

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dibutuhkan untuk menciptakan masyarakat yang mampu mengembangkan, mengelola, dan memanfaatkan ilmu pengetahuan serta teknologi. Melalui pendidikan, individu dibentuk dan diarahkan untuk menjadi pribadi yang berkualitas, di mana setiap orang memiliki hak mendapatkannya guna mencapai kehidupan yang lebih baik serta berkembang ke arah positif.

Dengan pelaksanaan pendidikan yang tepat, profesional, dan bermutu, akan tercipta siswa-siswi yang unggul, memiliki daya saing, serta karakter luhur, sehat, wawasan yang luas, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab terhadap kehidupan sosial dan bernegara. Dalam konteks pendidikan kemandirian belajar sangat penting agar siswa dapat mengendalikan dan mengatur dirinya sendiri, bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan dalam memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk mencapai tujuan tersebut dengan kemauan pribadi.¹

Menurut Nurhayati, yang dikutip oleh Siti Nurhamidah dan Kun Nurachadijat menyatakan “kemandirian belajar merujuk pada kondisi dimana

¹ Bestari Laia Yaredi Laia, Martiman S.Sarumaha, “Bimbingan Konseling Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022” 2, no. 1 (2022): 2.

siswa memiliki tanggung jawab penuh dalam membuat keputusan dan menerapkannya dalam proses pembelajaran."Terdapat beberapa indikator atau karakteristik dapat digunakan untuk menilai tingkat kemandirian belajar seseorang yaitu siswa memiliki inisiatif apabila melakukan kegiatan belajar atas dasar keinginan sendiri tanpa paksaan, menunjukkan kreativitas dalam menemukan berbagai pilihan sumber untuk mendukung proses pembelajaran. Kepercayaan diri siswa tercermin dari kemampuannya dalam membuat keputusan tanpa memelukan batuan pihak lain, melatih keterampilan tanpa bergantung pada bantuan orang lain, dapat mengatasi permasalahan sendiri sekaligus bertanggung jawab atas tindakannya. Tanggung jawab pada diri siswa tercermin dari usahanya menyelesaikan tugas dan mengevaluasi aktifitas belajarnya secara mandiri.² Kemandirian belajar siswa dapat kita lihat melalui indikator kemandirian belajar.

Layanan bimbingan konseling memegang peranan strategis dalam menunjang terwujudnya tujuan pendidikan. Sebagai bentuk layanan bimbingan konseling yang memiliki fungsi dalam mendukung perkembangan individu di lingkungan satuan pendidikan, tentunya meliputi berbagai komponen seperti perencanaan program, jenis layanan, bentuk kegiatan, serta pengaturan waktu pelaksanaannya. Dalam komponen program tersebut, terdapat layanan dasar

² Siti Nurhamidah and Kun Nurachadijat, "Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 3, no. 2 (2023): 46–47.

yang mencakup penerapan bimbingan klasikal sebagai bagian dari tugas guru bimbingan dan konseling.

Layanan bimbingan klasikal berlangsung ruang kelas dan pelaksanaannya dapat menggunakan metode diskusi. Menurut Yusuf dan Nurihsan dalam Nina Nuranisa salah satu bentuk layanan dasar yakni bantuan yang ditujukan bagi sekelompok peserta didik melalui berbagai kegiatan yang berlangsung di sekolah dilakukan dengan klasikal dan terstruktur, dengan tujuan untuk megembangkan potensi peserta didik secara maksimal.³ Dapat dipahami bahwa pelaksanaan bimbingan klasikal dilakukan beberapa siswa dalam bentuk satuan kegiatan pembelajaran. Dalam layanan bimbingan kalsikal terdapat teknik salah satunya adalah teknik permainan simulasi.

Menurut Cahyani, N.A.P., Bariyah, K., dan Latifah, L dalam Norma Riska Amalia menyatakan “permainan simulasi merupakan metode pembelajaran di mana peserta didik akan belajar melalui aktivitas bermain guna merefleksikan suatu situasi.”⁴ Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan metode yang akan digunakan sebagai sarana pemberian layanan sesuai dengan kepentingan siswa, serta mampu mendorong peningkatan kemandirian dalam belajar karena kebutuhan peserta didik berbeda-beda dengan mempertimbangkan metode yang

³ Nina Nuranisa, Bimbingan Konseling, and Fakultas Ilmu Pendidikan, “Studi Implementasi Strategi Bimbingan Klasikal Di SMP Negeri 13 Surabaya,” *Jurnal BK Unesa* 8, no. 2 (2018): 382.

⁴ Norma Riska Amalia, Arbin Janu Setiyowati, and Murtiningtyas Nuswantari, “Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Permaianan Simulasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Di SMA Brawijaya Smart School,” *Jurnal Mipa dan Pembelajarannya* 3, no. 11 (2023): 2.

tepat, guru dapat menyesuaikan pendekatan agar semua siswa mendapatkan kesempatan belajar yang optimal. Metode belajar yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain guna merefleksikan suatu situasi.

Pelaksanaan layanan bimbingan dengan metode permainan simulasi untuk meningkatkan kemandirian belajar dilaksanakan dalam dua tahapan. Di mana pertemuan pertama penyampaian materi tentang kemandirian belajar menggunakan teknik tanya jawab, sementara pertemuan kedua difokuskan pada pelaksanaan permainan simulasi yang berkaitan dengan kemandirian belajar. Pengembangan permainan didasarkan oleh kebutuhan siswa terhadap layanan bimbingan yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan bervariasi serta mendorong tumbuhnya keaktifitas siswa.⁵ Guru memegang peranan dalam proses pengajaran atau aktivitas belajar mengajar.

Sebagai tenaga profesional, guru BK perlu memiliki kemampuan menerapkan berbagai teori belajar dalam pembelajaran, menggunakan teknik pengajaran yang efisien dan efektif, guru dapat melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan kondisi belajar yang mendukung keberhasilan pendidikan. Keberhasilan teknik permainan simulasi dipengaruhi oleh media yang diterapkan. Dengan bantuan media, proses bimbingan dan konseling lebih menarik dan menyenangkan. Adapun penelitian sejenisnya yakni pengembangan permainan

⁵ M.Ramli Sekar Ariyanti Prahesthi Putri, "Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa Smp," *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling* 1, no. 1 (2016): 44.

simulasi tentang pemahaman kemandirian belajar menunjukkan penggunaan permainan simulasi mampu mendorong peningkatan kemandirian belajar siswa dalam belajar.⁶ kemandirian belajar yang di miliki setiap siswa akan mendukung mereka dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Namun, fakta yang terjadi di SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu sillanan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki sikap kemandirian dalam belajar, masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025 di dapatkan informasi bahwa terdapat siswa yang mengikuti pelajaran di sekolah masih ada yang kurang memiliki kemandirian belajar. Misalnya terdapat siswa selalu menunda-nuda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik itu tugas untuk dikerjakan di rumah atau pada saat guru berhalangan hadir, kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas terhadap kebenaran jawabannya sudah benar atau salah sehingga mereka selalu bertanya kepada teman-temannya, selalu menyontek yang ditandai dengan siswa menunggu jawaban temannya untuk kemudian di salin terlihat pada jawabannya hampir sama persis, mereka hanya mau belajar pada saat ada guru yang masuk ke kelas, pada saat ada jam kosong siswa tidak pernah ke perpustakaan membaca buku.

⁶ Im Hambali Anja Nofianti, Muslihati, "Pengembangan Aplikasi SOS-MB Tentang Kebiasaan Efektif Untuk Penguatan Kemandirian Belajar Bagi Siswa SMP (Development of the SOS-MB Application on Effective Habits to Strengthen," *Buletin Konseling Inovatif* 3, no. 3 (2023): 187.

Berdasarkan latar belakang di atas karena itu peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul implementasi bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu Sillanan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas maka, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa VIII SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu sillannan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi bimbingan klasikal teknik simulasi permainan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa VIII SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu sillannan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dari sudut pandang teori, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ranah layanan bimbingan konseling, terutama pada mata kuliah pengantar bimbingan konseling dan praktikum layanan bimbingan klasikal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik khususnya bagi yang memiliki kemandirian belajar yang masih kurang kelas VIII SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu Sillanan.
- 2) Penelitian ini memberikan manfaat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa informasi dan panduan khususnya bagi kalangan pendidik bimbingan dan konseling mengenai layanan klasikal dengan teknik permainan simulasi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berikut disusun oleh penulis dengan tujuan mempermudah pembaca dalam memahami isi karya tulis ini.

BAB I, Pendahuluan yang mencakup : menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II, Tinjauan pustaka yang mencakup : Terdapat tiga bagian yang pertama yaitu menguraikan teori layanan bimbingan klasikal, fungsi layanan bimbingan klasikal, metode bimbingan klasikal, kedua menguraikan teori teknik permainan simulasi, tujuan permainan simulasi, prinsip-prinsip dalam permainan

simulasi, manfaat permainan simulasi, tahapan pelaksanaan permainan simulasi, keunggulan serta kelemahannya permainan simulasi, dan yang ketiga pengertian kemandirian belajar, dan indikator kemandirian belajar. Kerangka berpikir, penelitian terdahulu.

BAB III, Metode penelitian yang meliputi setting penelitian, rancangan tindakan penelitian, indikator capaian/indikator keberhasilan, instrumen yang digunakan, metode pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV, Pembahasan hasil penelitian bab ini berisi tentang penjelasan persiklus, analisis data dan pembahasan siklus.

BAB V Penutup, bab ini berisi penutup yang mencakup kesimpulan dan saran.