itu menurut guru BK di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta kelas X MIPA 8 yang dapat di katagorikan sebagai kelas dengan *self-esteem* rendah. Hal ini terlihat dari banyak siswa yang tidak berani mengungkapkan pendapat, malu pada penampilan atau masih ada yang belum percaya dengan kemampuannya sehingga mencontek saat ujian maupun mengerjakan tugas karena takut menjadi bahan olokan saat nilainya rendah diantara teman-temannya.

Semakin mereka kehilangan harga diri maka akan semakin menghambat mereka dalam mengembangkan potensi diri, pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu dalam menyampaikan gagasan, bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Untuk meningkatkan hasil belajar perlu ditingkatkan harga diri siswa baik dalam kemampuannya dan keyakinan atas kompetensi diri siswa tersebut (Judy, 2005).

Layanan BKp yang berjalan di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta masih bersifat konvensional dengan metode ceramah dan diskusi. Tidak ada inovasi dalam pemberian layanan tersebut serta belum melayani tentang masalah *self-esteem* terutama siswa kelas X. Layanan BKp dengan teknik permainan dapat secara langsung siswa berlatih menciptakan dinamika kelompok, yakni melatih berbicara, menghargai, menanggapi, mendengarkan dan bertenggang rasa dalam suasana kelompok. Kegiatan ini merupakan tempat pengembangan diri

dalam rangka belajar meningkatkan *self-esteem* secara efektif dalam kelompok kecil.

Teknik permainan bisa digunakan sebagai salah satu teknik untuk meningkatkan *self-esteem* siswa. Banyak penelitian yang menggunakan teknik permainan sebagai salah satu metode dalam memberi perlakuan kepada siswa. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Purwati (2012) menyatakan bahwa BKp dengan teknik permainan terbukti efektif untuk mengurangi kecemasan berbicara di depan kelas siswa kelas VII SMP Negeri 2 Brangsong. Selanjutnya penelitian oleh Fithriyana (2014) BKp dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Berdasarkan uji efektivitas, diperoleh nilai signifikansi hitung pada uji-*t* sebesar 0,0001 pada taraf signifikansi 95%. Hal ini menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. Permainan tidak bisa dilihat hanya sebagai kegiatan yang sia-sia saja, didalamnya terdapat gerakan atau latihan yang dapat melatih dan merangsang siswa untuk lebih kreatif dan imajinatif lagi. Terutama peningkatan di aspek psikomotor, afektif dan kognitif.

Berdasarkan data-data yang relevan dan hasil penelitian pendahuluan (*research*), maka mendorong peneliti untuk mengembangkan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa SMA. Dari pelaksanaan layanan tersebut diharapkan masalah *self-esteem* pada siswa khususnya siswa kelas X dapat meningkat secara signifikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Layanan bimbingan kelompok yang diberikan selama ini di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta masih bersifat konvensional. Bentuk penyampainnya masih sebatas diskusi dan ceramah. Tidak ada inovasi dalam tekniknya. Serta pemanfaatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan belum terlaksana sama sekali.
- 1.2.2 Siswa kelas X mengalami *self-esteem* yang rendah. Hal tersebut terlihat dari keadaan belajar mengajar di kelas. Banyak siswa yang malu bertanya, enggan mengungkapkan berpendapat, kurang menghargai, bimbang dalam menentukan pilihan dan sering membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain.
- 1.2.3 Materi bimbingan dan konseling yang diberikan di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta masih monoton dan cenderung bersifat kasuistik.

1.3 Cakupan Masalah

Ruang lingkup yang akan dikaji melalui penelitian ini yaitu tentang pengembangan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan cakupan masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana

model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Rumusan masalah utama ini dijabarkan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kondisi obyektif pelaksanaan bimbingan kelompok di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
- 1.4.2 Bagaimana tingkat *self-esteem* siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
- 1.4.3 Bagaimana model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yang valid untuk meningkatkan *self-esteem* siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
- 1.4.4 Apakah model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan efektif dapat meningkatkan *self-esteem* siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan utama yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Tujuan utama ini dijabarkan sebagai berikut:

- 1.5.1 Mendeskripsikan kondisi obyektif pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.
- 1.5.2 Mendeskripsikan tingkat *self-esteem* siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

1.5.2 Menghasilkan model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

1.5.3 Mengetahui keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi dalam dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian informasi pengetahuan dan pengembangan wawasan keilmuan kepada berbagai pihak dalam dunia bimbingan dan konseling, secara khusus dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru bimbingan dan konseling memiliki wawasan/ pengetahuan/ ilmu baru tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Siswa memiliki *self-esteem* yang optimal agar dapat mengaktualisasikan dirinya pada hal-hal yang positif.

1.6.2.3 Bagi Sekolah (Kepala Sekolah)

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pendukung untuk melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan sebagai salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang dapat dilaksanakan di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk diteliti lebih lanjut keefektifannya pada latar belakang SMA yang lebih luas lagi, sehingga diperoleh model layanan bimbingan dan konseling yang efektif untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1.7.1 Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model layanan bimbingan kelompok dengan spesifikasi penelitiannya untuk meningkatkan *self-esteem*. *Self-esteem* siswa adalah sikap evaluatif seseorang terhadap dirinya; penilaian afektif individu terhadap konsep dirinya berdasarkan perasaan berharga dan merasa diterima, sebagai konsekuensi dari kesadarannya akan kompetensi dan umpan balik yang ia terima dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

Untuk membedakan layanan bimbingan kelompok yang dikembangkan dengan layanan bimbingan kelompok pada umumnya maka perlu ada spesifikasi tersendiri. Spesifikasi dari model ini terletak pada tahap kegiatan pada proses

layanan bimbingan kelompok yang didalamnya menggunakan teknik permainan. Secara operasional ciri dan tujuan dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan diimplementasikan melalui perlakuan dan permainan untuk menciptakan dinamika kelompok. Melalui dinamika kelompok yang tercipta tersebut siswa akan mendapat kesempatan yang besar untuk meningkatkan *self-esteem*.

1.7.2 Implementasi Model

Model layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ini secara spesifik akan diimplementasikan di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

1.8 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Penelitian

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. *Self-esteem* merupakan unsur penting yang diperlukan oleh seorang siswa untuk menciptakan pribadi yang memiliki karakter dan bisa menghargai diri sendiri. Oleh karena itu *self-esteem* perlu dimiliki oleh setiap siswa agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
- b. Bimbingan kelompok dapat dijadikan sebagai media intervensi dalam meningkatkan *self-esteem* siswa SMA. Hal ini karena siswa lebih senang dengan kehidupan bersama kelompok sebaya dan lebih bisa menerima sesuatu yang datangnya dari teman sebaya, maka bimbingan kelompok dipandang sebagai layanan yang efektif diberikan agar siswa dapat mempelajari sesuatu dari teman sebayanya secara terarah.

- c. Konsep permainan merupakan teknik yang menonjolkan suasana *having-fun* dalam penerapannya. Siswa diajak untuk belajar dalam suasana yang senang, *fresh* dan dinamis. Dalam hal ini siswa belajar untuk mengenal dirinya sendiri dan menghargai diri sendiri. Permainan yang diberikan sudah teruji secara empiris dan disesuaikan dengan aspek-aspek *self-esteem* yang akan penulis teliti.

1.8.2 Keterbatasan Penelitian

- a. Pengembangan model ini hanya terbatas pada layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self-esteem*, sehingga tidak tepat untuk digeneralisasikan bagi peningkatan kompetensi lain.
- b. Model bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan *self-esteem* siswa terbatas bagi guru bimbingan dan konseling di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
- c. Indikator *self-esteem* yang diungkap dalam kisi-kisi instrument penelitian terbatas pada *sense of security*, *sense of identity*, *sense of belonging*, *sense of purpose*, dan *sense of personal competence*.