

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi biasanya menunjukkan keaktifan, semangat, dan antusiasme yang besar saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung bersikap pasif, kurang konsentrasi, dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, guru maupun konselor perlu menggunakan pendekatan yang sesuai untuk mendorong dan meningkatkan minat belajar siswa.

Seorang tenaga pendidik haruslah orang yang mampu memahami pendekatan yang relevan dan inovatif untuk menarik minat siswa agar mampu aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, Andi Achru dalam tulisannya mengutip pernyataan Poerbakawatja dan Harahap yang menyatakan bahwa minat ialah suatu sikap antusias seseorang untuk

memperoleh sesuatu.¹ Dengan demikian dipahami bahwa minat merupakan sikap keantusiasan siswa dalam menerima atau memperoleh suatu hal.

Dalam tulisannya, Henniwati mengutip pernyataan Dimiyati bahwa belajar adalah suatu aktivitas siswa yang rumit. Menurut Dimiyati, siswa adalah satu-satunya orang yang mengetahui apakah suatu proses belajar terjadi atau tidak.² Oleh karena itu, belajar didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan pemahaman tentang sesuatu. Dari definisi para ahli di atas, dapat dipahami bahwa minat belajar adalah sikap atau kesiapan siswa untuk mendapatkan informasi baru.

Bimbingan klasikal adalah jenis layanan bimbingan yang diberikan kepada sekelompok siswa. Bimbingan ini dilakukan langsung oleh konselor atau pembimbing dalam satu pertemuan yang dirancang untuk menyampaikan sejumlah informasi secara efektif kepada siswa.³ Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka melalui penyediaan informasi dan dukungan yang sistematis dalam berbagai

¹Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Jurnal UIN Alauddin* 3 (2019): 206, file:///C:/Users/ACER/Downloads/10012-Article Text-29157-1-10-20191230 (1).pdf.

²Henniwati, "EFEKTIFITAS METODE PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA POKOK BAHASAN DETERMINAN DAN INVERS MATRIKS PADA SISWA KELAS X MM1 SMK NEGERI 1 KABANJAHE DI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2019/2020," *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* 7 (2021): 84, file:///C:/Users/ACER/Downloads/424-Article Text-1987-1-10-20210730.pdf.

³Sari Liana Nova Murni Sri, Bulantika Zahrah Siti, "Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa," *Jurnal of guidance and counseling inspiration* 01 (2020), <https://s.wps.com/s4PdvwslsUU>.

bidang, seperti pembelajaran sosial dan pekerjaan. Bimbingan klasikal dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti berdiskusi di kelas.

Samani mengatakan bahwa simulasi permainan adalah suatu kelompok yang belajar tentang keadaan lingkungannya dan memperoleh informasi baru.⁴ Menurut Fithriyana dan Sugiharto teknik simulasi permainan merupakan gabungan antara dua teknik yang berbeda yaitu bermain peran dan diskusi kelompok.⁵ Dengan demikian, penjelasan tersebut menunjukkan bahwa permainan simulasi adalah permainan di mana sekelompok orang bekerja sama untuk memecahkan masalah, mempelajari satu sama lain, dan mengumpulkan informasi tentang kedua lingkungan mereka.

Pada dasarnya, minat belajar dalam diri siswa diharapkan dapat terbentuk sehingga mereka mampu menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Karena itu, minat belajar adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Beberapa indikator minat belajar, menurut Slameto, adalah keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa.⁶ Dengan demikian dapat diketahui bahwa indikator minat belajar merupakan ciri yang menunjukkan tingkat ketertarikan dan antusias siswa dalam belajar. Namun berdasarkan

⁴Sidauruk R M Andri Romiaty, S.psi, "Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Game Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Smp Kristen Palangkaraya," *jurnal Kolontus* 3 (2020), <https://s.wps.com/s8x3CZbt0WDC>.

⁵Henny Indreswari et al., "Implementasi Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Permainan Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pengembangan Pribadi-Sosial Siswa," *Jurnal Konseling Indonesia* 6, no. 2 (2021): 67–75.

⁶Payu.R Bobby Ahmad Novita, Ito Rosman, "PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA," *Jambura Economic Education Jurnal* 2 (2020), <https://s.wps.com/s4oto8f7Hrr7>.

hasil pengamatan di kelas VIII A SMP Kristen Makale, diketahui bahwa minat belajar siswa khususnya pada matapelajaran bimbingan konseling masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari berbagai indikator. Kurangnya rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, ditunjukkan dengan adanya 3 siswa yang sering membolos dan ada satu siswa yang sering tidak hadir dalam kegiatan belajar. Kurangnya ketertarikan terhadap materi pelajaran, terlihat dari sikap acuh siswa ketika guru mengajar ada 6 siswa sering keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung, yang mencerminkan kurangnya ketertarikan terhadap materi pelajaran maupun metode penyampaian guru. Kemudian dari aspek perhatian, siswa tampak kurang fokus saat guru menjelaskan materi, sehingga banyak informasi pembelajaran yang tidak mereka serap secara optimal. Dan dalam hal keterlibatan, ditunjukkan oleh hampir semua siswa tidak menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu, menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam proses belajar.

Permasalahan ini mencerminkan bahwa upaya peningkatan minat belajar sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang inovatif dan menarik, salah satunya dengan mengimplementasikan teknik simulasi permainan dalam layanan bimbingan klasikal, guna mendorong peningkatan minat belajar siswa secara menyeluruh.

Dari sudut pandang kekristenan, minat belajar bukan hanya merupakan bagian dari pengembangan intelektual, tetapi juga merupakan

bentuk ketaatan terhadap panggilan Allah untuk mengelola akal budi yang telah Ia anugerahkan kepada manusia.

B. Rumusan masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana implementasi bimbingan klasikal teknik simulasi permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIIIA di SMP Kristen Makale?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dari implementasi layanan bimbingan klasikal teknik simulasi permainan dalam meningkatkan minat belajar siswakesel VIII A di SMP Kristen Makale.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu bimbingan dan konseling memberikan masukan dalam pengembangan penelitian yang sejenis. Hasil penelitian juga diharapkan memberi manfaat bagi mata kuliah yang berhubungan, khususnya mata kuliah Strategi Pembelajaran dan mata kuliah Layanan Bimbingan Konseling Anak dan Remaja.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah keuntungan yang dapat dirasakan secara langsung oleh peserta penelitian.

a. Bagi Sekolah

Membantu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh guru bimbingan konseling, secara khusus masalah minat belajar siswa yang kurang. Selain itu, hubungan antara siswa dengan guru-guru akan terbentuk dengan baik.

b. Bagi Siswa

Menolong siswa yang memiliki minat belajar kurang. Selain itu, komunikasi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru akan terjalin dengan baik, siswa juga akan lebih terbuka kepada gurunya.

E. Sistematika Penulisan

Bagian ini di isi dengan deskripsi singkat pembahasan penulis dalam proposal, di mulai dari Bab I Hingga III. Berikut sistematika penulisan dalam penulisan proposal ini, yaitu:

1. Judul Penelitian, judul penelitian dalam proposal ini diambil berdasarkan masalah yang ditemukan penulis di lapangan. Dari judul tersebut, penulis bermaksud menganalisis strategi yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling untuk meningkatkan minat belajar dalam diri siswa.

2. Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah dimana dalam bagian ini, penulis menguraikan alur pikir penulis tentang masalah yang ditemukan di lapangan saat melaksanakan observasi. Selain itu, pada bab I juga terdiri dari fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.
3. Bab II Kajian Teori, berisi uraian teori tentang bimbingan klasikal, teknik simulasi permainan dan minat belajar siswa. Selain itu, pada bab II juga terdapat kerangka berpikir, penelitian terdahulu, dan hipotesis tindakan.
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 ini menyajikan hasil dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Disertai dengan analisis peningkatan minat belajar siswa serta pembahasan hasil penelitian.
6. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang ditujukan bagi pihak-pihak terkait, seperti sekolah, siswa, dan peneliti lain.