

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu upaya yang terencana dan terarah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menggali serta mengembangkan potensi dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran di sekolah, belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan menjadi kewajiban seorang siswa. Karena belajar merupakan kunci untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa itu sendiri.

Guru harus paham terhadap pengertian pembelajaran yang akan mempengaruhi cara guru dalam mengajar, maka dari itu guru pembimbing mempunyai peranan yang besar dalam proses pendidikan di sekolah. Adapun aspek-aspek dalam proses pendidikan adalah aspek perilaku yang terkait dengan proses belajar mengajar. Siswa sebagai pelajar harus mampu mengenal proses dan hasil yang terjadi dalam dirinya. Kemudian guru sebagai pembimbing harus memahami dan mengenal setiap siswa, mampu memberikan informasi dalam proses belajar mengajar, memberi kesempatan terhadap siswa dalam menghadapi masalahnya dan menilai keberhasilan setiap kegiatan yang dilakukan, sehingga dapat mengembangkan kualitas dalam diri siswa.

Namun ada beberapa faktor yang menyebabkan proses pembelajaran itu menjadi terganggu. Salah satunya adalah munculnya masalah dalam belajar yaitu rendahnya tanggung jawab belajar pada siswa. Dengan tanggung jawab siswa akan melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia

lakukan sebagai seorang siswa. Tanpa tanggung jawab maka siswa tidak akan melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh, dan hasil pekerjaannya tidak akan optimal.

Seorang siswa dikatakan bertanggung jawab jika ia memiliki kesadaran terhadap kewajibannya sebagai siswa, terutama tanggung jawab belajar. Bagi seorang siswa belajar sangat dibutuhkan karena merupakan suatu proses yang harus dilaksanakan oleh seorang siswa. Dengan belajar siswa akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang berguna sebagai bekal siswa di masa mendatang.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas XII IPS 3 dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru Bimbingan dan Konseling pada tanggal 23 Agustus 2017 di SMA 1 Gebog Kudus sebagian besar siswa memiliki tanggung jawab belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari masih ada siswa yang malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, siswa tidak menaati peraturan sekolah, siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, siswa bicara sendiri saat guru menjelaskan, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa malas melakukan tugas belajar dengan rutin, siswa tidak memiliki minat yang kuat untuk menekuni belajar, siswa sering bermain *handphone* saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak memiliki kedisiplinan diri. Rendahnya rasa tanggung jawab belajar pada siswa disebabkan karena kurangnya kesadaran dalam diri siswa itu sendiri.

Segala upaya telah dilakukan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa yaitu dengan memberikan *punishment* bagi siswa

yang tidak memiliki tanggung jawab dengan memanggilnya ke ruang BK dan memberikan tugas yang berkaitan dengan tanggung jawab. Dan pihak sekolah juga memberikan *reward* apabila siswa sudah melakukan tanggung jawabnya dengan baik. Walaupun upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah sudah maksimal, namun masih banyak siswa yang tanggung jawab belajarnya rendah dan hasil belajar dari siswa menjadi tidak optimal. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti memberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* yang diharapkan dapat meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus.

Jika perilaku siswa yang tidak memiliki rasa tanggung jawab belajar ini tidak segera ditangani maka akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa tidak dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, sehingga memperoleh hasil yang tidak optimal.

Prayitno (2012: 89) menjelaskan bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang di dalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang terkait di dalamnya.

Menurut Bennet, 1963 (dalam Romlah, 2006: 99) teknik *role playing* (bermain peran) adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Peneliti menggunakan jurnal penelitian Y. Sartono yang berjudul “Peningkatan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing*” sebagai acuan. Berdasarkan hasil observasi tentang tanggung jawab belajar siswa kelas 9C SMP 1 Karanganyar terdapat 12 siswa yang termasuk kategori rendah. Pada pelaksanaan siklus I skor rata-rata yang diperoleh yaitu 2,4 dengan keterangan terdapat 5 siswa yang sedang dan 7 siswa yang rendah tanggung jawab belajarnya. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil skor rata-rata yaitu 3,6. Diperoleh peningkatan sebanyak 1,2 dari siklus I ke siklus II yakni skor rata-rata 2,4 menjadi 3,6.

Pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* di sekolah diharapkan dapat membantu siswa memiliki pemahaman tentang tanggung jawab belajar, mendorong mereka untuk meningkatkan tanggung jawab belajar. Jadi prediksi layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* akan sangat membantu untuk membekali siswa dalam rangka meningkatkan tanggung jawab belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat judul skripsi yaitu: “Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus”. Dengan harapan dapat memberikan informasi, wawasan, yang kaitannya dengan tanggung jawab belajar, layanan penguasaan konten dan *role playing* (bermain peran).

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus?
2. Bagaimanakah peningkatan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus.
2. Untuk memperoleh peningkatan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini hasilnya dapat berguna bagi pihak-pihak terkait, baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini diharapkan berguna untuk hal berikut :

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Memberikan wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan dengan Bimbingan dan Konseling, lebih khusus lagi wawasan ini menyangkut tentang tanggung jawab belajar, layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Membantu siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus untuk meningkatkan tanggung jawab belajar dan tercapainya prestasi yang diinginkan.

1.4.2.2 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Konselor dapat memanfaatkan hasil penelitian ini guna dijadikan pedoman untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa, layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* di kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus.

1.4.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Memberikan informasi kepada kepala sekolah SMA 1 Gebog Kudus tentang peningkatan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3, layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* sehingga dapat dijadikan pijakan dalam pembinaan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yaitu: “Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik *Role Playing* Pada Siswa Kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus”, maka ruang lingkup kajian

penelitian ini akan fokus pada pembahasan mengenai peningkatan tanggung jawab belajar melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*.

1.6 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian ini, maka dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1.6.1 Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*

Layanan penguasaan konten dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh peneliti dengan tujuan memberikan pemahaman kepada siswa berkenaan dengan tanggung jawab belajar.

Dalam pemberian layanan penguasaan konten ini peneliti menggunakan tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap penutup. Pada tahap pendahuluan peneliti menyiapkan materi dan skenario *role playing*, dalam kegiatan pendahuluan ini karena yang dipakai teknik *role playing* peneliti menyiapkan tema materi yang berkaitan dengan tanggung jawab belajar. Pada tahap inti, peneliti memberikan sinopsis *role playing* yang akan diperankan dengan menentukan dan menjelaskan masing-masing kelompok pemain dan kelompok penonton setelah *role playing* selesai siswa melakukan diskusi, berdasarkan hasil diskusi tanggapan siswa mengenai *role playing* yang diperankan.

Pada tahap penutup siswa menyimpulkan materi yang sudah dibahas, apabila dari hasil diskusi siswa belum paham terhadap materi, maka diadakan pengulangan permainan dan dilanjutkan dengan berdoa serta menginformasikan pertemuan selanjutnya. Dengan memberikan layanan penguasaan konten, peneliti

yakin dapat meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa yang menjadi subjek penelitian.

Role playing adalah bermain peran yang ditujukan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan. *Role playing* lebih merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendidik kembali dari pada kegiatan penyembuhan. Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang aktivitas yang dilakukan peneliti, maka diberikan penjelasan sebagai berikut: peneliti mengambil subjek penelitian siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus karena saat kegiatan belajar berlangsung siswa mengabaikan tanggung jawab sebagai pelajar.

Untuk meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa, peneliti menggunakan layanan penguasaan konten teknik *role playing* dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan sehingga diperoleh hasil tanggung jawab belajar meningkat setelah diadakan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* pada siswa kelas XII IPS 3 SMA 1 Gebog Kudus.

1.6.2 Tanggung Jawab Belajar

Tanggung jawab merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap individu. Melalui tanggung jawab seorang individu dapat melakukan tindakannya dengan sesuai dan akan menanggung segala akibat yang timbul dari perbuatan dan tindakan yang dilakukannya sendiri.

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jika siswa mengabaikan proses belajar ini maka siswa tidak akan memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Sesuai dengan yang diamati peneliti saat observasi awal, perilaku siswa yang mengabaikan tanggung jawab belajar itu mengganggu dalam proses pembelajaran. Siswa yang malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, siswa tidak menaati peraturan sekolah, siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, siswa bicara sendiri saat guru menjelaskan, siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas, siswa malas melakukan tugas belajar dengan rutin, siswa tidak memiliki minat yang kuat untuk menekuni belajar, siswa sering bermain *handphone* saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak memiliki kedisiplinan diri.

Oleh sebab itu peneliti berupaya untuk meningkatkan tanggung jawab belajar pada siswa kelas XII IPS 3 melalui layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* agar siswa dapat mengalami peningkatan dalam tanggung jawab belajarnya.

