

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan individu yang cerdas, sehat dan memiliki budi pekerti yang baik, karena pada dasarnya dengan pendidikan peserta didik akan mengetahui dirinya dan mampu mengembangkan kemampuan dirinya baik jasmani maupun rohani. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa mempengaruhi berbagai faktor yaitu faktor yang berasal dari siswa itu sendiri seperti intelegensi, minat, dan kebutuhan, ada faktor yang berpengaruh dari luar juga seperti kondisi lingkungan sekitar tempat tinggal siswa. (disekolah, rumah, dan masyarakat).

Dalam kegiatan pembelajaran, minat berpengaruh terhadap kondisi belajar peserta didik, oleh karena itu minat belajar setiap peserta didik berbeda-beda. Jika minat siswa tidak sesuai dengan mata pelajaran, proses pembelajaran tidak akan berjalan baik, sebab tidak ada hal yang menarik bagi mereka. Jika peserta didik tidak ada minat untuk belajar, siswa tidak akan mendapatkan ilmu dan pengetahuan dari pembelajaran yang didapat di sekolah. Selain mata pelajaran, sosialisasi belajar ditempat peserta didik juga mempengaruhi minat peserta didik untuk mau belajar.

Menurut pendapat Hadits & Nurhayati (2014:44) yang mengemukakan bahwa minat adalah rasa ketertarikan yang ditunjukkan individu terhadap suatu objek, baik objek yang berupa benda hidup maupun benda mati.

Slameto (1995: 57) menjelaskan bahwa minat adalah “kecenderungan perasaan yang tinggi terhadap sesuatu”. Minat ialah sifat yang relatif permanen dalam diri seseorang. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat dalam sesuatu karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut.

Sedangkan minat belajar merupakan minat yang ditujukan kepada peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat. Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru pembimbing memegang peranan penting dalam mengembangkan minat belajar, sebagai motivator adalah salah satu cara guru pembimbing memberikan dorongan serta penguatan untuk mendinamisasikan intelegensi siswa, melatih kemandirian (aktivitas) dan kreativitas. Dengan hal itu akan terjadi proses dinamika dalam proses pembelajaran.

Masalah minat belajar juga menjadi masalah yang dialami siswa SMP NEGERI 22 MEDAN. Masalah yang sangat krusial ialah masih banyak siswa yang sering berbicara dan membuat keributan dalam proses belajar mengajar. Hal itu sangat mengganggu kelangsungan pembelajaran, karena dapat mengganggu konsentrasi peserta didik yang lain. Kurangnya minat belajar untuk mengikuti pembelajaran disebabkan siswa mulai bosan dengan situasi PBM dan tidak adanya aturan yang tegas dalam mengatur kegiatan siswa.

Berdasarkan hasil lapangan yang diperoleh peneliti di SMPN 22 Medan, terdapat siswa yang menunjukkan minat belajar yang kurang. Di kelas VIII-6 kondisi ini dapat dilihat dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran, masih banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memulai pembelajaran, tingkat

konsentrasi yang rendah, berbicara dengan teman sekelas saat guru menerangkan materi, dan bila ada guru yang tidak bisa hadir siswa lebih suka berkeliaran di luar kelas.

Dalam mengurangi rendahnya minat belajar siswa, guru BK memberikan layanan yang dapat membantu siswa untuk mengatasi masalahnya. Salah satu layanan yang bisa dilakukan untuk membantu minat belajar siswa ialah layanan penguasaan konten. Layanan penguasaan konten merupakan layanan Bimbingan dan Konseling yang membantu peserta didik menguasai konten/keterampilan tertentu, terutama kompetensi dan/atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Layanan ini memungkinkan siswa memiliki kompetensi atau kreativitas baru yang berkaitan dengan materi yang diberikan, dan bermanfaat bagi kehidupan siswa.

Dengan demikian, bimbingan konseling dapat memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan layanan penguasaan konten. Layanan Penguasaan Konten (PKO) adalah layanan dukungan bagi individu (sendiri atau berkelompok atau klasikal) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu. Layanan penguasaan konten ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, keterampilan dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan dan kesulitan belajar, serta bimbingan terhadap kemampuannya yang berguna dalam kehidupan dan perkembangannya secara optimal.

Dengan layanan penguasaan konten individual diharapkan mereka dapat memenuhi kebutuhannya dan mengatasi permasalahan yang mereka alami dalam pembelajaran, yaitu dengan berpartisipasi aktif dalam layanan penguasaan konten

dan berpartisipasi secara serius dan antusias saat siswa mendengarkan dengan serius, dan aktif bertanya dalam pembelajaran. mengungkapkan pendapat.

Prayitno (2012:89) layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan kepada individu (sendiri atau kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan pembelajaran. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari adalah satuan isi yang memuat konsep, proses, fakta dan data peraturan perundang-undangan, sikap, tindakan nilai, persepsi dan afeksi, yang terkait di dalamnya.

Teknik role playing dapat mencapai individu untuk memiliki rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa tanggung jawab, membuat pilihan yang tepat mengurangi ketergantungan pada orang lain, dan memperoleh aktualisasi diri. Teknik Role Playing merupakan kegiatan yang menyenangkan, selanjutnya role playing merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan, Role Playing (bermain peran) adalah suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi pada topik yang telah ditentukan (Santrock , 1995).

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti merasa penting untuk melakukan kajian mengenai masalah minat belajar siswa dan implementasi layanan penguasaan konten di sekolah, dengan mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Penguasaan Konten Pelayanan Dengan Teknik Role Playing Pada Siswa Yang Kurang Minat Belajar Di Kelas VIII-6 SMPN 22 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, dapat diketahui identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Dalam mengikuti pelajaran di kelas siswa kurang aktif dikelas.
2. Kegiatan belajar mengajar yang digunakan guru kurang beragam dan bervariasi atau hanya menggunakan metode ceramah dan buku penunjang.
3. Siswa mendapatkan hasil yang kurang optimal karena kurangnya kemauan untuk belajar.
4. Siswa cenderung malas dan selalu pasrah.

1.3 Batasan Masalah

Menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas dan lebih fokus dalam penulisan proposal ini, hanya fokus pada “layanan penguasaan konten untuk minat belajar dengan teknik role playing”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing Bagi Siswa Yang Kurang Minat Belajar Siswa Kelas VIII-6 SMP Negeri 22 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui layanan penguasaan konten menggunakan teknik role playing terhadap meningkatkan minat belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu BK, serta khususnya dalam penerapan teori layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terhadap minat belajar siswa adalah:

A. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah intelegensi dan pengetahuan khususnya di bidang bimbingan dan konseling mengenai pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dalam menentukan minat belajar siswa.

B. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat mempengaruhi minat belajar yang ada pada dirinya dan kemauan proses belajar siswa yang tinggi diharapkan dapat lebih baik.
2. Bagi guru BK, layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat digunakan untuk membantu guru BK dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.
3. Bagi sekolah, siswa memiliki minat belajar yang baik dan siswa akan memiliki prestasi yang baik dalam proses pembelajaran sehari-hari di sekolah.

Bagi peneliti dalam meningkatkan kemauan siswa peneliti mendapatkan pengetahuan dan menambah wawasan untuk belajar di sekolah dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing. Dan ini juga bisa diterapkan dalam praktek ketika sudah menjadi guru BK kelas

