

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar untuk mendewasakan peserta didik di sekolah yang memiliki peranan untuk menumbuh kembangkan seluruh potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar secara detail serta membina dan membimbing peserta didik agar mampu menjalani kehidupan di tengah masyarakat. Dalam Undang - undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional bab 1 bahwa;

Pendidikan diusahakan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Depdiknas, 2003).

Menurut Fiah (Amirudin, 2020:41) dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu diharuskan menyatukan beberapa bidang yaitu bidang administratif dan kepemimpinan, bidang intruksional kurikuler serta bimbingan dan konseling. Pendidikan yang hanya melaksanakan bidang administratif dan pembelajaran dengan mengabaikan bidang layanan nantinya akan menghasilkan peserta didik yang pintar dan terampil dalam bidang akademik saja, akan tetapi kurang memiliki kemampuan atau kematangan dalam aspek psikososiospiritual.

Pendidikan tidak hanya dalam bidang administratif dan intruksional kurikuler saja, tetapi bimbingan dan konseling merupakan bagian penting dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dalam kegiatan pembelajaran disekolah sering dijumpai permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat

seseorang untuk mencapai tujuan atau cita-cita. Masalah yang sering dialami seseorang bisa muncul dari dirinya sendiri ataupun juga dari luar dirinya, misalnya putus asa, konflik, daya pikir, sikap, tingkah laku, kemampuan fisik maupun masalah pengembangan jiwa dan pribadinya. (Sukardi, 2010:5)

Adapun dalam ruang lingkup bimbingan dan konseling masuk pada bagian umum dalam suatu lembaga organisasi khususnya pendidikan, dimana dalam kaidah tugas pokok dan fungsi yang di jalankan meliputi pelayanan secara internal, atau personal, sehingga mampu melihat masalah yang terjadi dari individu secara objektif. Pada pandangan yang lebih sederhana yang di kemukakan oleh ahli bahwa layanan bimbingan dan konseling mencakup beberapa layanan yaitu diantaranya layanan orientasi, informasi, penempatan dan penyaluran, bimbingan belajar, layanan konseling perorangan, bimbingan kelompok, konseling kelompok, instrumentasi bimbingan dan konseling serta layanan pendukung seperti *home visit*, konferensi kasus, himpunan data, alih tangan kasus atau *referral*. Selain dari layanan bimbingan dan konseling, terdapat empat bidang layanan yaitu layanan pribadi, sosial, belajar dan karier (Aqib, 2012:1).

Peserta didik atau dalam hal ini remaja dituntut untuk memiliki karakter yang sehat. Karakter yang sehat merupakan salah satu indikator dari kualitas diri seseorang. Konsep diri seseorang merupakan acuan dalam berinteraksi dengan seseorang.

Sekolah dalam hal ini memberikan fasilitas yaitu berupa layanan bimbingan dan konseling untuk lebih dapat membantu peserta didik dalam hal memahami

tingkah laku seseorang dan mengembangkan potensi yang dimilikinya serta membantu untuk membentuk karakter peserta didik. Salah satu yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep diri yang baik adalah dapat diupayakan melalui layanan bimbingan kelompok bidang pribadi-sosial.

Menurut Winkel & Sri Hasuti (2004 : 565) bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing peserta didik. Layanan bimbingan pribadi-sosial diberikan secara tepat dan menyeluruh sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik yang dilaksanakan melalui program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan konsep diri peserta didik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Yusuf & Nurihsan (2005:16) mengemukakan bahwa bimbingan pribadi-sosial diberikan dengan cara menciptakan suasana lingkungan yang kondusif, interaksi pendidikan yang akrab, mengembangkan sistem pemahaman diri dan sikap yang positif, serta keterampilan pribadi sosial yang tepat.

Sedangkan menurut Walgito (2010:43) dengan adanya bimbingan dan konseling memberikan peranan besar, karena bimbingan dan konseling di Indonesia semakin berkembang terutama di sekolah menengah, karena penyelenggaraan bimbingan dan konseling membantu atau memfasilitasi para peserta didik agar mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Meskipun semua tahu bahwa konsep diri itu penting bagi peserta didik untuk mengembangkan karakter yang baik. Namun pada hakekatnya di lapangan masih ditemukan masalah terkait konsep diri. Oleh karena itu perlu dilakukan

berbagai upaya untuk menyelesaikan masalah konsep diri peserta didik. Salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dikembangkannya suatu media yang interaktif dan menyenangkan untuk mengukur tingkat konsep diri peserta didik sehingga dalam memberikan layanan bimbingan mengenai konsep diri dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Menurut Mulyatiningsih (2011:236) permainan simulasi merupakan suatu metode yang mencerminkan situasi dalam kehidupan nyata. Permainan simulasi menuntut peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi serta membantu peserta didik memahami faktor-faktor penting di kehidupan nyata agar dapat menjalankan kehidupan pada lingkungan.

Sedangkan menurut Sirait (2013:1) permainan simulasi labirin merupakan permainan dimana pemain dituntut untuk menemukan jalan keluar dari banyaknya rintangan untuk mencapai tujuan yang di tentukan. Adanya suatu kegiatan dalam permainan labirin yang diberikan kepada peserta didik diharapkan mampu untuk dapat membantu peserta didik mengenali dirinya dan mampu mengarahkan secara tepat atau mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya secara lebih optimal.

Konsep diri yang negatif akan menimbulkan seseorang memiliki pandangan atau pengetahuan yang buruk tentang dirinya. Pada dasarnya konsep diri merupakan sebuah pandangan diri individu mengenai dirinya sendiri yang meliputi pengetahuan individu terhadap dirinya sendiri, pengharapan dan penilaian tentang diri individu itu sendiri. Apabila konsep diri seseorang itu positif maka ia memiliki

kepribadian yang bersifat stabil, dapat menerima dirinya dengan apa adanya, mampu merancang tujuan hidup dan mampu menghadapi kehidupan dimasa yang akan datang (Calhoun, 1995 : 67).

Berdasarkan yang terjadi di lapangan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Bojong mengemukakan bahwa peserta didik memiliki konsep diri yang rendah dikarenakan kurang memiliki pemahaman mengenai dirinya sendiri. Masih ada peserta didik yang kurang percaya diri terhadap potensi yang ada dalam dirinya, tidak mampu bersaing, tidak percaya diri dan menganggap bahwa dirinya kurang. Selain dari itu juga hal tersebut dapat membuat peserta didik tidak betah berada didalam ruangan kelas. Belum adanya media yang interaktif dan inovatif untuk menunjang layanan bimbingan kelompok yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dengan materi yang diberikan didalam kelas. Melihat kenyataan di lapangan, nampaknya perlu adanya solusi terkait permasalahan tersebut agar di masa mendatang dapat ditingkatkan. Salah satu layanan bantuan yang dapat diberikan sesuai permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan layanan bidang pribadi-sosial.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung kenyataan dilapangan. Tahun-tahun sebelumnya sudah dilakukan penelitian mengenai konsep diri yang telah diteliti oleh Putri (2021) siswa SMPN 4 Kota Jambi menunjukkan bahwa konsep diri siswa masih rendah. Rendahnya konsep diri siswa di SMPN 4 Kota Jambi diketahui karena banyak siswa yang tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah, peraturan dilanggar, saling membanding-bandingkan, kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Beberapa perilaku tersebut dimungkinkan

terjadi karena siswa masih dalam proses memahami diri sendiri serta belum adanya media inovatif untuk menunjang layanan bimbingan kelompok dalam pembentukan konsep diri.

Maka dari itu peneliti memberikan solusi terkait masalah konsep diri berupa pengembangan permainan simulasi labirin untuk mengukur konsep diri peserta didik sehingga diketahui tingkatan konsep diri peserta didik dari masing-masing yang pada akhirnya akan membuat guru konseling atau guru wali kelas dapat memberikan solusi sesuai dengan tingkatan konsep diri peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, juga *review* penelitian sejenis yang dibuat, peneliti tertarik mengangkat topik utama dengan judul “Pengembangan Permainan Simulasi Labirin Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bojong”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan dan respon peserta didik pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik?
3. Bagaimana efektivitas media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik?

4. Kendala-kendala apa yang ditemui pada saat pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini , maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik.
3. Untuk mengetahui peningkatan pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik.
4. Untuk mengetahui kendala-kendala apa yang ditemui pada saat pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat diperoleh dari dua penelitian ini, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dapat menambah sumbangan pemikiran ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan baru bagi penulis.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan baru bagi pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik diharapkan dapat membantu dan mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam belajar terutama yang berkaitan dengan konsep diri, dan diharapkan peserta didik dapat berkonsentrasi terhadap belajar yang akan bermanfaat untuk kehidupan dimasa depan.
- b. Bagi guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, informasi, dan evaluasi bagi guru bimbingan dan konseling di sekolah dalam rangka pengembangan layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam pengembangan media permainan simulasi labirin dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan konsep diri peserta didik.
- c. Bagi Sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan konsep diri siswa yang berkaitan dengan penggunaan media permainan simulasi labirin.
- d. Bagi Peneliti diharapkan dapat memberikan kesempatan dan pengalaman kepada peneliti untuk terjun ke lapangan secara langsung bahwa untuk meningkatkan konsep diri pada peserta didik dapat

ditingkatkan melalui permainan simulasi labirin. Dan juga diharapkan dengan adanya permainan simulasi labirin ini menjadi suatu acuan dalam meningkatkan konsep diri peserta didik yang masih belum fokus dalam hal belajar.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat tiga definisi operasional yaitu permainan simulasi labirin, bimbingan kelompok dan konsep diri. Ketiga definisi operasional tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Permainan Simulasi merupakan situasi tiruan atau bukan unsur yang sebenarnya. Didalam permainan simulasi para pemainnya berlomba-lomba untuk mencapai suatu tujuan dengan mentaati aturan permainan yang berlaku. Permainan simulasi termasuk kedalam salah satu permainan edukatif yang digunakan pada layanan bimbingan kelompok . Permainan simulasi juga sama halnya seperti permainan lain memiliki batas waktu serta aturan-aturan tertentu yang membatasi kebebasan para pemainnya. Sedangkan Labirin merupakan sebuah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku. Labirin juga dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang memiliki tujuan untuk menentukan jalur mana yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok adalah salah satu teknik bimbingan yang berusaha untuk membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara lebih optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat serta nilai-nilai yang

dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ini bertujuan untuk menunjang perkembangan pribadi, sosial, belajar dan karier peserta didik. Pada penelitian ini diharapkan dengan adanya pemberian layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan konsentrasi dalam proses belajar secara maksimal. Dalam rangka meningkatkan konsep diri, peneliti membantu peserta didik melalui layanan bimbingan kelompok

- a. Peserta didik berperan sebagai anggota kelompok yang dituntut untuk aktif dalam layanan bimbingan kelompok.
- b. Pemimpin kelompok mengarahkan jalannya layanan bimbingan kelompok agar peserta didik tetap berkonsentrasi melaksanakannya dan tujuan dari bimbingan kelompok dapat tercapai sesuai dengan harapan.

3. Konsep diri

Konsep diri merupakan keseluruhan persepsi yang dimiliki seseorang yang mencakup keyakinan, fisiknya, karakteristik pribadinya, motivasinya, kelemahannya, kegagalannya, serta pandangan dan penilaian terhadap dirinya sendiri.

