

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas pembelajaran sangat tergantung pada keterlibatan aktif guru dan siswa. Keberhasilan pembelajaran tidak dapat dicapai tanpa persiapan yang memadai dari kedua belah pihak. Proses penyerapan materi yang disampaikan guru selama proses belajar-mengajar tidak akan mencapai hasil optimal jika siswa tidak memiliki kesiapan belajar yang memadai di dalam kelas.

Kesiapan seorang siswa dalam belajar sangat berpengaruh pada kualitas proses dan hasil belajarnya. Jika seorang siswa siap untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan stabil dan terbuka untuk menerima pelajaran, maka ia dianggap siap untuk belajar. Dengan kondisi yang sesuai, siswa dapat merespons dan menerima pembelajaran dengan lebih baik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan hasilnya pun lebih memuaskan.

Dalam konteks ini, dapat dikatakan bahwa upaya membangun dan meningkatkan hasil belajar siswa dapat menghasilkan pencapaian yang lebih baik daripada sebelumnya. Sebagai konsekuensinya, tingkat keberhasilan akademik sangat dipengaruhi oleh kesiapan belajar itu sendiri.

Kesiapan belajar siswa adalah hasil dari interaksi kompleks antara faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga yang memberikan dukungan, kondisi sekolah yang memfasilitasi pembelajaran optimal, serta peran masyarakat dalam memberikan dorongan dan motivasi yang penting bagi perkembangan siswa. Di sisi lain, faktor internal meliputi kelelahan fisik dan mental yang dapat dipengaruhi oleh pola istirahat dan beban aktivitas siswa,

kondisi jasmaniah yang mencakup kesehatan fisik dan kondisi tubuh siswa, serta faktor psikologis seperti kecerdasan, minat, bakat, motivasi, kematangan emosional, dan keterampilan belajar. Gabungan dari kedua faktor ini secara signifikan mempengaruhi kesiapan belajar siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan di lingkungan sekolah.

Kesiapan belajar siswa sekolah menengah pertama seringkali kurang karena mereka cenderung lebih memilih bermain di luar daripada belajar di rumah. Hal ini berdampak negatif pada efektivitas proses belajar mengajar di sekolah, yang seharusnya dimulai dengan kesiapan belajar yang memadai sebagai langkah awal untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Seperti halnya di SMP IT Nurul Fadhillah Medan, Berdasarkan hasil AUM PTSDL kelas VIII At-Tirmidzi diperoleh 88% siswa menjawab pernyataan “Saya mempelajari materi pelajaran sebelum materi tersebut diajarkan”, 83% siswa menjawab pernyataan “Untuk mendalami pemahaman terhadap bacaan yang saya pelajari, saya merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang saya tanggapi sendiri atau diskusikan dengan rekan-rekan teman”, 77% siswa menjawab pernyataan “Bila ada kesempatan di dalam kelas, saya akan memilih untuk duduk di bagian depan”, 72% siswa menjawab pernyataan “Saya mencatat isi bahan bacaan pada kartu-kartu yang saya persiapkan sendiri”, 72% siswa menjawab pernyataan “Setelah pelajaran di sekolah selesai, saya langsung meninjau dan menambahkan informasi ke catatan pelajaran tersebut”, 72% siswa menjawab pernyataan “Saat belajar di rumah, saya menyiapkan pertanyaan untuk dibahas dengan guru pada pelajaran berikutnya”, 66% siswa menjawab pernyataan “Saya menyusun jadwal belajar pribadi dan berupaya untuk mengikuti jadwal tersebut dengan disiplin”, 66%

siswa menjawab pernyataan “Jika guru absen, saya merasa lega karena tidak ada kegiatan belajar”, 66% siswa menjawab pernyataan “Saya memperbaiki tugas rumah yang telah dinilai oleh guru, meskipun tidak akan dikumpulkan kembali”, dan 66% siswa menjawab pernyataan “Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, saya aktif membentuk dan mengikuti kegiatan kelompok belajar”. Berdasarkan hasil AUM PTSDL tersebut diketahui masalah masalah tertinggi di kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhilah ialah masalah keterampilan belajar. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai kesiapan belajar siswa. Peneliti menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk melihat apakah kesiapan belajar siswa kelas VIII At-Tirmidzi dapat meningkat setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Teknik *Role playing* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mendukung siswa dalam menemukan makna pribadi dengan dukungan dari kelompok. Dalam praktiknya, siswa diberi tugas oleh guru untuk mengeksplorasi situasi yang kompleks, memainkan peran dalam konteks yang menghadapi tantangan, sehingga mereka dapat belajar menyelesaikan masalah sosial yang muncul dari situasi tersebut.

Melalui teknik *role playing*, individu yang mengalami kesulitan dalam persiapan belajar dapat meningkatkan kemampuan mereka melalui simulasi yang mendalam. Layanan bimbingan dan konseling meliputi aspek-aspek penting seperti orientasi menyeluruh, penyediaan informasi yang relevan, penempatan yang sesuai dengan kebutuhan individu, penguasaan materi yang diperlukan, serta bimbingan kelompok untuk memperkuat kerja sama dan pemecahan masalah bersama. Konseling kelompok dan individu mendukung aspek psikologis dan

emosional, sementara mediasi dan konsultasi membantu mengelola konflik dan memberikan panduan yang tepat. Bimbingan kelompok dianggap efektif karena memungkinkan siswa belajar bersama, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kesiapan mereka menghadapi tantangan pembelajaran.

Menurut (Sukardi, 2008) bimbingan kelompok adalah layanan di mana sejumlah siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memperoleh informasi dari sumber seperti guru pembimbing atau konselor, dengan tujuan utama mendukung perkembangan individu seperti siswa, anggota keluarga, dan masyarakat serta melibatkan mereka dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut (Winkel, 2012) manfaat dari layanan bimbingan kelompok mencakup kesempatan berinteraksi dengan berbagai siswa, menyampaikan informasi yang diperlukan, membantu siswa menyadari tantangan yang dihadapi, memfasilitasi pengenalan bahwa teman-teman mereka juga menghadapi masalah, kesulitan, dan tantangan serupa, mendorong siswa untuk mengungkapkan pendapat di dalam kelompok, menyediakan platform untuk diskusi bersama, serta membuka diri siswa terhadap pendapat atau saran dari teman sebaya dibandingkan dengan konselor.

Berdasarkan konsep dan tujuan bimbingan kelompok yang diuraikan oleh para ahli, layanan ini bertujuan untuk mendukung pertumbuhan pribadi dan sosial anggota kelompok, serta meningkatkan kolaborasi dalam mencapai berbagai tujuan signifikan bagi peserta (Winkel, 2012). Ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar aspek-aspek kelompok yang berkontribusi pada pengembangan diri mereka dalam konteks pendidikan, sehingga berperan sebagai media pembelajaran bersama yang relevan untuk meningkatkan kesiapan belajar siswa. Berdasarkan

hal ini, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Bimbingan Kelompok *Role playing* Terhadap Kesiapan Belajar pada Siswa Kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhilah Tahun Ajaran 2023/2024."

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang diidentifikasi sebagai fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhilah memiliki kesiapan belajar yang rendah sehingga mempengaruhi proses belajar siswa dikelas.
2. Rata-rata siswa kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhilah tidak mempelajari materi pelajaran sebelum pelajaran tersebut di ajarkan.
3. Sekolah belum memiliki guru bimbingan dan konseling di sekolah sehingga belum pernah melakukan bimbingan kelompok.

1.3 Batasan Masalah

Dari pemetaan masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, diperlukan pembatasan masalah untuk memastikan bahwa fokus penelitian lebih terarah pada isu yang ingin diselesaikan. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana pengaruh Bimbingan Kelompok dengan menggunakan Teknik *Role playing* di kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhilah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah disampaikan, rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengaruh dari penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kesiapan belajar siswa kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhilah pada Tahun Ajaran 2023/2024?"

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap kesiapan belajar siswa kelas VIII At-Tirmidzi SMP IT Nurul Fadhillah pada Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis :

Dapat memberikan informasi, referensi tambahan, dan kontribusi pengetahuan bagi peneliti berikutnya, terutama yang tertarik pada pendidikan di sekolah, terutama dalam konteks peningkatan pembelajaran siswa melalui penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*Role playing*).

1.6.2 Manfaat Praktis:

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi:

a. Guru bimbingan dan konseling

Guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka dalam menerapkan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, sehingga dapat meningkatkan efektivitas intervensi mereka dalam mendukung perkembangan pribadi dan sosial siswa.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan dalam menerapkan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, sehingga dapat meningkatkan

implementasi layanan tersebut dan mencapai hasil yang lebih baik dalam mendukung perkembangan diri anggota kelompok.



THE
Character Building
UNIVERSITY