

ABSTRAK

**OPTIMALISASI KONSEP DIRI SISWA
MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN
(Penelitian Tindakan Bimbingan Pada siswa Kelas VIII A
SMP Kanisius Kalasan Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015)**

Krisna Saragih
Universitas Sanata Dharma
2015

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan konsep diri siswa dan mengetahui seberapa optimal konsep diri siswa melalui layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan pada siswa kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Yogyakarta, Tahun Ajaran 2014/2015.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru BK. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa SMP Kanisius Kalasan kelas VIII A. Setiap siklus dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Penelitian terdiri dari dua siklus, setiap pertemuan dilakukan 1 x 55 menit. Data hasil penelitian diperoleh dari kuesioner konsep diri siswa yang didukung oleh hasil observasi selama kegiatan bimbingan klasikal berlangsung, wawancara, dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis kuesioner konsep diri, observasi konsep diri, wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling dan siswa, ditemukan adanya optimalisasi konsep diri siswa SMP Kanisius Kalasan melalui layanan bimbingan klasikal dengan media permainan. Hal ini ditunjukkan dengan rincian sebagai berikut: (1) pratindakan terdapat 1 siswa (4,2%) yang konsep dirinya rendah, 14 siswa (58,3%) konsep dirinya sedang, 9 siswa (37,5%) konsep dirinya tinggi. (2) Kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 3 siswa (12,5%) yang konsep dirinya sedang, 9 siswa (37,5%) yang konsep dirinya tinggi, 16 siswa (50%) yang konsep dirinya sangat tinggi. (3) Pada perbaikan siklus 2 menjadi 3 siswa (12,5%) yang konsep dirinya tinggi dan 21 siswa (87,5%) konsep dirinya sangat tinggi. Dari hasil wawancara, dan dokumentasi diperoleh keterangan bahwa siswa SMP Kanisius Kalasan memiliki konsep diri yang baik. Berdasarkan data hasil observasi konsep diri, hasil kuesioner konsep diri, wawancara, dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa konsep diri remaja di SMP Kanisius Kalasan dapat optimal setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan.

Kata kunci: Konsep diri, bimbingan klasikal, permainan

ABSTRACT

**STUDENT SELF-CONCEPT OPTIMIZATION
THROUGH CLASSICAL COUNSELING SERVICES
USING GAME MEDIA**

**(Counseling Action Research on grade VIII-A student of
Kanisius Junior high School, Kalasan, Yogyakarta
Academic Year 2014/2015)**

Krisna Saragih
Sanata Dharma University
2015

This research aims to optimize the student self concept, as well as knowing how optimal their self concept after receiving classical counseling services using the game media in grade VIII-A Kanisius Junior high school, Kalasan ,Yogyakarta, Academic Year 2014/2015.

This study is an action research conducted collaboratively by researchers and teachers in junior high school guidance counseling Canisius, involving 24 students as research subjects. Each cycle of the service carried out once meeting between the counselor and the student classically. The study consisted of two cycles of meetings, each meeting was held for 1 x 55 min. Data were collected by self-concept questionnaire and also supported by the observation, interviews, and documentation during the classical guidance activities.

Based on the analysis performed, there was an optimization level of student's self-concept through classical counseling services using the game media. This is shown by the description of the following findings: (1) in the pre-action there is 1 student (4.2%) with a low level of self-concept, 14 students (58.3%) with a middle level of self-concept, 9 students (37, 5%) with a high level of self-concept. (2) then in the first cycle increased. 3 students (12.5%) with a moderate level of self-concept, 9 students (37.5%) with a high level of self-concept, 16 students (50%) with a very high level of self-concept. (3) In the improvement cycle of 2 to 3 students (12.5%) with a high level of self-concept, and 21 students (87.5%) with a very high level of self-concept. Based on research interviews and documentation, show that subjects involved in this research have a good self-concept. Generally, based on a combination analysis of observation, questionnaires, interviews, and documentation of student self concept, it can be concluded that the students self-concept in Kanisius junior high school Kalasan experience optimal self concept after following the classical counseling services using the game media.

Keywords: Self-concept, classical counseling, game media