

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Setiap siswa mempunyai keterampilan yang berbeda-beda dalam hal belajar, seperti keterampilan membaca, mendengar, dan menulis yang mereka peroleh dari pengalaman belajarnya yang sudah pasti akan berpengaruh dengan prestasi belajar. Dengan prestasi belajar yang tinggi berarti suatu tujuan dari kegiatan belajar mengajar tercapai dengan baik. Setiap guru tentunya akan berusaha semaksimal mungkin memberikan materi belajar sesuai kebutuhan siswanya agar mereka mencapai prestasi secara optimal, namun usaha guru belum tentu akan berhasil secara maksimal. Untuk mencapai prestasi yang optimal, perlu adanya usaha yang optimal pula. Dibutuhkan suatu konsentrasi dari siswa agar proses belajar mengajar sesuai dengan tujuannya.

Siswa hendaknya mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung, seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2010: 87), menurutnya konsentrasi belajar besar pengaruhnya terhadap belajar. Jika seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi, jelas belajarnya akan sia-sia, karena hanya membuang tenaga, waktu dan biaya saja. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik, dengan kata lain ia harus memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran ini mutlak perlu dimiliki oleh setiap siswa yang belajar. Dalam kenyataan seseorang sering mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi, hal ini disebabkan karena kurang berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, terganggu oleh keadaan lingkungan (bising, keadaan yang semrawut, cuaca buruk dan lain-lain), pikiran yang kacau dengan banyak

urusan/masalah-masalah kesehatan (jiwa dan raga) yang terganggu (badan lemah), bosan terhadap mata pelajaran/sekolah dan lain-lain.

Banyak faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, salah satunya faktor eksternal. Seperti yang diungkapkan Slameto (2010: 69), masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Pada uraian berikut ini penulis membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

Mass media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar yang terdapat di lingkungan masyarakat. Yang termasuk dalam mass media adalah bioskop, TV, surat kabar, buku-buku, komik, dan lain-lain. Semuanya itu ada dan beredar dalam masyarakat.

Mass media yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya. Sebaliknya mass media yang jelek juga berpengaruh jelek terhadap siswa. Seperti saat ini zaman yang sudah menggunakan media yang super canggih dan jaringan internet tidak banyak dari anak-anak menggunakannya sebagai hiburan.

Bermain memang merupakan salah satu hiburan menyenangkan bagi anak-anak dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia. Seperti halnya game online menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat terutama dalam kalangan usia remaja/ siswa usia sekolah. Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan jaringan internet. Dengan adanya game online yang bisa dimainkan dimana saja banyak anak-anak yang

memainkan terutama dilingkungan sekolah yang menyebabkan kurangnya konsentrasi belajarnya.

Banyak pengaruh buruk yang akan dialami anak jika tidak ada kontrol dan pembinaan dari orang tua (bahkan pendidik), pastilah semangat belajarnya menurun dan bahkan mundur sama sekali. Maka dari itu perlulah kiranya siswa mendapat bimbingan salah satunya dari sekolah, yaitu melalui bimbingan kelompok menggunakan teknik problem solving.

Seperti yang dikemukakan Sitti Hartinah (2009: 9) bimbingan kelompok dilaksanakan jika masalah yang dihadapi beberapa murid relatif mempunyai kesamaan atau saling mempunyai hubungan serta mereka mempunyai kesediaan untuk dilayani secara kelompok. Akan tetapi, jika klien keberatan masalahnya diketahui oleh orang lain (selain konselor), bimbingan kelompok seyogianya tidak dilakukan, melainkan perlu dilayani secara individu (meskipun masalahnya relatif sama dengan klien yang lain). Oleh karena itu, selain masalah yang timbul tersebut dihadapi oleh banyak murid, faktor kesediaan klien itu sendiri akan ikut menentukan bentuk layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok memang akan efektif sepanjang memenuhi persyaratan tersebut. Selain itu, bimbingan kelompok sering dilakukan dalam rangka usaha-usaha yang bersifat preventif.

Teknik bimbingan kelompok dipandang efektif untuk membantu meningkatkan keterbukaan diri siswa adalah melalui teknik pemecahan masalah, hal ini di dasarkan pada asumsi bahwa penggunaan teknik pemecahan masalah dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi seperti pernyataan Prayitno dalam jurnal bimbingan konseling (2014: 78) menyatakan bahwa tujuan dan fungsi layanan bimbingan kelompok adalah agar setiap anggota

mampu berbicara di muka orang banyak; mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan kepada banyak orang; belajar menghargai pendapat orang lain; bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya; mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negative); dapat bertenggang rasa; menjadi akrab satu sama lainnya; dan Membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.

Melalui bimbingan kelompok materi dapat dibahas berbagai hal yang amat beragam dan tidak terbatas yang berguna bagi siswa dalam segenap bidang bimbingan (Sukardi,2008).Maka dengan layanan bimbingan kelompok teknik problem solving ini merupakan metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Siswa akan mendapatkan perspektif baru tentang diri sendiri dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku diri sendiri. Keterbukaan diri merupakan faktor penting dalam konseling dan psikoterapi, terutama dalam proses pemberian bantuan terhadap orang lain. Individu akan lebih mampu menanggulangi masalah atau kesulitan, khususnya perasaan bersalah melalui keterbukaan diri. Salah satu perasaan takut yang besar pada diri banyak orang adalah bahwa individu tidak diterima lingkungan karena suatu rahasia tertentu.

Berbicara masalah pendekatan pemecahan masalah yang meminjam formulasi tahap-tahap dalam refleksi berfikir seorang filsuf John Dewey dalam jurnal bimbingan konseling (2014: 78) diidentifikasi ada enam tahap. Tahap-tahap ini dirancang agar pemecahan masalah lebih efisien dan efektif diantaranya adalah: definisi dan analisis masalah, menyusun kriteria untuk mengevaluasi

pemecahan, identifikasi pemecahan yang mungkin, evaluasi pemecahan, memilih pemecahan terbaik, pengujian pemecahan yang dipilih (DeVito, 2012).

Pemecahan masalah (*Problem solving*) merupakan suatu proses kreatif dimana individu menilai perubahan yang ada pada diri dan lingkungannya, membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan dan nilai hidupnya. Dengan teknik pemecahan masalah siswa akan mendapatkan perspektif baru tentang diri sendiri dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perilaku diri sendiri, siswa memiliki kemampuan mengatasi kesulitan, siswa akan lebih mampu menanggulangi masalah atau kesulitan, dengan keterbukaan diri dan dukungan dari berbagai pihak, seseorang akan menempatkan diri sendiri dalam posisi yang lebih baik untuk menangkap tanggapan positif dan dapat memberikan reaksi dengan mengembangkan konsep diri yang lebih positif, keterbukaan diri merupakan efisiensi komunikasi, keterbukaan diri dapat membina hubungan yang bermakna dan mendalam di antara dua orang atau lebih dan agar keterbukaan diri individu yang dibantu berkembang optimal.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok terhadap konsentrasi belajar siswa pecandu game online.

Dalam hal ini peneliti mengambil judul “ **Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII-L Pecandu Game Online di SMP Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2015/ 2016**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang muncul, yaitu:

1. Kurangnya konsentrasi belajar siswa pecandu game online dan cenderung tidak mendengarkan guru saat mengajar dikelas.
2. Minimnya layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan di SMP Negeri 10 Medan.
3. Siswa merasa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang membosankan, karena belajar identik dengan kegiatan mendengarkan guru bercerita.
4. Siswa cenderung tidak mengerjakan PR yang diberikan guru.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Problem Solving Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII-L Pecandu Game Online di SMP Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah peneliti ini adalah: Apakah ada pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok teknik problem solving terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII-L pecandu game online di SMP Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2015/2016?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok teknik problem solving terhadap konsentrasi belajar siswa kelas VIII-L pecandu game online di SMP Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2015/ 2016.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, Siswa dapat berkonsentrasi belajar dikelas terutama saat guru mengajar.
- b. Bagi Sekolah, Sebagai bahan masukan untuk memprogramkan layanan bimbingan kelompok teknik problem solving dalam proses layanan BK disekolah.
- c. Bagi Guru BK, Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menghadapi siswa yang tidak berkonsentrasi belajar dikelas terutama pecandu game online.

#### **2. Manfaat Konseptual**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan tema yang sama dalam lingkup masalah yang berbeda.