

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kepemimpinan kerap disoroti sebagai penyebab krisis multidimensi bangsa Indonesia. Karena sekarang ini banyak pemimpin yang lebih memilih untuk menjadi kritikus dan ahli, dari pada menjadi pemimpin sejati. Demikian pula yang terjadi pada generasi muda Indonesia saat ini semakin kurangnya memiliki jiwa kepemimpinan, padahal Bangsa Indonesia perlu memiliki anak-anak bangsa sebagai calon pemimpin Indonesia di masa mendatang.

Kepemimpinan yang efektif harus memberikan pengarahan terhadap kegiatan-kegiatan semua anggota dalam mencapai tujuan-tujuan dalam organisasi. Tanpa kepemimpinan atau bimbingan, hubungan antara tujuan perseorangan dan tujuan organisasi mungkin menjadi renggang (lemah). Oleh karena itu sangat dibutuhkan jiwa kepemimpinan bagi kelas x agar mereka menjadi generasi yang kaya akan kreativitas dan unggul dalam masyarakat. Dengan berjiwa pemimpin siswa kelas x akan mampu mengelola diri, kelompok dan lingkungan dengan baik. Khususnya dalam penanggulangan masalah yang relatif dan sulit pada sebuah siswa kelas x.

Menurut Sutrisna (dalam Danim, 2010) mengemukakan bahwa kepemimpinan adalah kemampuan mengambil inisiatif dalam situasi sosial untuk menciptakan bentuk dan prosedur baru, merancang dan mengatur perbuatan, dan dengan perbuatan begitu membangkitkan kerjasama ke arah tercapainya tujuan.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di

SMK N 1 Kalinyamatan pada saat PLP bulan Februari Tahun 2021 dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling pada bulan Agustus 2022 mendapatkan hasil seperti yang disampaikan oleh informan sebagai berikut:

“jiwa kepemimpinan dari siswa kelas X di SMK ini masih rendah dan perlu ditingkatkan lagi. Selain itu hubungan antar siswa di kelas juga tergolong kurang akrab dan terbiasa dengan tugas secara individual” (wawancara dengan guru pembimbing SMK N 1 Kalinyamatan, Ibu Ika Ratnawati)

Berdasarkan wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa jiwa kepemimpinan dari siswa SMK N 1 Kalinyamatan tergolong masih rendah karena fokus siswa lebih ke arah bekerja secara individu bukan kelompok. Hal ini terlihat dari pengamatan awal dalam pra siklus yang dilakukan oleh peneliti bahwa gejala yang nampak seperti merasa tidak yakin dengan kemampuan yang dimiliki, keragu-raguan dalam mengambil keputusan, kurangnya sikap inisiatif, mempunyai sikap yang pesimis, dan kurang percaya diri. Peserta didik yang demikian dapat diasumsikan mempunyai jiwa kepemimpinan yang rendah. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diberikan oleh guru pembimbing SMK N 1 Kalinyamatan bahwa:

“siswa kurang bisa berinisiatif secara personal dan lebih bergantung terhadap perintah dari guru, serta siswa sering mengabaikan tanggung jawab yang dibebankan kepada mereka jika tidak berada dalam pengawasan guru” (wawancara dengan guru pembimbing SMK N 1 Kalinyamatan, Ibu Ika Ratnawati)

Dengan hasil observasi dan wawancara data yang didapat menunjukkan bahwa jika masih ada beberapa dari

siswa kelas x yang memiliki jiwa kepemimpinan rendah. Selama ini konselor sekolah juga belum pernah memberikan layanan apapun dengan topik jiwa kepemimpinan. Hal tersebut yang menjadikan peneliti semakin yakin untuk melakukan penelitian mengenai jiwa kepemimpinan bagi beberapa siswa kelas x di SMK N 1 Kalinyamatan Jepara.

Di dalam kenyataan, tidak semua orang yang menduduki jabatan pemimpin memiliki kemampuan untuk memimpin atau memiliki kepemimpinan, sebaliknya banyak orang yang memiliki bakat kepemimpinan tetapi tidak pernah mendapat kesempatan untuk menjadi pemimpin dalam arti yang sebenarnya. Keadaan semacam itu perlu dilakukan daya upaya memberikan bimbingan kelompok agar siswa tersebut berani menunjukkan jiwa kepemimpinannya, keadaan yang seperti itu harus segera ditanggulangi agar tidak menjadi berkepanjangan. Untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada siswa kelas x perlu pemberian bantuan atau pertolongan yang dapat dilakukan melalui penerapan bimbingan kelompok.

Menurut Nurihsan (2006: 23), bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.

Dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok para siswa dapat diajak bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik yang penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama

untuk membahas topik permasalahan yang dibahas di dalam kelompok. Oleh karena itu kehidupan kelompok dalam layanan bimbingan kelompok dijiwai oleh dinamika kelompok yang menentukan gerak dan arah pencapaian tujuan kelompok.

*Role Playing* merupakan kegiatan yang mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga orang dapat mengeksplor perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dengan metode *Role Playing* pembelajaran menggunakan permainan terorganisir.

Taniredja (2011: 39) menyatakan *Role Playing* merupakan metode mengajar dengan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul di lingkungan sosial. Sedangkan Bennet dalam (Tatiek Romlah 2006: 99) *Role Playing* adalah suatu alat atau sarana media belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Berdasarkan dari pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang mengembangkan keterampilan dan pengertian siswa menyelesaikan masalah dalam berhubungan sosial. Maka dengan hal itu siswa kelas X SMK N 1 Kalinyamatan diharapkan melalui teknik *Role Playing* mampu mengembangkan dirinya dan mampu menyelesaikan masalah yang akan dihadapinya saat berhubungan sosial.

Melalui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* diharapkan siswa dapat memahami pentingnya meningkatkan jiwa kepemimpinan sehingga dapat mengembangkan dirinya menjadi lebih baik. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan jiwa kepemimpinan tersebut dengan mengembangkan kemampuan dirinya untuk menjadi siswa yang dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Peneliti memberikan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan tujuan dari teknik *Role Playing* yaitu agar siswa dapat melatih keterampilan jiwa kepemimpinan dan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sebenarnya. Dengan demikian maka siswa kelas X SMK N 1 Kalinyaman diharapkan mampu memahami tentang keadaan lingkungan, cara menyesuaikan diri, cara mengendalikan pikiran dan perasaan, serta mampu melatih siswa untuk menyelesaikan masalah.

Dalam anggota siswa kelas x dituntut untuk berpartisipasi aktif semaksimal mungkin. Oleh karena itu keberhasilan dalam suatu organisasi tidak hanya didukung oleh fasilitas-fasilitas yang ada tetapi juga disertai kepemimpinan yang baik agar dapat menentukan keberhasilan suatu organisasi. Rendahnya jiwa kepemimpinan bagi kelas x akan dapat teratasi melalui berbagai macam penerapan bimbingan, yang salah satunya adalah bimbingan kelompok. Cara ini dipandang tepat karena lewat bimbingan kelompok dapat memecahkan masalah secara bersama-sama yang berkaitan dengan menumbuhkan jiwa kepemimpinan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Jiwa Kepemimpinan Siswa Kelas x SMK N 1 Kalinyamatan Jepara". yang diharapkan agar siswa dapat menguasai aspek- aspek tertentu sehingga siswa bisa menambah wawasan, mengarahkan dan mengembangkan dirinya dengan cara bermain peran dalam kehidupannya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan jiwa kepemimpinan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan jiwa kepemimpinan pada siswa kelas X SMK N 1 Kalinyamatan Jepara ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendiskripsikan jiwa kepemimpinan siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment penerapan bimbingan kelompok pada siswa kelas X SMK N 1 Kalinyamatan Jepara.
2. Mendiskripsikan penerapan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* dalam meningkatkan jiwa kepemimpinan pada siswa kelas X SMK N 1 Kalinyamatan Jepara.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan dan pemikiran khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling, serta memperluas kajian teoritis bahwa penerapan bimbingankelompok teknik *Role Playing* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan jiwa kepemimpinan bagi siswa kelas X SMK N 1 Kalinyamatan jepara.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1.4.2.1 Bagi Kepala Sekolah**

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menentukan kebijakan yang dapat mendukung efektifitas pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya penerapan bimbingan kelompok.

#### **1.4.2.2 Bagi Konselor**

Dari hasil penelitian ini dapat digunakan oleh para konselor dalam membantu siswa yang kurang memiliki jiwa pemimpin dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk memberikan pengarahan kepada siswa tentang pentingnya pemberian penerapan bimbingan kelompok teknik *Role Playing*.

#### **1.4.2.3 Bagi Siswa**

Dapat digunakan sebagai petunjuk untuk merubah perilaku ke depannya, agar menjadi generasi yang kaya kreativitas, teguh, unggul, dan sukses dalam masyarakat.

#### **1.4.2.4 Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pengetahuan oleh peneliti yang berkaitan dengan pemberian penerapan bimbingan kelompok teknik *Role Playing* terhadap peningkatan jiwa kepemimpinan kelas x SMK N 1 Kalinyamatan jepara, dan dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai tenaga pendidik nantinya maupun sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian yaitu: "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Jiwa Kepemimpinan Siswa Kelas X SMK N 1 Kalinyamatan Jepara" maka fokus bahasan penelitian ini hanya sebatas mendeskripsikan peningkatan jiwa kepemimpinan melalui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.

### **1.6 Definisi Operasional**

Sesuai dengan judul " Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Jiwa Kepemimpinan Siswa Kelas X SMK N 1 Kalinyamatan Jepara" maka definisi operasionalnya dapat dikemukakan sebagai berikut:

#### **1.6.1 Kepemimpinan**

Kepemimpinan adalah memproduksi dan memancarkan pengaruh terhadap sekelompok orang sehingga bersedia untuk mengubah pikiran, pandangan, sikap, kepercayaan dan lain-lain.



Kepemimpinan dalam organisasi formal, merupakan suatu proses yang terus-menerus membuat anggota organisasi giat dan berusaha memahami dan mencapai tujuan-tujuan yang dikehendaki oleh pemimpin.

### **1.6.2 Bimbingan Kelompok**

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan pemberian layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh seorang ahli (konselor) melalui dinamikakelompok, untuk membahas suatu hal yang berguna bagi pengembangan pribadi, dalam hal ini terkait dengan masalah kepemimpinan.

Dalam dinamika kelompok persoalan jiwa kepemimpinan pada siswa kelas X SMK N 1 Kalinyamatan jepara yang rendah diupayakan cara peningkatannya sampai dengan terpecahkannya hambatan- hambatan yang ada, sehingga pada masing-masing diri anggota tumbuh kesadaran akan pentingnya menanamkan jiwa pemimpin. Jiwa kepemimpinan siswa kelas x yang rendah akan meningkat jika diberikan penerapan bimbingan kelompok. Pemberian layanan ini dilakukan melalui dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan.

### **1.6.3 Teknik *Role Playing***

Pembelajaran berdasarkan teknik *Role Playing* merupakan salah satu model dalam pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif,

inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan metode bermain peran pembelajaran menggunakan permainan simulasi bermain peranan akan terstruktur.

Melalui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* diharapkan siswa dapat memahami pentingnya meningkatkan jiwa kepemimpinan sehingga dapat mengembangkan dirinya menjadi lebih baik. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa kelas x tersebut dengan mengembangkan kemampuan dirinya untuk menjadi siswa yang mempunyai jiwa kepemimpinan dengan baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Peneliti memberikan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*.