

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah sering dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Muhibbin Syah (2006: 213) bahwa “prestasi belajar merupakan hasil belajar yang meliputi ranah psikologis yang berubah akibat adanya pengalaman dan proses belajar siswa”, “prestasi belajar tersebut dapat dilihat dari nilai-nilai yang merupakan hasil evaluasi dari proses belajar siswa”. Tardif dan kawan-kawan (dalam Muhibbin Syah, 2006) mengatakan bahwa evaluasi merupakan proses penilaian yang disesuaikan dengan kriteria yang ditetapkan guna menggambarkan prestasi siswa yang dicapai.

Kualitas pendidikan berkaitan dengan kualitas siswa karena titik pusat dalam proses belajar adalah siswa. Siswa diharapkan dapat menimba ilmu dan mengembangkan wawasan yang sebanyak-banyaknya dengan belajar. Belajar adalah suatu proses yang hasilnya dicapai siswa dari proses-proses pembelajaran, hasil yang dicapai ini berbeda-beda, ada yang memperoleh hasil yang optimal dan ada juga yang rendah. Siswa dengan prestasi belajar rendah adakalanya dianggap bodoh atau malas, walau belum tentu demikian, sebab individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga tidak semua siswa dapat dengan cepat memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Dalyono (2005:229), menjelaskan bahwa “kesulitan belajar merupakan keadaan yang membuat siswa tidak dapat belajar dengan semestinya”. Adanya

siswa yang berkesulitan belajar menjadikan guru dituntut untuk peka terhadap kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa. Selain itu juga perlu mencari faktor penyebab munculnya kesulitan belajar tersebut.

Keberhasilan belajar untuk mencapai prestasi yang baik diinginkan oleh semua siswa. Dalam mencapai prestasi tersebut tidak mudah, karena untuk memperoleh prestasi yang baik membutuhkan kemampuan penyesuaian diri dalam situasi belajar. Kemampuan siswa dalam beradaptasi dalam keadaan sulit seperti mencapai prestasi disebut dengan istilah resiliensi. Resiliensi menurut Schoon (dalam Nasution, 2011: 2) mengutip definisi beberapa ahli, menyimpulkan bahwa “resiliensi merupakan proses dinamis dimana individu menunjukkan fungsi adaptif dalam menghadapi penderitaan yang berperan penting bagi dirinya”. Reivich dan Shatté (2002) (dalam Nasution, 2011: 3) mengatakan bahwa “resiliensi merupakan pikiran yang memungkinkan manusia mencari berbagai pengalaman dan memandang hidupnya sebagai suatu kegiatan yang sedang berjalan”. Menurut Suwarjo (2008) resiliensi “dipandang sebagai suatu upaya siswa untuk berkembang melalui proses belajar, dari situasi dimana siswa mengalami keberhasilan sampai mengalami situasi sulit, siswa terus belajar memperkuat diri sehingga siswa mengubah situasi sulit dan tidak menyenangkan tersebut menjadi kondisi yang wajar untuk diatasi”. Lebih lanjut Suwarjo (2008) menegaskan bahwa resiliensi berpengaruh pada kondisi yang ada pada diri siswa. Pengembangan resiliensi sangat bermanfaat sebagai bekal dalam menghadapi situasi-situasi yang tidak dapat dihindarkan, dan membantu siswa untuk tumbuh menjadi siswa memiliki kemampuan kontrol yang baik Suwarjo (2008).

Menurut (Desmita, 2009: 198), “siswa yang hidup pada era modern sekarang ini semakin membutuhkan kemampuan resiliensi untuk menghadapi kondisi-kondisi kehidupan yang penuh dengan perubahan-perubahan yang sangat cepat”. Perubahan-perubahan yang sangat cepat tersebut tidak jarang menimbulkan dampak yang tidak menyenangkan bagi individu.

Untuk menghadapi tekanan-tekanan yang dihadapi siswa ada tujuh kemampuan yang membentuk resiliensi Reivich dan Shatte (dalam Nasution, 2011: 18). Kemampuan pembentukan resiliensi tersebut adalah regulasi emosi, *impulse control*, *optimisme*, dan *causal analysis*. Regulasi emosi merupakan kemampuan untuk tenang bila menghadapi tekanan, dan fokus pada permasalahan yang ada. *Impulse control* berhubungan erat dengan regulasi emosi, kuatnya kemampuan seseorang dalam mengontrol dorongan menunjukkan kecenderungan seseorang untuk memiliki kemampuan tinggi dalam regulasi emosi. *Optimisme* yaitu siswa yang yakin bahwa kondisi dapat berubah menjadi lebih baik, sedangkan *causal analysis* menunjukkan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi penyebab secara akurat.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi resiliensi individu Grotberg (1999). Faktor-faktor tersebut ialah *I have*, *I am*, dan *I can*. *I have* merupakan karakteristik resiliensi yang bersumber dan pemaknaan individu terhadap besarnya dukungan dan sumber daya yang diberikan oleh lingkungan sosial, dukungan ini berupa bantuan guru BK terhadap siswa yang bermasalah dengan menggunakan metode *role playing*. *I am* merupakan karakteristik resiliensi yang bersumber dari dalam diri, dimana siswa memiliki keyakinan dapat menyelesaikan masalah yang

dihadapi dengan menggunakan *role playing* sebagai sarana sebagai tempat pemecahan masalahnya. *I cansumber* ini merupakan kemampuan siswa untuk mengungkapkan pendapat, perasaan, maupun pemikiran dalam berkomunikasi dengan orang lain dalam memecahkan masalahnya, dimana metode *role playing* tersebut dapat menjadi cara yang bisa dilakukan oleh siswa dan guru BK dalam memecahkan masalah siswa, karena *role playing* menurut (Komalasari : 2010) adalah suatu tipe model pembelajaran pelayanan (*service learning*). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada permainan gerak dan siswa biasanya dilatih untuk memahami, memperagakan setiap peran-peran yang akan dilakukan untuk selanjutnya, biasanya siswa ditugaskan untuk memberikan penilaian dari kekurangan atau kelebihan dari peran yang dimainkan. Selain penilaian terhadap peran, penilaian terhadap jalan cerita dalam *role playing* tersebut biasanya dijadikan bahan refleksi dalam model pembelajaran *role playing*, misalnya menentukan isi cerita tersebut, melihat hikmah yang terdapat dalam cerita, salah satu materi yang dapat dijalankan dalam *role playing* adalah tentang resiliensi.

Dapat ditarik dari kesimpulan bahwa resiliensi dapat dipengaruhi atau dikaitkan dengan *role playing* disini siswa dituntut memainkan peran yang sesuai dengan masalahnya yang menunjukkan resilien dan tidak resilien. Peran yang dijalankan yang mengandung nilai-nilai resiliensi serta fokus ini membuat siswa memiliki pandangan dan pengalaman baru, lalu menganalisis dan dapat

menumbuhkan atau menguatkan resiliensinya. Permainan peran (*role playing*) yang melibatkan beberapa siswa, membuat mereka saling berkomunikasi sesuai dengan perannya, membuat siswa mengetahui alasan serta solusi dari permasalahan mereka yang berkaitan dengan nilai-nilai resiliensi, sehingga *role playing* dapat meningkatkan resiliensi siswa, termasuk siswa yang berprestasi rendah. Teknik *role playing* akan dilaksanakan dalam layanan bimbingan kelompok

Dimana layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Sukardi (2003). Layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antarpribadi yang dimiliki.

Wawancara di SMK Budisatrya yang dilengkapi dengan pengamatan yang penulis lakukan terhadap guru BK pada bulan februari tahun 2018, diperoleh informasi siswa yang memperoleh prestasi belajar rendah dapat dilihat dari nilai rapor yang dibawah nilai rata-rata dari nilai yang telah ditentukan, dimana siswa yang mendapatkan prestasi belajar rendah memiliki reaksi yang berbeda-beda. Sebagian siswa yang mendapatka nilai yang rendah tersebut merasa itu biasa saja dan memperdulikan. Sebagian lagi siwa sedih dan kecewa. Rasa kecewa dan

kesedihan yang mereka alami juga berbeda-beda. Ada siswa yang merasa sedih dan kecewaannya dalam waktu yang singkat sementara ada siswa yang sangat menurun resiliensinya, misalnya tidak masuk sekolah dalam beberapa hari, malu terhadap teman-teman yang memperoleh nilai yang lebih baik dari dirinya.

Melihat masih cukup sering ditemui siswa yang menunjukkan gejala resiliensi lemah atau kurang kuat, maka peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian dalam bidang bimbingan dan konseling yang berjudul: “Pengaruh *Role Playing* Terhadap Resiliensi Siswa Berprestasi Rendah di SMK Budisatrya Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa memiliki resiliensi yang berbeda-beda.
2. Siswa tidak bias mengendalikan emosi apabila memperoleh prestasi belajar rendah.
3. Siswa pesimis saat memperoleh prestasi belajar yang rendah
4. Siswa tidak mampu mengevaluasi diri saat memperoleh prestasi belajar rendah.
5. Siswa mengalami sedih yang berkepanjangan apabila memperoleh prestasi belajar yang rendah.
6. Resiliensi dapat dikuatkan melalui *role playing*.

### 1.3 Batasan Masalah

Guna menghindari kesimpang siuran dan untuk lebih mendekatkan arah pada permasalahan yang akan dikaji, penelitian dibatasi pada pengaruh *role playing* terhadap resiliensi siswa berprestasi rendah SMK Swasta Budisatrya Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, maka selanjutnya dirumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang akan diteliti oleh peneliti. Adapun rumusan tersebut adalah “adakah pengaruh *role playing* terhadap resiliensi siswa yang berprestasi rendah di SMK Budisatrya Medan?”.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *role playing* terhadap resiliensi siswa yang berprestasi rendah di SMK Swasta Budisatrya Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang peneliti ajukan, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Bagi jurusan PPB/BK dan mahasiswa Universitas Negeri Medan, dapat digunakan sebagai informasi, menambah khasanah dalam bidang pengetahuan tentang resiliensi dan *role playing*.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan resiliensi dan *role playing*.
2. Bahan masukan bagi guru pembimbing maupun guru bidang studi untuk meningkatkan resiliensi siswa, antara lain melalui *role playing*.
3. Informasi berharga bagi siswa dalam melihat resiliensi dalam menghadapi persoalan prestasi rendah.
4. Mendukung pelaksanaan serta peningkatan resiliensi siswa di sekolah.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY