

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia dan dunia sekarang ini sedang menghadapi era *knowledge-based society*, dimana dalam menjalani kehidupan sehari-hari ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi landasan hidup bagi masyarakat.<sup>1</sup> Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berhasil menciptakan manusia modern yang mampu bersaing dan juga telah menjadikan manusia lebih maju. Namun, segudang permasalahan saat ini sedang menimpa pendidikan nasional yang tentunya belum dapat terselesaikan satu persatu. Pendidikan menjadi objek yang terus disalahkan saat kondisi masyarakat tidak kondusif, masalah sosial yang belum juga dapat terselesaikan dan kondisi ekonomi masyarakat yang sangat memprihatinkan.

Pendidikan nasional diharapkan untuk dapat mengembangkan kemampuan siswa dengan harapan pendidikan di negara Indonesia ini dapat menciptakan siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki ilmu, inovatif, berdaya saing dan yang tak kalah pentingnya adalah dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki rasa tanggung jawab.<sup>2</sup>

Pada generasi ini, pemuda banyak sekali mengalami permasalahan, yang jika tidak segera diatasi secara profesional, pemuda akan kehilangan jati dirinya sebagai penerus perjuangan. Pemuda memiliki potensi dalam dirinya yang harus dikembangkan, dibina, diasah agar dapat menciptakan kualitas manusia atau masyarakat yang bisa bersaing secara global.<sup>3</sup>

Untuk menciptakan kualitas manusia yang berdaya saing tinggi, tentunya tidak cukup dengan hanya menggunakan strategi mengajar yang biasa. Pembelajaran harus menggunakan strategi khusus yang dapat memberikan *skill*, pengalaman, menanamkan karakter dan juga dapat

---

<sup>1</sup> Hartono, *Bimbingan Karier*, (Jakarta: Kencana, 2016), 8.

<sup>2</sup> Muhammad Irham, *Bimbingan & Konseling, Teori Dan Aplikasi Di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 4.

<sup>3</sup> Mawardi, *Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), 225.

mengarahkan siswa untuk menjadi sumber daya unggul.<sup>4</sup> Dengan pembelajaran yang efektif siswa tidak hanya dapat menguasai ilmu pengetahuan tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Guru yang efektif adalah ia yang tidak hanya bisa menguasai pelajaran saja, akan tetapi juga dapat menyajikan materi tersebut kepada siswa dengan kreatif mungkin sehingga materi tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Lebih jauh dari itu seorang guru diminta agar membuat suasana belajar dengan positif. Dalam artian guru dapat menumbuhkan suasana harmonis didalam kelas, saling menghargai dan menciptakan hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.<sup>5</sup>

Sekolah mempunyai harapan agar semua siswa yang belajar di jenjang pendidikan tidak mengalami kendala dan permasalahan apapun, namun adanya beberapa faktor dan kondisi-kondisi tertentu yang dialami siswa dapat mengganggu proses belajarnya. Apapun jenis masalah yang dihadapi siswa tentunya tidak bisa dianggap remeh, karena sesuatu yang tampaknya dapat diatasi dengan mudah dapat berkembang jika tidak segera diatasi akan menjadi masalah yang besar nantinya.<sup>6</sup>

Permasalahan belajar yang dialami siswa, jika tidak diatasi dengan baik dan tepat pada waktunya maka dapat berdampak kurang baik pada aktivitas akademik selanjutnya seperti penurunan prestasi belajar dan malas mengikuti kegiatan-kegiatan belajar. Permasalahan umum belajar di sekolah meliputi: *underachievement*, *membolos*, *dropout*, *burnout*, prestasi rendah, dan motivasi belajar rendah.

Motivasi merupakan hal yang biasa dilihat sebagai hal yang berpengaruh dalam belajar. Meskipun dapat kita akui bahwa bakat dan *intelegensi* menjadi hal yang pertama dilihat dalam usaha mencapai prestasi belajar, akan tetapi jika siswa tidaklah memiliki motivasi untuk berprestasi dalam belajarnya, tentu dua hal tersebut juga tidak banyak berarti. Dengan ini dapat kita katakan jika siswa yang mempunyai motivasi belajar yang lebih baik

---

<sup>4</sup> Erwin Widiamoro, *Inovasi Pembelajaran, Berbasis Life Skill Entrepreneurship*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 50.

<sup>5</sup> Joko Wahyono, *Cara Ampuh Merebut Hati Murid*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 37.

<sup>6</sup> Arina Mufrihah, *Bimbingan Konseling Belajar*, (Sumenep: Instika, 2019), 119.

akan mendapat prestasi belajar yang lebih baik dibanding dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah atau bahkan tidak punya motivasi belajar sedikitpun.<sup>7</sup>

Memberikan motivasi kepada seorang siswa adalah suatu hal yang harus selalu menjadi tugas seorang guru. Guru seharusnya tidak hanya terfokus pada materi saja, Lebih jauh dari itu guru mestilah menjadi sosok penyemangat untuk siswa-siswanya. Dengan demikian, besar kemungkinan siswa akan terus mendapatkan suntikan moral dan akan semakin antusias untuk meningkatkan semangat belajarnya.

Akan tetapi dalam proses mencapai tujuan tersebut, siswa kadang mendapatkan sebuah halangan dan rintangan. Keinginan yang ingin dipenuhi tentu tidak semuanya mudah diperoleh.<sup>8</sup> Bahkan bukan tidak mungkin dalam dalam menghadapi perjuangan untuk memenuhi kebutuhannya tersebut manusia akan menghadapi titik jenuh dan jalan buntu.

Seperti yang telah kita pahami bersama dimana setiap murid atau siswa mempunyai karakter yang tidak sama dan cara penangkapan materi yang dipelajarinya pun mungkin juga berbeda. Dalam upaya agar motivasi belajar siswa meningkat, pihak sekolah maupun pendidik (guru) terutama guru BK sangat perlu memperhatikan karakteristik dari masing-masing siswa, terutama dalam hal cara membrikan pelajaran. Penggunaan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi tentunya sangat mempengaruhi terhadap motivasi dan keberhasilan belajar siswa yang tentunya hal tersebut akan sangat berdampak sangat baik bagi perkembangan siswa itu sendiri.

Layanan Bimbingan Kelompok adalah layanan yang penerapannya diberikan pada susana kelompok. Layanan Bimbingan Kelompok dimaksudkan agar peserta didik mendapatkan berbagai macam pengetahuan dari guru kelas atau guru pembimbing yang dapat berguna untuk kehidupannya di sekolah, di lingkungan masyarakat dan kehidupannya dalam berbangsa dan bernegara.<sup>9</sup> Membahas lebih jauh tentang itu Bimbingan Kelompok dapat mengajak murid agar saling memberikan pendapat yang berkaitan dengan

---

<sup>7</sup> Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, Rajawali Press, 2014), 149.

<sup>8</sup> Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 194.

<sup>9</sup> Hallen A, *Bimbingan Dan Konseling*, (Ciputat: PT Ciputat Press, 2005), 81.

materi yang membahas pembahasan yang penting dan bagaimana cara untuk mengatasi masalah yang tentunya dibahas dalam sebuah kelompok.

Allah SWT berfirman dalam surah Al-Mujadalah ayat 11, sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: ”Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, ”berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ”berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-mujadalah, 58:11).<sup>10</sup>

Penerapan layanan bimbingan kelompok saat ini menjadi salah satu layanan yang cukup banyak diterapkan oleh pendidik khususnya guru Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah karena layanan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih dalam mengeksplorasi dirinya, lebih banyak komunikasi terjadi antar siswa, terciptanya iklim belajar yang positif dan yang paling utama adalah layanan bimbingan kelompok memberikan pengalaman-pengalaman langsung kepada siswa itu sendiri.

Bimbingan kelompok diharapkan dapat memberikan hubungan timbal balik bagi setiap anggotanya yang dimana setiap anggota berhak menyampaikan aspirasinya didalam kelompok tanpa adanya deskriminasi dari pihak manapun. Bimbingan kelompok memiliki maksud untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran hidup, kenyataan dalam hidup dan juga diajarkan bagaimana caranya untuk menyelesaikan tugas, meraih cita-cita dan meraih keberhasilan belajar.

Teknik-teknik yang biasa dipakai didalam penerapan bimbingan kelompok yaitu kegiatan bermain peran (*role playing*), social drama, berdiskusi dan permainan simulasi. Kegiatan bimbingan yang dilakukan dalam

---

<sup>10</sup> Sholeh, *Pendidikan Dalam Al-Quran (Konsep Ta'lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11)*, Jurnal Al-Thariqah, 2 (Desember 2016), 207-208.

berkelompok dirasa lebih efektif untuk dilakukan, karena dengan berkelompok siswa akan lebih aktif dalam belajar dan selain itu juga dalam berkelompok akan terjadi saling tukar pikiran, saling tukar pendapat dan saling tukar pengalaman antar anggota.<sup>11</sup>

Belajar sambil bermain merupakan salah satu metode belajar yang hampir disukai oleh semua siswa, karena pembawaannya yang santai membuat siswa tidak merasa tertekan dan lebih mudah menangkap pelajaran. Bermain merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan, bermain tidak hanya membuat siswa merasa bahagia, lebih dari itu bermain juga dapat melatih otak siswa untuk terus berkembang. Bahkan pelajaran yang cukup sulitpun akan terasa lebih mudah jika materinya disajikan dalam bentuk permainan.

Belajar sambil bermain akan menimbulkan suasana dan perasaan yang menyenangkan, selain itu, siswa juga dapat belajar banyak, diantaranya, belajar memahami dan mengikuti aturan yang telah disepakati, belajar saling menghargai, belajar untuk bersaing secara sehat dan jujur, belajar mengenal orang lain dan sebagainya.<sup>12</sup> Saat bermain siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keahlian mereka. Karena dengan melalui permainan murid dapat paham dengan apa yang sedang dibahas.

Permainan simulasi merupakan sebuah permainan yang tujuannya untuk memberikan refleksi terhadap situasi yang terjadi pada kehidupan yang sesungguhnya. Akan tetapi permainan itu selalu dimodifikasi terlebih dahulu sebelum digunakan, entag permainan itu dibuat lebih sederhana, atau hanya diambil sebagian dari permainan aslinya, atau juga terkadang dikeluarkan dari permainan aslinya.<sup>13</sup>

Menurut keterangan yang telah peneliti uraikan, disini peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terhadap siswa yang mengalami masalah motivasi belajar di SMK Bustanul Ulum yang tertuang dalam judul

---

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah, Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), 255.

<sup>12</sup> Meity H. Idris, *Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan*, (Jakarta: PT Luxima Metro Media, 2015), 96.

<sup>13</sup> Ibid., 118.

“PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *SIMULATION GAME* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMK BUSTANUL ULUM WARU PAMEKASAN”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka fokus penelitian dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Bustanul Ulum?
2. Sejauh mana efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Bustanul Ulum?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerapan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Bustanul Ulum.
2. Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Bustanul Ulum.

## **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan, serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian.
  - b. Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis
  - a. Bagi kepala sekolah  
Sebagai sumbangan pemikiran untuk membantu dalam peningkatan motivasi belajar siswa dengan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*.
  - b. Bagi guru BK

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi pendidik pada saat mengajar agar dapat memilih metode mengajar yang sesuai dengan minat peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajarnya.

c. Bagi peserta didik

Layanan ini memberikan banyak manfaat bagi peserta didik, karena selain mendapatkan kesenangan dari bermain, peserta didik juga mendapatkan materi atau pelajaran yang telah diselipkan dalam permainan tersebut.

d. Untuk Penulis

Hasil dari tulisan ini diharapkan menjadi bekal untuk penulis sebagai calon guru BK agar nantinya dapat menjadi seorang konselor yang baik terutama dalam memberikan layanan kepada siswa.

### **E. Hipotesis**

Berdasarkan dari hasil kajian teori dan juga dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka disini peneliti memiliki asumsi bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* dapat meningkatkan motivasi siswa di SMK Bustanul Ulum Waru Pamekasan.

### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini terfokus kepada:

1. Penggunaan layanan bimbingan kelompok dan teknik *simulation game* saja, disini peneliti tidak menggunakan layanan dan teknik konseling yang lain karena di khawatirkan akan tumpang tindih dan penelitian menjadi kurang maksimal.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game*.
3. Penelitian ini hanya di terapkan di satu kelas saja karena peneliti ingin mengamati apakah layanan dan teknik ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika langsung diterapkan dalam semua kelas khawatir peneliti kehilangan fokus dalam penerapannya.

## **G. Definisi Istilah**

1. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang diberikan dalam bentuk kelompok. Layanan ini diberikan dalam upaya mencegah permasalahan-permasalahan yang mungkin akan timbul dan juga sebagai media dalam memperoleh pengalaman.
2. *Simulation game* atau yang biasa disebut permainan simulasi adalah sebuah permainan yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang di dalamnya sudah diberikan materi sesuai dengan topik yang akan dibahas.
3. Motivasi adalah kemauan seseorang dalam melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh untuk mencapai tujuannya.

## **H. Kajian Penelitian Terdahulu**

Disini penulis akan mencantumkan hasil dari penelitian yang terlebih dahulu dilakukan oleh beberapa peneliti dengan tujuan sebagai bahan pertimbangan dan pandangan agar penelitian yang sekarang dapat menjadi penelitian yang berkualitas.

- a. Dewi Meliana sari, penelitiannya berjudul “Penerapan layanan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa di SMA Negeri 24 Bandung” terdapat sebuah persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu: persamaannya ialah sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dan metodenya sama-sama menggunakan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) sedangkan perbedaannya ialah, penelitian terdahulu tujuannya untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa dan penelitian yang sekarang tujuannya ialah meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Retno Ismiyati, mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dengan Lingkungan Sekolah Siswa Kelas IV SDN 1 Jendi Selogiri Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012” disini penulis juga menemukan beberapa persamaan dan perbedaan diantaranya: persamaannya yaitu sama-sama menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi dan jenis penelitiannya sama-sama menggunakan penelitian

tindakan bimbingan konseling. Untuk perbedaannya sendiri yaitu peneliti terdahulu pembahasannya tentang peningkatan kemampuan interaksi sosial dengan lingkungan sekolah. sedangkan peneliti sekaran pembahasannya tentang meningkatkan motivasi belajar.

- c. Heny Perdana Putri NST, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dengan judul ”Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Terhadap Pengendalian Emosi Siswa di MAS AL-ITTIHADYAH Mamiyai Malang”. Adapun persamaannya ialah penelitian ini sama-sama menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan/*simulatiom game*. Dan untuk perbedaannya yaitu milik peneliti fokusnya pada peningkatan motivasi belajar sedangkan penelitian terdahulu ini fokus pada pengendalian emosi. Untuk metodenya peneliti menggunakan PTBK sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif.