

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar, sengaja, dan terencana yang diselenggarakan di sekolah melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa akan mendatangkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai perubahan ketiga aspek di atas maka belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

Banyak cara yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan seutuhnya. Namun kenyataan yang sering terjadi menunjukkan bahwa belum tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan, contohnya kurang mampunya siswa menyesuaikan diri baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah, kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, dan kurang memiliki kelebihan pada bidang tertentu serta tidak tahu bagaimana cara mengembangkan diri sesuai dengan kelebihan yang dimiliki.

Siswa tentunya mendambakan kesuksesan dalam belajar. Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar maka kunci pertama yang harus dimiliki adalah disiplin dalam belajar, karena disiplin belajar yang baik akan merangsang timbulnya dorongan untuk berprestasi dalam belajar.

Menurut Tu'u (2004:31) istilah disiplin berasal dari bahasa latin *disciplina* yang menunjuk kepada kegiatan belajar. Istilah tersebut sangat dekat dengan istilah bahasa inggris *discipline* berarti tata tertib, atau

mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, latihan membentuk, meluruskan, atau menyempurnakan sesuatu sebagai kemampuan mental atau karakter moral. Dengan demikian, siswa yang mempunyai disiplin rendah tidak mampu mengarahkan diri, tidak mampu mengendalikan perilakunya, dan tidak memiliki ketaatan dalam dirinya sendiri hal tersebut sangat berdampak pada hasil belajar siswa.

Slameto (2013: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat berkenaan dengan penguasaan dan penambahan pengetahuan, kecakapan, sikap, nilai, motivasi, kebiasaan, minat, apresiasi dan sebagainya. Demikian juga dengan pengalaman, berkenaan dengan segala bentuk pengalaman atau hal-hal yang pernah dialami. Salah satu upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan disiplin belajarnya yaitu melalui layanan bimbingan konseling dalam hal ini layanan bimbingan kelompok.

Prayitno (2014:149) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang di dalamnya terdapat interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberi

tanggapan, serta saran dalam pemecahan masalah individu. Tujuan layanan bimbingan kelompok tersebut adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Bimbingan kelompok, dalam pelaksanaannya membutuhkan teknik-teknik untuk membantu menyelesaikan masalah siswa. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah tekni *role playing*.

James & Gilliland (Erford 2016:358) mengemukakan bahwa *role playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoretis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri.

Tujuan dari teknik *role playing* adalah agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan karena *role playing* memberikan pengalaman langsung pada siswa berupa dramatisasi tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa menjadi positif, menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana bertanggung jawab, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat rasa percaya diri siswa.

Penerapan teknik *role playing* salah satunya terdapat dalam artikel hasil penelitian oleh Purwandari dengan judul peningkatan disiplin belajar melalui bimbingan kelompok teknik *role play* dan artikel hasil penelitian oleh Safitri dengan judul implementasi teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji topik efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan disiplin belajar siswa.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah:

1. Mengapa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat digunakan untuk peningkatan disiplin belajar siswa?
2. Bagaimana proses penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan disiplin belajar siswa ?
3. Apakah teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk peningkatan disiplin belajar siswa ?

#### C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk :

1. Mengetahui alasan penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan disiplin belajar siswa.
2. Mengetahui proses penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan disiplin belajar siswa.
3. Mengetahui efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan disiplin belajar siswa.

#### D. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penulisan skripsi ini sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penulisan skripsi ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya kepada guru bimbingan dan konseling tentang penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk peningkatan disiplin belajar siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca agar bisa memahami dan mengenal masalah yang dikaji dalam skripsi ini sehingga mampu memberikan kritik dan masukan yang membangun bagi penulis.
- b. Penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis agar lebih terampil menerapkan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan disiplin belajar siswa.