

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik apabila peserta didik tidak memiliki minat dalam belajar maka hasil belajar yang diperoleh tidak akan bisa optimal. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar tersebut memiliki ciri-ciri diantaranya perubahan terjadi secara sadar, bersifat positif dan aktif, bukan bersifat sementara, bertujuan dan terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Kegiatan pembelajar di sekolah hal-hal yang diperhatikan adalah adanya berbagai macam faktor yang dapat menghambat tujuan belajar. Salah satu diantaranya yaitu minat belajar peserta didik. Bimo Walgito (2005:122), mengemukakan bahwa minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut.

Hurlock (2004:114), yang menekankan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu yang

menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minat pun berkurang. Setiap minat memuaskan suatu kebutuhan dalam kehidupan anak, walaupun kebutuhan ini tidak segera tampak bagi orang dewasa. Semakin kuat kebutuhan ini, semakin kuat dan bertahan pada minat tersebut. Selanjutnya, semakin sering minat di ekspresikan dalam kegiatan semakin kuatlah ia. Sebaliknya, minat akan padam bila tidak disalurkan.

Hal ini diperkuat Mushibin Syah (2001-130), yang mengatakankan bahwa minat merupakan kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dalam belajar kita tidak bisa melepaskan diri dari beberapa hal yang dapat mengantarkan kita berhasil dalam belajar.

Dengan demikian, minat sangat besar perannya dalam pembelajaran di sekolah sebab minat akan berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik senang terdorong terus untuk tekun belajar. Berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran, mereka hanya tergerak untuk belajar tetapi sulit untuk belajar dengan tekun karena tidak ada dorongannya.

Banyak orang yang belajar dengan susah payah, tetapi tidak mendapatkan hasil apa-apa hanya kegagalan yang ditemui. Penyebabnya tidak lain karena belajar tidak teratur, tidak disiplin dan kurang semangat, tidak tahu bagaimana cara berkonsentrasi dalam belajar, mengabaikan masalah pengaturan waktu dalam belajar, kurangnya minat dalam belajar dan tidak adanya motivasi dalam diri individu tersebut.

Minat adalah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan

lingkungan, didalam proses belajar ada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah dari dalam dirinya, sehingga perlu adanya upaya yang serius dari guru untuk mengembangkannya. Hasil belajar peserta didik dapat diukur dalam bentuk perubahan perilaku peserta didik yaitu semakin bertambahnya pengetahuan peserta didik terhadap sesuatu, sikap dan keterampilan.

Peserta didik akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Dengan demikian menjadi tanggung jawab lembaga-lembaga pendidikan untuk menyediakan lingkungan yang di percayai anak-anak dan remaja. Namun berdasarkan hasil angket AUM PTSDL yang dilakukan dengan siswa kelas VII-2 UPT SMP Negeri 7 Medan, serta dokumen data guru wali kelas dan guru BK yang peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu pada bulan September s/d November terdapat 12 siswa yang minat belajarnya rendah.

Masalah tersebut diperkuat kembali berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas VII-2 UPT SMP Negeri 7 Medan. Selain itu, siswa-siswa tersebut juga tidak senang ketika diminta untuk diskusi kelompok atau belajar kelompok karena menurut mereka hal tersebut akan membosankan, siswa juga lebih memilih untuk bermain smartphone, mengganggu teman sebangku, mendengarkan musik saat guru menjelaskan dan bahkan siswa mengaku lebih memilih tidur dari pada belajar.

Upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah di UPT SMP Negeri 7 Medan melalui peran guru BK/Konselor dalam membantu peserta didik untuk mengubah

dan mengembangkan minat belajar yang masih rendah pada siswa, kebanyakan hanya dengan menggunakan layanan konseling individu. Kegiatan bimbingan kelompok juga belum dilaksanakan secara intensif oleh guru BK/Konselor di UPT SMP Negeri 7 Medan. Hal itu disebabkan karena kurangnya waktu, sehingga pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok yang belum bisa dilaksanakan dengan baik oleh guru BK/Konselor.

McDaniel (2004:309), kegiatan layanan bimbingan kelompok adalah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok, untuk mengatasi masalah dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Manfaat yang bisa diperoleh konseling dalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok antara lain: meningkatkan persaudaraan antara anggota-anggotanya, melatih keberanian konseling dalam berbicara didepan orang banyak dalam menanggapi permasalahan yang dialami anggota kelompok yang lain, serta melatih keberanian konseling untuk mengemukakan masalahnya. Hasil yang bisa diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok adalah konseling lebih mampu memahami diri dan lingkungannya, dan dapat mengembangkan diri secara optimal untuk kesejahteraan diri dan kesejahteraan masyarakat. Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik konselor diharapkan mampu menumbuhkan ketertarikan dalam belajar. Dengan bimbingan kelompok diharapkan peserta didik dapat saling bertukar pikiran dan mengemukakan pendapat yang dimilikinya.

Erman Amti & Marjohan (1991:109), mengemukakan bahwa bimbingan kelompok mempunyai tujuan khusus yaitu, melatih siswa untuk berani mengemukakan pendapat di hadapan teman-temannya, melatih siswa untuk dapat bersikap terbuka di dalam kelompok, melatih siswa untuk dapat membina

keakraban dengan teman-temannya, melatih siswa untuk dapat mengendalikan diri, melatih siswa untuk dapat bersikap tenggang rasa dengan orang lain, melatih siswa untuk memperoleh keterampilan sosial, membantu siswa mengenali dan memahami dirinya dalam berhubungan dengan orang lain.

Manfaat yang bisa diperoleh konseling dalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok antara lain: meningkatkan persaudaraan antara anggota-anggotanya, melatih keberanian konseling dalam berbicara didepan orang banyak dalam menanggapi permasalahan yang dialami anggota kelompok yang lain, serta melatih keberanian konseling untuk mengemukakan masalahnya. Hasil yang bisa diperoleh dari kegiatan bimbingan kelompok adalah konsesling lebih mampu memahami diri dan lingkungannya, dan dapat mengembangkan diri secara optimal untuk kesejahteraan diri dan kesejahteraan masyarakat.

Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik konselor diharapkan mampu menumbuhkan ketertarikan dalam belajar. Dengan bimbingan kelompok diharapkan peserta didik dapat saling bertukar pikiran dan mengemukakan pendapat yang dimilikinya. Didalam layanan bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan agar tujuan dari layanan dapat tercapai.

Menurut Roemlah (2001:87), beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, yaitu antara lain: pemberian informasi atau ekspositori, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem-solving*), penciptaan suasana kekeluargaan (*homeroom*), permainan peranan (*role playing*), karyawisata, dan permainan simulasi.

Dari berbagai teknik yang ada, teknik permainan peran (*role playing*) dipilih peneliti untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Roemlah (2001:99), mengatakan bahwa teknik ini dapat digunakan sebagai media pengajaran, melalui proses modeling para anggota kelompok mempelajari keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi. Selain itu, juga dijelaskan bahwa teknik permainan peranan (*role playing*) berkaitan dengan pendidikan, dimana seseorang memainkan situasi imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan keterampilan-keterampilan berperilaku, menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang, atau bagaimana seseorang harus berperilaku (Roemlah 1994:47-48).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dilihat bahwa melalui teknik permainan peranan (*role playing*) seseorang yang kurang memiliki minat belajar dapat memainkan situasi imajinatif untuk membantu tercapainya pemahaman diri yang berkaitan dengan minat belajarnya. Adapun alasan lain peneliti menggunakan teknik permainan peranan (*role playing*), karena dianggap cocok untuk usia anak SMP, mereka sangat suka dengan sesuatu yang sifatnya belajar sambil bermain.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik **"Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Rendah Siswa UPT SMP Negeri 7 Medan"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dilakukan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar rendah siswa kelas VII-2 di UPT SMP Negeri 7 Medan.
2. Belum optimalnya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap minat belajar rendah siswa kelas VII-2 di UPT SMP Negeri 7 Medan.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, maka peneliti hanya membahas tentang “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* terhadap Minat Belajar Rendah Siswa UPT SMP Negeri 7 Medan”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Rendah Siswa UPT SMP Negeri 7 Medan”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Layana Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* terhadap Minat Belajar Rendah Siswa UPT SMP Negeri 7 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini terdiri dari manfaat praktik dan konseptual :

1) Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan yang lebih mendalam tentang ilmu Bimbingan Kelompok di sekolah khususnya terhadap Minat Belajar Rendah Siswa.
- b. Menambah wawasan mengenai Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* terhadap Minat Belajar rendah Siswa UPT SMP Negeri 7 Medan.

2) Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi :

- a. Guru BK/Konselor

Dapat menambah pengetahuan guru BK/Konselor dalam melaksanakan bimbingan kelompok di sekolah terkait dengan meningkatkan minat belajar peserta didik, serta dapat di jadikan sebagai bahan masukan guru bimbingan dalam memberikan layanan yang tepat terhadap peserta didik yang kurang minat belajar.

- b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar rendah dalam layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, serta dapat lebih aktif mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan positif bagi sekolah khususnya dalam meningkatkan minat belajar rendah peserta didik dan dapat di jadikan sebagai acuan atas pelaksanaan dan memanfaatkan layanan bimbingan kelompok secara optimal.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, memberikan pengalaman yang sangat besar berupa pengalaman yang menjadi bekal untuk menjadi calon konselor profesional, dan menjadi pedoman bagi peneliti dalam membimbing peserta didik nantinya.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan memahami secara mendalam tentang minat belajar siswa serta teknik untuk meningkatkannya.



THE
Character Building
UNIVERSITY