

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sejatinya adalah makhluk yang suka menilai terhadap apa saja yang dilihat dan didengarnya. Namun untuk memberikan suatu penilaian, seseorang membutuhkan keberanian untuk mengungkapkan apa yang sedang dipikirkannya. Keberanian merupakan salah satu bentuk sikap yang wajib dimiliki seseorang jika ingin mendapatkan apa yang diinginkan, dalam bentuk kata-kata yang sistematis.

Ketika seseorang malas untuk berbicara karena dia mempunyai banyak pemikiran, tidak tahu bagaimana cara menyampaikannya. Hal itu terjadi karena kemampuan bicara yang belum ditingkatkan. Salah satu cara meningkatkan kemampuan bicara adalah dengan banyak berpendapat. Pikiran kita akan terbiasa berbicara dengan cara ini. Berlatih bicara juga bisa digunakan untuk melatih bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata dengan baik. Ketika kita bingung kata-kata apa yang harus digunakan dalam berbicara, perbanyaklah membaca buku tentang pengembangan diri. Hal ini mungkin bisa membantu seseorang untuk bagaimana cara memilih kata-kata yang pantas digunakan.

Dalam berpendapat seseorang masih dirasa sulit, perlu diadakan berbagai latihan-latihan secara terus-menerus melalui kegiatan belajar mengajar, diskusi antar siswa, berpidato maupun mengarang. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat memacu kreatifitas dari siswa agar kemampuan dalam dirinya dapat tersalurkan ke hal yang positif. Banyak siswa yang pasif ketika proses belajar mengaja

berlangsung didalam kelas, terlihat ketika proses belajar mengajar berlangsung didalam kelas, terlihat ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, mereka cenderung diam. Sikap diam mereka ini dapat menimbulkan pertanyaan apakah memang sudah paham dengan materi pembelajaran yang diajarkan atau belum sama sekali. Pada umumnya siswa yang memiliki keberanian untuk berpendapat dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai kemampuan yang berbeda dengan individu lain.

Pada saat seseorang telah merasa dijatuhkan dengan pendapat orang lain yang lebih banyak perhatiannya. Orang tersebut merasa pendapat yang akan ia katakan mungkin tidak berguna lagi karena pendapat orang lain lebih banyak yang menerima. Yang perlu dikembangkan dari masalah ini adalah konsep diri yang positif. Ketika seseorang berhasil mengembangkan sikap positifnya, ia cenderung lebih mudah untuk berpendapat. Buanglah pikiran negatif tentang apakah pendapat kita akan diabaikan. Yakinkan diri diri bahwa semua pendapat pasti akan ditampung atau diterima oleh siapapun. Dengan demikian tak ada alasan lagi untuk malu-malu berpendapat, baik dalam diskusi kelompok maupun bermusyawarah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Oktober 2017 di SMK Tamansiswa Kudus ditemukan siswa yang memiliki tingkat keberanian berpendapat yang rendah. Hal ini terlihat bahwa siswa merasa tidak percaya diri terhadap dirinya, siswa tidak berani mengemukakan pendapat, siswa tidak berani bertanya jika pembahasan belum jelas, siswa kurang mampu menanggapi pendapat orang lain, siswa kurang optimis dan mantap dalam menjawab, siswa

kurang mampu memberikan masukan dan kritikan, pendapat yang siswa utarakan tidak sesuai dengan topik yang dibahas, siswa tidak memperhatikan isi topik yang dibahas, intonasi suara kurang mantap dan jelas, siswa kurang mampu menghargai pendapat orang lain. Rendahnya keberanian berpendapat siswa disebabkan kurangnya rasa percaya diri yang kurang merasa tidak memiliki kemampuan berpendapat, serta menunjukkan sikap negatif terhadap kualitas kemampuan yang dimiliki. Keberanian berpendapat memang bukan hal yang mudah, tidak semua siswa mempunyai keberanian dalam mengungkapkan ide maupun gagasannya dikelas. Oleh karena itu keberanian berpendapat siswa perlu ditingkatkan agar menjadi kebiasaan positif dalam belajar mengajar.

Untuk membantu siswa mencapai keberanian berpendapat dapat melalui layanan bimbingan dan konseling. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok, layanan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman, pengetahuan, dan dapat memberikan arahan bagi perkembangan siswa ke depannya.

Untuk memudahkan peneliti dalam menyampaikan materi, peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Layanan ini memanfaatkan dinamika kelompok dan adanya tahapan-tahapan dalam bimbingan kelompok serta tahapan-tahapan dalam permainan simulasi sehingga membuat siswa menjadi nyaman dalam mengikuti kegiatan. Layanan bimbingan kelompok berkaitan dengan keberanian berpendapat, karena teknik permainan simulasi membantu siswa dalam bersosialisasi. Diharapkan melalui permainan simulasi siswa dapat menerima, memahami, dan mengaplikasikan

materi yang diterima serta berpengaruh positif pada siswa kelas XI AP 2 SMK Tamansiswa Kudus.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Ulfi Lukito Sari (2013) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keberanian Siswa dalam Mengungkapkan Pendapat dengan Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X.C SMA Muhammadiyah Kudus Tahun pelajaran 2012/2013” dengan pemilihan variabel terikatnya peneliti memilih keberanian dalam mengungkapkan pendapat, peneliti memberikan kesimpulan adanya peningkatan dari setiap siklus dan dengan layanan bimbingan kelompok keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat dapat meningkat.

Selain itu ada penelitian yang dilakukan oleh Norma Ni'matul Husna (2015) dengan judul “ Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik permainan Kelompok terhadap Penyesuaian Diri Siswa Kelas V SD Negeri Sumurrejo 01 Gunungpati Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016” memberikan kesimpulan sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan rata-rata sebesar 50,16% masuk dalam kategori rendah yaitu terdapat 4 siswa berada dalam kategori sedang dan 6 siswa dalam kategori rendah. Gambaran penyesuaian diri pada siswa kelas V SD Negeri sumurrejo 01 Gunungpati Semarang setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan yaitu sebesar 70,12% yang masuk dalam kategori tinggi. Dari 10 siswa yang diberikan perlakuan menunjukkan teknik permainan 5 siswa dalam kategori tinggi. Terdapat perbedaan penyesuaian diri siswa mencapai 19,96% dengan demikian 80, hal ini memberikan pengaruh positif pada siswa dan adanya

peningkatan penyesuaian diri siswa kelas V SD Negeri Sumurrejo 01 Gunungpati Semarang.

Alasan digunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi karena dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dalam memahami pemecahan masalah. Selain itu siswa mudah memahami materi karena permainan simulasi menarik dan menyenangkan, siswa akan mensimulasikan keadaan yang berkaitan dengan keberanian berpendapat dikehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keberanian Berpendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas XI AP 2 SMK Tamansiswa Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keberanian berpendapat pada siswa kelas XI AP 2 SMK Tamansiswa Kudus?
- 1.2.2 Apakah keberanian berpendapat dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas XI AP 2 SMK Tamansiswa Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.3.1 Mendeskripsikan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keberanian berpendapat pada siswa kelas AP 2 SMK Tamansiswa Kudus.

1.3.2 Untuk meningkatkan keberanian berpendapat melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas AP 2 SMK Tamansiswa Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi siswa khususnya tentang keberanian berpendapat, sehingga keberanian berpendapat siswa dapat meningkat.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Siswa

Siswa dapat terbantu dalam meningkatkan keberanian berpendapat di kehidupan sehari-hari melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

1.4.2.2 Bagi Konselor

Konselor dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dan pedoman untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling dengan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keberanian berpendapat siswa di sekolah.

1.4.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan yang dapat mendukung terlaksananya bimbingan dan konseling di sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman praktik dalam mengaplikasikan teori-teori bimbingan dan konseling melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keberanian berpendapat.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan judul “Peningkatan Keberanian Berpendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas AP 2 SMK Tamansiswa Kudus”, maka ruang lingkup penelitian ini adalah keberanian berpendapat dan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas AP 2 SMK Tamansiswa Kudus.

1.6 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul “Peningkatan Keberanian Berpendapat Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas AP 2 SMK Tamansiswa Kudus”, maka definisi operasional penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Peningkatan Keberanian Berpendapat

Keberanian berpendapat adalah sikap rasa percaya diri yang mantab yang digunakan secara aktif dalam menyampaikan gagasan atau pikiran secara lisan yang logis, tanpa memaksakan kehendak sendiri serta menggunakan bahasa yang

baik. Kemampuan mengemukakan pendapat yang dikuasai siswa diharapkan akan membantu memperoleh hasil belajar yang optimal dalam mempelajari sesuatu. Apabila siswa tidak berani dalam berpendapat, dikhawatirkan siswa akan mengalami berbagai gangguan dan hambatan dalam mencapai keberhasilan belajar.

Hal tersebut dapat dianggap sebagai suatu hambatan bagi siswa untuk berhasil dalam belajar karena keberanian dalam pendapat akan menunjukkan kemampuannya dalam berpikir. Dalam penelitian ini, melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi bertujuan untuk meningkatkan keberanian berpendapat pada siswa kelas XI AP 2 SMK Tamansiswa Kudus.

1.6.2 Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi

Melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, diharapkan siswa dapat memahami pentingnya memiliki sikap berani berpendapat, sehingga mereka dapat bersosialisasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan keberanian berpendapat, peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan keberanian berpendapat, sehingga peneliti saat memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi yang dilakukan dalam dua siklus, dalam tiap siklus 3 kali pertemuan, yang diharapkan setiap pertemuannya mengalami peningkatan.

Proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi peneliti melakukan sesuai dengan prosedur tahapan, dengan tahapan bimbingan kelompok sebagai berikut: 1. Tahap pembentukan, 2. Tahap peraalihan, 3. Tahap kegiatan, 4. Tahap pengakhiran.

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi peneliti melaksanakan sesuai dengan prosedur tahapan, dengan kegiatan tahapan langkah-langkah teknik permainan simulasi sebagai berikut: 1. Menyediakan alat permainan simulasi beserta kelengkapannya, 2. Fasilitator menjelaskan tujuan permainan dan menjadi fasilitator yaitu pemimpin kelompok, 3. Menentukan permainan, memegang peran dan penulis, 4. Menjelaskan aturan dalam melaksanakan permainan simulasi, 5. Bermain dan diskusi, 6. Menyimpulkan hasil diskusi, 7. Menutup kegiatan.

Dalam penjelasan diatas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, tahapan teknik permainan simulasi dan tahapan bimbingan kelompok akan dikolaborasikan sebagai berikut: tahap 1 dan 2 dalam permainan simulasi termasuk dalam tahapan bimbingan kelompok tahap pembentukan , tahap 3 dan 4 dalam permainan simulasi termasuk dalam tahapan bimbingan kelompok tahap peralihan, tahap 5 dalam permainan simulasi termasuk dalam tahapan bimbingan kelompok tahap kegiatan, tahap 6 dan 7 dalam permainan simulasi termasuk tahapan bimbingan kelompok tahap pengakhiran.