

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Layanan Bimbingan Klasikal

1. Pengertian Layanan Bimbingan Klasikal

Dalam KBBI bimbingan adalah arahan (penjelasan) dalam menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan.⁷ Bimbingan klasikal suatu bentuk bimbingan yang dilaksanakan di dalam kelas atau dalam kelompok besar. Bimbingan klasikal memiliki peran utama dalam menjalankan fungsi orientasi dan penyampaian saran. Bimbingan klasikal sangat efisien, terutama saat digunakan untuk menyelesaikan masalah relasi antara koseli dan konselor.⁸

Bimbingan klasikal dikenal sebagai salah satu bentuk layanan dasar karena memiliki peran utama dalam penarapan layanan bimbingan konseling di sekolah. Bimbingan klasikal berfungsi secara preventif serta berfokus dalam pengembangan pribadi siswa yang terdiri aspek akademik, sosial serta perencanaan karier. Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal difokus pada preventif serta membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai tugas-tugas perkembangannya.⁹

⁷ KBBI Online, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

⁸ I Kadek Doniarta, I Ketut Gading, and Kadek Ari Dwiawati, "Pengembangan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pendahuluan," *Bimbingan dan konseling Indonesia* 7, no. 1 (2022): 2.

⁹ Sawal Mahaly, "Pelaksanaan Asesmen Kebutuhan Peserta Didik Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Klasikal Di SMA Ambon," *Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (2021): 41.

Menurut Andrianti dalam Wilda Kamalia, Tri Suyati dan Desi Maulia menyatakan bahwa “ Salah satu komponen layanan dalam bimbingan dan konseling adalah layanan bimbingan klasikal yang memerlukan interaksi langsung antara konselor dan siswa di dalam kelas sesuai jadwal yang telah ditentukan.” Aktivitas dalam bimbingan ini melibatkan diskusi, sesi tanya jawab, maupun latihan. Melalui layanan ini siswa juga didorong untuk aktif serta kreatif terhadap aktivitas yang dilaksanakan guru bimbingan dan konseling”.¹⁰ Jadi bimbingan klasikal berupa pemberian layanan yang dilakukan konselor secara tatap muka dan terjadwal.

Oleh karena itu bimbingan klasikal layanan dasar merupakan pemberian bimbingan, informasi yang diperuntukkan oleh sejumlah siswa dalam bentuk pengajaran di dalam kelas dengan teknik pendekatan yang dilaksanakan tatap muka dan terjadwal untuk membantu akan tercapainya perkembangan peserta didik.

2. Fungsi layanan bimbingan klasikal

Selama proses kemajuan serta kehidupan manusia, berbagai macam layanan direncanakan serta di implementasikan. Setiap jenis layanan tersebut tersebut memiliki peran penting serta memberi manfaat dalam mendukung kelancaran dan membawa dampak positif, khususnya pada aspek kehidupan yang menjadi sasaran utama layanan tersebut. Hal ini juga berlaku pada

¹⁰ Desi Maulia Wilda Kamalia, Tri Suyati, “Layanan Bimbingan Konseling Berbasis Daring Selama Masa Pandemi Covid 19,” *De Journal (Dharmas Education Journal)* 1, no. 2 (2020): 97.

bimbingan klasikal, yang mempunyai fungsi khusus dengan manfaat signifikan bagi para siswa.¹¹ Jadi dengan fungsi bimbingan klasikal dapat memberikan dukungan dan dapat memperoleh dampak yang positif.

Dalam layanan bimbingan klasikal terdapat fungsi yaitu menjalin komunikasi yang akrab antara murid dan guru, sehingga sarana siswa merasa nyaman berbicara tentang tantangan yang dihadapi berhubungan dengan kelas serta pribadinya, hal ini juga memberikan kesempatan bagi guru bimbingan konseling dalam rangka melakukan observasi langsung terhadap keadaan serta kondisi belajar peserta didik dalam kelas serta berusaha mendukung siswa dalam mengetahui, menghindari, memulihkan, menjaga dan meningkatkan pola pikir, pandangan, keinginan serta sikap pribadi mereka.¹² Jadi bimbingan klasikal dapat dimanfaatkan untuk menjalin hubungan atau relasi dengan siswa, membuat siswa agar lebih terbuka kepada guru serta mampu mengobservasi proses belajar mengajar.

3. Metode bimbingan klasikal

Dalam bimbingan klasikal, metode adalah pendekatan yang digunakan konselor untuk menyampaikan informasi kepada siswa melalui berbagai teknik penyampaian. Peran metode ini sangat penting sebagai sarana dalam mewujudkan terciptanya layanan bimbingan dan konseling secara efisien.

¹¹ Dian Ari Widyastuti Siti Muyana, *Bimbingan Klasikal" Think-Pair-Share(Upaya Meningkatkan Self Control Remaja Dalam Meningkatkan Penggunaan Gadget* (Yogyakarta, 2021), 10.

¹² Ningsih Wulandari, "Bimbingan Klasikal Bidang Karir Melalui Higher Order Thingking Skills (HOTS) Pada Siswa SMP," *Jurnal BK UNESA* 12, no. 1 (2021): 545.

Dengan penerapan metode ini harapannya interaksi kelompok dapat efektif dengan baik, sehingga seluruh peserta didik mampu berpartisipasi dan memberikan kontribusi sebagai anggota kelompok, dengan demikian interaksi yang bersifat edukatif.¹³ Olehnya itu metode yang efisien dalam layanan bimbingan klasikal adalah metode yang mampu mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka. Melalui metode ini, siswa akan lebih mudah menerima informasi dari guru bimbingan konseling.

4. Pengertian teknik permainan simulasi

Realita kehidupan sering kali dimodifikasi dalam berbagai bentuk mungkin disederhanakan, atau hanya diambil sebagian, namun sebuah simulasi tetap mampu menyajikan gambaran kehidupann dramatis, dengan realitas yang ditampilkan tetap mempunyai arti bagi dunia nyata. teknik pembelajaran melalui simulasi adalah suatu pembelajaran yang menggambarkan suasana seperti kehidupan nyata, atau keadaan kondisi di lingkungan sekitar (*state of affaris*) atau rangkaian peristiwa yang terjadi. Pembelajaran melalui metode simulasi dilakukan oleh guru melalui penyampaian tertentu.

Penggunaan metode teknik simulasi untuk mendukung proses pembelajaran yang didasari oleh kenyataan bahwa tidak semua kegiatan pembelajaran memungkinkan secara langsung terhadap objek sesungguhnya.¹⁴

¹³ Dian Ari Widyastuti Siti Muyana, *Bimbingan Klasikal"Think-Pair-Share"(Upaya Meningkatkan Self Control Remaja Dalam Penggunaan Gadget)* (Yogyakarta, 2021), 10–11.

¹⁴ Agus Ria Kumara, *Buku Ajar Bimbingan Kelompok* (Yogyakarta Gramedia, 2017), 59.

Seperti permainan pada umumnya, permainan simulasi juga memiliki waktu terbatas dengan aturan yang harus diikuti para pemain. Permainan simulasi adalah permainan yang dibuat untuk menirukan kondisi pada yang kehidupan nyata.¹⁵ Dengan demikian permainan simulasi adalah pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa terhadap pencapaian tujuan belajar.

5. Tujuan permainan simulasi

Dalam teknik permainan simulasi memiliki tujuan, permainan simulasi mampu membina siswa untuk hidup dalam suatu kelompok, mengembangkan sikap kerjasama dalam menyelesaikan masalah, menyampaikan pendapat, menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dengan teman sebaya maupun pembimbingnya. Menurut Randi Kusuma dalam Aninda Nurchasna, Siti Fitriana dan Ardian Whyu Nirmala menyatakan bahwa “metode permainan simulasi dapat diterapkan untuk melatih mengungkapkan pendapat, menyelesaikan permasalahan, membangun partisipasi aktif dalam pembelajaran serta mendorong motivasi belajar peserta didik.”¹⁶ Berikut ini merupakan beberapa tujuan dari aktivitas serta pelatihan melalui permainan simulasi sebagai berikut.

¹⁵ Muhammad Tohir Siregar, “Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakul Muhmudah Dan Akhlakul Mazmunah,” *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024): 179.

¹⁶ Ardian Wahyu Nirmala Aninda Nurchasna, Siti Fitriana, “Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Bimbingan Klasikal Teknik Permainan Simulasi Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 11 Semarang,” *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2023): 1039.

- a. Dalam Peningkatan aktivitas pembelajaran peserta didik dengan mengikutsertakan mereka dalam pembelajaran kondisi yang menyerupai kajadian nyata.
- b. Dalam membekali peserta didik dengan kemampuan tertentu, yang berkaitan dengan profesi atau yang dibutuhkan dalam kehidupan.
- c. Sebagai sarana latihan dalam menyelesaikan permasalahan.
- d. Untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar pada diri siswa.
- e. Untuk mengalami dan memahami perilaku manusia serta situasi yang terjadi dalam lingkungan sekitar.
- f. Sebagai pembimbing dan melatih peserta didik dalam kepemimpinan, bersosialisasi, memahami relasi antar manusia, berkolaborasi secara efektif dalam kelompok, menghargai serta memahami perasaan dan pandangan orang lain, serta mengembangkan keaktivitas mereka.¹⁷ Oleh sebab itu, tujuan permainan simulasi dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik serta menjadi pembelajaran bagi siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

6. Prinsip-prinsip permainan simulasi

Dalam teknik permainan simulasi terdapat prinsip-prinsip:

¹⁷ Muhammad Tohir Siregar, "Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pokok Akhlakul Muhmudah Dan Alkhlaqul Mazmunah," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 1, no. 2 (2024): 179–180.

- a. Permainan simulasi dilakukan oleh sekelompok siswa, serta setiap kelompok diberikan waktu untuk melakukan simulasi yang sama maupun berbeda.
- b. Setiap peserta didik harus terlibat sesuai dengan peran masing-masing
- c. Pemilihan topik dapat dibahas secara bersama-sama
- d. Petunjuk permainan simulasi disiapkan lebih awal, baik secara rinci maupun secara umum, berdasarkan bentuk dan tujuan permainan.
- e. Dalam kegiatan permainan simulasi sebaiknya mencakup semua ranah pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- f. Permainan simulasi merupakan suatu bentuk pelatihan kemampuan untuk mempersiapkan diri menghadapi kenyataan dengan lebih baik.
- g. Permainan simulasi mencerminkan kondisi yang menyeluruh dan proses yang berurutan, diperkirakan akan terjadi dalam kondisi yang nyata.
- h. Seharusnya dapat di upayakan integrasi berbagai ilmu, terjadinya proses sebab akibat, serta penyelesaian masalah.¹⁸ Dalam metode permainan simulasi merupakan metode pengajaran yang melibatkan kelompok siswa dalam memerankan suatu situasi sesuai peran masing-masing dengan tujuan melatih keterampilan dan kesiapan siswa menghadapi situasi yang nyata.

7. Manfaat permainan simulasi

Berikut ini merupakan manfaat yang diperoleh dari penggunaan permainan simulasi sebagai media dalam pembelajaran yaitu:

¹⁸ Kumara, *Buku Ajar Bimbingan Kelompok*, 62.

- a. Pada dasarnya individu merupakan makhluk yang suka bermain, sehingga permainan menjadi hal yang menyenangkan bagi mereka. Rasa senang inilah yang mampu memberikan manfaat terhadap keberhasilan belajar siswa.
- b. Melalui permainan, masing-masing siswa yang terlibat dapat termotivasi dalam berpartisipasi dengan aktif. Belajar yang efektif merupakan pembelajaran yang melibatkan partisipasi, dan permainan mempunyai keterampilan untuk mengikutsertakan siswa pada aktivitas belajar mengajar dengan antusias.
- c. Dengan permainan, keterampilan siswa dilihat langsung. Melalui adanya respons seperti itu, siswa dapat belajar lebih efisien, karena akan langsung menyadari kekurangan diri sendiri ataupun teman-teman mereka, serta mengetahui kelebihan yang dimiliki maupun orang lain.
- d. Permainan atau simulasi dapat menjadi media untuk menyampaikan berbagai pelajaran, seperti berhitung dan membaca.
- e. Pengalaman maupun keterampilan yang didapatkan melalui permainan akan mudah dipahami serta diimplementasikan sehari-hari dalam kehidupan.
- f. Permainan bersifat fleksibel. Begitu juga media permainan digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah isi, aturan maupun masalah yang ada.

- g. Media permainan atau simulasi mudah dirancang, diperbanyak dan cukup terjangkau. Pembuatan permainan atau simulasi tidak harus ditangani oleh tenaga ahli dari perguruan tinggi karena guru juga dapat membuatnya secara mandiri.¹⁹ Olehnya itu melalui permainan simulasi, peserta didik dapat termotivasi untuk berpartisipasi aktif sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

8. Tahapan-tahapan teknik permainan simulasi

Penerapan teknik permainan simulasi pada proses pengajaran dapat dilakukan dua tahapan:

a. Tahap perencanaan permainan simulasi

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan saat merancang permainan simulasi.

- 1) Menetapkan topik dan sasaran yang ingin di capai.
- 2) Guru menyampaikan gambaran situasi beserta permasalahan yang di simulasikan.
- 3) Guru menjelaskan durasi permainan simulasi
- 4) Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menyampaikan pertanyaan, serta memberi waktu kepada para pemain untuk mempersiapkan diri mereka.

¹⁹ Ibid., 64–65.

Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk menyampaikan pertanyaan

Pelaksanaan simulasi permainan

- 1) Simulasi dilaksanakan oleh dengan membentuk kelompok
- 2) Guru juga perlu memberikan dukungan dan motivasi agar siswa merasa percaya diri.
- 3) Penggambaran seharusnya disampaikan saat momen puncak pembelajaran untuk mendorong siswa berpikir secara mendalam.²⁰ Oleh karena itu perlu untuk mempersiapkan lebih awal penggunaan teknik permainan simulasi dalam pembelajaran.

Menurut Brunet dalam Nandya Arum Anggrani, Ma' rifatin Indah dan Ulya Mkh mudah ada tiga langkah metode permainan simulasi yakni Tahapan persiapan adalah sebelum permainan simulasi dimulai langkah awal, di mana siswa ditentukan serta diberi penjelasan tentang topik serta tujuan yang akan di bahas dalam kegiatan tersebut.

Dalam tahapan pelaksanaan, siswa memulai menjalankan permainan simulasi menggunakan alat atau media yang telah disiapkan. Tahapan ini mengajar siswa bekerja dengan berkolaborasi dalam menjawab, maupun berperan dengan situasi yang diberikan sesuai topik yang sedang dibahas, serta membangun kepercayaan diri untuk tampil di depan teman-temannya.

²⁰ Muhammad Tohir Siregar, "Pengaruh Penggunaan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Akhlakuk Dan Alkhlakul Mazmunzh," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 1, no. 2 (2024): 181.

Pada tahapan penutup siswa diberikan tugas, untuk memberikan tanggapan mengenai permainan simulasi yang telah dilakukan. Melalui tahap ini siswa belajar untuk mengungkapkan pandangannya mengenai makna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama karena topik di bahas sesuai situasi nyata.²¹ Oleh karena itu langkah-langkah permainan simulasi merupakan suatu tahapan-tahapan dalam kegiatan belajar mengajar.

9. Kelebihan dan kekurangan permainan simulasi

Dalam teori Agus kumara terdapat kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Permainan dapat menjadi persiapan setiap siswa dalam melewati kondisi nyata, seperti dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Simulasi mampu meningkatkan kreatif siswa, sebab dengan permainan simulasi, peserta didik diberikan waktu untuk memerankan peran sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- 3) Simulasi membantu membangun keberanian dan rasa percaya diri siswa.
- 4) Meningkatkan keterampilan, serta sikap yang dibutuhkan dalam menghadapi berbagai kondisi sosial yang penuh tantangan.
- 5) Simulasi menumbuhkan semangat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

²¹ Nandya Arum et al., "Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Self-Esteem Siswa SMK," *Jurnal Psikoedukasi dan Konseling* 3, no. 2 (2019): 74.

b. Kekurangan

- 1) Wawasan yang didapatkan dari simulasi tidak selalu konsisten serta sesuai terhadap realita di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang efektif, seringkali membuat simulasi hanya digunakan sebagai sarana hiburan, sehingga tujuan belajar jadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis, seperti rasa malu dan takut seringkali berpengaruh pada peserta didik dalam melaksanakan simulasi.²² Sedangkan menurut Anna Aisa Iswantu, Ishlakhatu Sa'idah dan Dian Vudya Fakhriyani kelebihan dan kelemahan dalam teknik permainan simulasi yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Teknik ini terasa menyenangkan dan tidak menimbulkan kebosanan, karena konseli dilibatkan dalam aktivitas bermain.
- 2) Konseli dapat memperoleh pembelajaran dengan mengalami langsung suatu kejadian, meskipun kejadian tersebut bersifat imajinatif.
- 3) Permainan simulasi memungkinkan penyajian contoh peristiwa atau perilaku tertentu, sehingga konseli dapat belajar dengan mengamati model yang ditampilkan.
- 4) Dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengidentifikasi perilaku peserta didik.

²² Kumara, *Buku Ajar Bimbingan Kelompok*, 66–67.

b. Kelemahan

- 1) Proses pelaksanaannya memerlukan durasi jangka waktu yang lama.
 - 2) Memerlukan ketelitian mengamati setiap konseli baik yang terlibat sebagai pemain maupun penonton, agar setiap perilaku atau peristiwa yang muncul selama proses permainan dapat dipahami dengan tepat, serta dituntut untuk lebih terampil dalam mengelola situasi kelas.²³
- Teknik permainan simulasi mempunyai kelebihan serta kekurangan atau kelemahan. Kelebihannya antara lain mampu meningkatkan semangat, menciptakan suasana menyenangkan, tidak membosankan serta mendorong motivasi belajar siswa. Namun teknik ini juga memiliki kelemahan, salah satunya adalah keterbatasan waktu, serta kurang efektifnya pengelolaan.

B. Kemandirian belajar

1. Pengertian kemandirian belajar

Menurut KBBI kemandirian adalah hal atau situasi mampu berdiri sendiri tanpa membutuhkan bantuan orang lain.²⁴ Kemandirian belajar adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan dan tanggung jawab terhadap siswa untuk inisiatif serta aktif mencang setiap aspek aktivitas belajar berdasarkan pada kebutuhan dan kemampuan, tanpa mengandalkan orang lain.

²³ Anna Aisa Iswatun Hasanah, Ishlakhatun Sa'idah, Diana Vudya Fakhriyani, *Bimbingan Kelompok Teori Dan Praktik* (Pemekasan Jawa Timur, 2022), 74.

²⁴ KBBI Online, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Kemandirian belajar merujuk pada keterampilan siswa, dalam belajar tanpa bantuan orang lain, serta keterampilan untuk menetapkan kapan mereka membutuhkan bantuan serta kapan mereka bisa belajar secara mandiri. Kemandirian belajar adalah pembelajaran dapat memberi peluang bagi pelajar dalam menetapkan keinginan, sumber serta aktivitas belajarnya berdasarkan dengan keperluan sendiri. Dalam kegiatan belajar, peserta didik mampu berperan aktif menetapkan sesuatu yang akan dipelajari. Menurut Ningsih dan Nurrahmah dalam Rusdi dan Fitri Hayati menyatakan kemandirian belajar merupakan keterampilan seseorang mengatur kegiatan, kompetensi, dan kecakapan secara mandiri berbekal keterampilan dasar yang dipunyai, terkhusus pada aktivitas pembelajaran.²⁵

Kemandirian belajar dapat terlihat dari sejauh mana mereka menunjukkan kemandirian dalam hal : 1). mencari referensi atau bahan belajar yang dibutuhkan, 2). menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri.²⁶ Kemandirian belajar mencakup keterampilan peserta didik dalam membagi waktu, mengatur sumber daya, mengenali tujuan belajar, serta menentukan teknik belajar yang sesuai. Dalam konteks kemandirian belajar, peserta didik berperan aktif pada setiap kegiatan belajar, mencari informasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi pengetahuan mereka.

²⁵ Fitri Hayati Rusydi Ananda, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep* (Medan, 2020), 96–97.

²⁶ Mulyono Nur Rokhman, YI Sukestiyarno, Rochmad, *Metakognisi, Model Pembelajaran NO3R Notworking-Observin-Openminded-Overview-Recognive Untuk Membangun Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Metakognisi Siswa* (Surabaya, 2021), 150.

Selain itu, kemandirian belajar meliputi kemampuan dalam menyelesaikan masalah, berpikir kritis, menetapkan keputusan, serta mencegah hambatan yang mungkin muncul selama kegiatan pembelajaran. Kemandirian belajar merupakan dasar penting terhadap pengembangan keterampilan hidup seumur hidup, meningkatkan percaya diri, serta melatih peserta didik untuk mengatasi masalah di dunia yang terus berubah.²⁷ Oleh karena itu kemandirian belajar adalah aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik ditandai kesadaran diri dengan mengambil inisiatif, tanpa bergantung pada orang lain, tanpa pengaruh orang lain, dalam mencapai tujuan belajar.

2. Faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar

Yamin dan Sanan menguraikan aspek yang berpengaruh pada kemandirian belajar yaitu keturunan, peran orang tua, sistem pendidikan di sekolah, serta lingkungan sosial. Yasmin dan Sanan sebagaimana dikutip oleh Rusdi dan Fitri Hayati menekankan beberapa faktor dapat berpengaruh pada peningkatan kemandirian individu.²⁸

a. Faktor Keturunan

Keluarga berperan penting dalam membentuk kemandirian anak. Orang tua yang mendorong dan membimbing anak sejak dini akan membantu anak mengembangkan rasa tanggung jawab atas setiap perbuatannya.

²⁷ Ilham Muhammad and Fadli Agus Triansyah, "Analisis Studi Pada Kemandirian Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2023): 116–117.

²⁸ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*, 96–113.

b. Lingkungan sekolah

Demikian pula, sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter individu, termasuk di dalamnya pengembangan kemandirian. Sekolah merupakan tempat terjadinya berbagai bentuk interaksi, baik antara guru dan siswa, antara siswa, dan aturan sekolah atau antar sesama peserta didik. Setiap interaksi tersebut mencerminkan adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi. Pembentukan karakter dan kepribadian individu menjadi bagian yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan kepribadian siswa. Dalam padangan kepribadian, pendidikan diarahkan untuk menubuhkan kesadaran diri atau kesadaran budi sebagai dasar dari kecerdasan yang bersifat kreatif.

c. Lingkungan sosial

Perkembangan individu sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan sosial mencakup interaksi antar teman, kebiasaan masyarakat, maupun media seperti televisi. Oleh sebab itu, individu tidak mampu hidup secara terpisah, melainkan perlu berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Melalui interaksi yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, individu dapat belajar menjadi mandiri atau tidak bergantung pada orang lain melalui komunikasi yang terjadi dalam aktivitas harian.²⁹ Olehnya itu, lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sangat mempengaruhi kemandirian belajar peserta didik.

²⁹ Ibid.

C. Kerangka Berpikir

Dalam pendidikan, kemandirian belajar menjadi salah satu indikator berperan terhadap perkembangan siswa. Siswa yang mandiri dalam belajar dapat mengatur waktu, mencari sumber belajar secara mandiri, serta memiliki motivasi untuk mencapai tujuan akademik. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemandirian belajar yang baik, terutama di kelas VIII SMP Negeri Satap 5 Gandangbatu Sillanan.

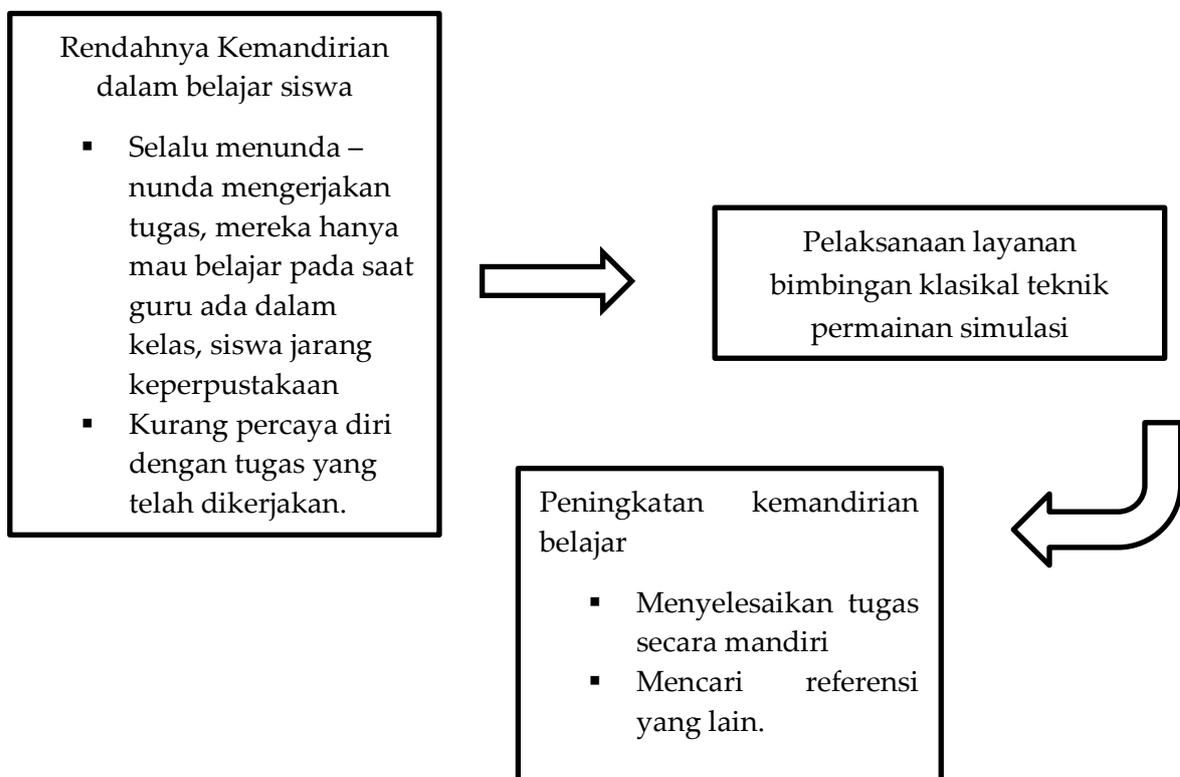
Hal ini terlihat masih terdapat siswa selalu menunda-nunda menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru baik itu tugas untuk dikerjakan di rumah atau pada saat guru berhalangan hadir, kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas terhadap kebenaran jawabannya sudah benar atau salah sehingga mereka selalu 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.

Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah pendekatan yang mampu mendorong peserta didik untuk mendorong siswa lebih berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah layanan bimbingan klasikal melalui metode permainan simulasi. Permainan simulasi merupakan teknik yang melibatkan siswa pada situasi atau peran tertentu yang menggambarkan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat

belajar melalui pengalaman. Teknik ini bukan hanya menyenangkan selain itu, berperan dalam pengembangan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan mandiri dalam pengambilan keputusan.

Dalam konteks pendidikan, permainan simulasi dapat digunakan sebagai sarana dalam peningkatan kemandirian belajar siswa, sebab metode ini melibatkan mereka dalam proses yang membutuhkan inisiatif dan pemecahan masalah secara aktif melalui penerapan layanan klasikal dengan teknik permainan simulasi, diharapkan siswa tidak hanya akan lebih mandiri dalam belajar, tetapi juga lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik.

Bagan II.1 Kerangka berpikir Penelitian



D. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang dilakukan Eni Nurhidayah, penelitian yang berjudul “Pengembangan perangkat layanan bimbingan bimbingan klasikal dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.” Dalam penelitiannya bahwa kemandirian belajar siswa masih tergolong rendah. Seperti kerja sama saat mengerjakan tugas mandiri, selalu bertanya dan menyontek jawaban kepada teman ketika disuruh menjawab pertanyaan, dan kurang memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan tugasnya. Dari permasalahan ini sehingga guru BK melakukan upaya untuk meningkatkan kemandirian belajar melalui bimbingan klasikal. Melalui pemberian layanan bimbingan klasikal di kelas VIIIA dengan menggunakan persngkat pendukung bimbingan lainnya, terjadi penigkatan kemandirian belajar pada MTs TI Al-Madani Pontianak. Siswa menunjukkan adanya perubahan dalam mengembangkan kemandirian belajar mereka. Hampir semua siswa sudah mulai membuat dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya membuat dan berusaha secara mandiri.

Persamaan antara penelitian yang dilaksanakan penulis yakni sama-sama membahas penerapan layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan kemandirian dalam belajar. Adapun perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian di atas menerapkan bimbingan klasikal tidak menggunakan metode atau teknik sedangkan penulis dalam penerapan bimbingan klasikal menggunakan metode permainan simulasi.

Selain penelitian di atas, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rita safrianti dan Nelliraharti dengan judul “ Peningkatan kemandirian belajar siswa melalui layanan bimbingan klasikal”. Dalam penelitiannya bahwa terdapat siswa yang menunjukkan kecenderungan santai dalam mengikuti pembelajaran lebih sering bergantung pada temannya saat belajar, berharap pada temannya yang pintar untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebagai guru BK sebagai tenaga profesional untuk membimbing siswa di sekolah maka dilakukan peningkatan kemandirian belajar melalui bimbingan klasikal. Berdasarkan pencapaian kemandirian belajar siswa setelah layanan klasikal dalam siklus satu dari 21 peserta didik terdapat 5 peserta didik mempunyai nilai rata-rata 3,0-3,2 di mana berada kategori mandiri, sedangkan 16 peserta didik lain yang nilai rata-ratanya 2,0-2,70 dikategori kurang mandiri. Berdasarkan refleksi hasil pencapaian kemandirian belajar siswa layanan klasikal siklus I, selanjutnya dilakukan layanan klasikal siklus II di dapat hasil adanya peningkatan jumlah siswa yang masuk kategori mandiri.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama meningkatkan kemandirian belajar peserta didik melalui layanan klasikal dan juga metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun perbedaannya penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian di atas tidak menggunakan teknik pada penerapan layanan bimbingan klasikal sedangkan penulis menggunakan layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi.