

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran di sekolah siswa tidak hanya diajarkan tentang teori dan konsep, tetapi juga diajak untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosionalnya melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru. Menurut Salsabila dkk, pembelajaran merupakan suatu kegiatan memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa pada suatu lingkungan melalui bahan pelajaran agar mereka dapat memahami, menanggapi, menghayati, memiliki, menguasai dan mengembangkannya.¹ Proses ini menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga siswa dapat berkolaborasi, berdiskusi, dan saling berbagi ide, untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Siswa mempelajari berbagai mata pelajaran di sekolah, dan salah satu di antaranya adalah diajarkan ialah layanan bimbingan dan konseling. Menurut Nurihsan dalam jurnal yang di tulis oleh Nanik Wilujeng dan I Made Mahaardhika, tujuan bimbingan klasikal yakni untuk membantu siswa dalam perencanaan studi akhir, pengembangan karir, meningkatkan potensi diri secara optimal dan dapat menemukan cita diri, membantu siswa untuk

¹ Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, and Gusmaneli Gusmaneli, "Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan," *Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 100–110.

beradaptasi dengan kondisi sekitar dan pergaulan dengan baik.² Hal ini dilakukan melalui berbagai macam layanan seperti, konseling individu, konseling kelompok, bimbingan klasikal serta kelompok. Bimbingan klasikal merupakan layanan yang diselenggarakan secara rutin untuk peserta didik di satu kelas dan melibatkan komunikasi langsung antara guru BK dan siswa

Layanan bimbingan klasikal memiliki berbagai macam teknik yang digunakan seperti teknik *role playing*, *Problem based learning* (PBL), curah pendapat, *experiential learning*, dan juga teknik permainan simulasi. Teknik permainan simulasi adalah metode belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dan merefleksikan situasi. Samani dalam jurnal yang ditulis oleh Romianty & Andri, berpendapat bahwa permainan simulasi adalah teknik yang digunakan agar Melalui permainan, kelompok guna memperoleh informasi baru dan lebih memahami keadaan sekitarnya.³ Permainan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif untuk mengikuti pembelajaran, permainan juga dapat meminimalisir ketegangan siswa pada saat pembelajaran. Teknik permainan simulasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi *interpersonal* dan kerjasama pada kegiatan belajar.

² Nanik Wilujeng and I Made Mahaardhika, "Manajemen Layanan Bimbingan Klasikal Model Problem Based Learning Dalam Peningkatan Kerjasama Siswa Smk Kosgoro 1 Lawang," *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Bisnis* 4, no. 2 (2023).

³ Romianty dan Andri, "Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Simulation Game Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di SMP Kristen Palangka Raya," *JURNAL KOULUTUS* 3, no. 1 (2020).

Keterampilan kerjasama siswa berperan penting dalam proses belajar siswa terutama pada proses belajar kelompok. Melalui kerjasama siswa dapat meningkatkan sikap saling menghargai pendapat sesama juga mampu bekerjasama guna tercapainya tujuan yang diinginkan.⁴ Menurut Katon & Riyadi dalam jurnal yang ditulis oleh Dhimas Nur Setyawan dkk, Siswa dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai materi melalui kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kerja sama karena mereka memiliki kesempatan untuk saling berbagi ide, pendapat, dan pemikiran mereka.⁵ Dalam membangun kerjasama diharapkan siswa tidak memiliki sifat egois, Filipi 2:3-4 Mengatakan “tanpa mencari kepentingan sendiri atau pujian yang sia-sia. Sebaliknya hendaklah dengan rendah hati yang seorang menganggap yang lain lebih utama daripada dirinya sendiri. Janganlah tiap-tiap orang hanya memperhatikan kepentingannya sendiri, tetapi kepentingan orang lain juga”. Karena itu keterampilan kerjasama siswa sangat penting untuk ditingkatkan karena untuk mengembangkan *soft skills* atau keterampilan *interpersonal* siswa, membantu siswa beradaptasi dengan orang lain, membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti berkomunikasi secara efektif di dalam suatu kelompok dan mengembangkan kreativitas.

⁴ Fina Lailatul Khusna, Mohammad Kanzunudin, and Imaniar Purbasari, “Sikap Kerja Sama Siswa Pada Pembelajaran Sosial Melalui Model Think Pair Share (TPS),” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 1 (2020): 118–124.

⁵ Dhimas Nur Setyawan, Astuti Wijayanti, and Devi Septiani, “Profil Keterampilan Kerjasama Mahasiswa Menggunakan Teknologi Informasi Di Masa Pandemi Covid-19,” *JURNAL PENDIDIKAN IPA VETERAN* 6, no. 1 (2022).

Berdasarkan pengamatan awal penulis di kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu' dalam proses pembelajaran sebanyak 25 dari 30 total siswa terlihat tidak bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, kurang fokus pada tugas kelompok yang diberikan, tidak berkontribusi secara aktif dalam kegiatan kelompok, tidak kompak dalam penyelesaian tugas kelompok dan banyak siswa yang tidak ingin memberikan pendapatnya ketika belajar kelompok. Hal tersebut mengindikasikan bahwa para siswa dalam kelas itu masih memiliki permasalahan terkait keterampilan kerjasama, maka Guru, termasuk guru BK, bertanggung jawab menyelesaikan masalah ini untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan kerjasama yang dimiliki dengan baik.

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai keterampilan kerjasama siswa kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu'.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu'?

C. Tujuan Penelitian

Untuk menerapkan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VIIIb UPT SMP Negeri 1 Kesu'.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. IAKN Toraja

Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat mengenai pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya penelitian tentang layanan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi.

b. Program Studi Bimbingan dan Konseling

Diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangsih pemikiran bagi mahasiswa prodi BKK khususnya dalam mata kuliah praktikum bimbingan klasikal.

2. Manfaat praktisi

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi kepada pihak sekolah dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan lebih mendalam lagi tentang bagaimana meningkatkan keterampilan

kerjasama siswa melalui layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan acuan dan referensi untuk melakukan penelitian yang relevan.

E. Sistematika Penulisan

Bagian ini isi dengan deskripsi singkat pembahasan penulis dalam proposal, dimulai dari Judul, Bab I hingga Bab III. Berikut adalah sistematika penulisan dalam penulisan proposal ini, yakni:

1. Judul penelitian, judul penelitian dalam skripsi ini diambil berdasarkan masalah yang ditemukan penulis di lapangan. Dari judul tersebut, penulis bermaksud untuk menerapkan bimbingan klasikal teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.
2. Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah di mana dalam bagian ini penulis menguraikan alur pikir penulis tentang masalah yang ditemukan di lapangan saat melaksanakan observasi. Selain itu pada Bab I juga terdapat, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

3. Bab II Kajian Teori, bagian ini berisi uraian teori tentang bimbingan klasikal, teknik permainan simulasi dan keterampilan kerjasama, selain itu pada Bab II juga memuat kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.
4. Bab III Metode Penelitian, berisi setting penelitian, rancangan tindakan penelitian yang memuat perencanaan, implementasi tindakan, observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi, serta siklus tindakan. Selain, bab ini juga berisi indikator capaian, instrumen yang digunakan, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.
5. Bab IV Pembahasa Hasil Penelitian, ini menyajikan hasil dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, kemudian Analisis Data dan Deskripsi Tindakan
6. Bab V Penutup, yang memuat Kesimpulan dan Saran.