

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belajar adalah sebuah proses atau usaha yang dilakukan individu untuk menambah wawasan yang lebih luas. Setiawati (2018), mendefinisikan belajar ialah aktivitas yang dilakukan secara sengaja untuk mengubah sikap dan perilaku individu agar berbeda dari keadaan sebelumnya dalam hal belajar dan bersifat menetap. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan untuk meraih pengetahuan atau keahlian, usaha ini merupakan cara manusia memenuhi kebutuhan mereka untuk memperoleh pengetahuan atau keahlian yang sebelumnya belum dimiliki. Melalui belajar, seseorang dapat memahami, mengerti, melaksanakan, dan memiliki pengetahuan tentang berbagai hal (M. S. Lubis & Lumut, 2021). Dari uraian pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Belajar merupakan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan atau wawasan, sehingga siswa dapat memaksimalkan hasil dari proses belajar mereka.

Dalam proses belajar itu sendiri juga perlu adanya motivasi belajar. Dalyono (2005), motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, yang dapat berasal dari dalam diri maupun dari faktor eksternal. Motivasi belajar adalah segala upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan atau keinginannya (Winkel, 2005). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang menimbulkan semangat untuk belajar guna mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Fenomena yang ditemukan di lapangan mengenai motivasi belajar menurut Sofiana (2022), dikutip dalam Kumparan.com menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat menurun karena pengaruh kemajuan teknologi. Era globalisasi memang menjadi bagian penting dalam peradaban manusia, dan segala sesuatu yang serba digital memudahkan penyelesaian berbagai pekerjaan. Kemajuan teknologi membawa dampak positif dalam dunia pendidikan, namun juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian Sutrisno

(2021) di MI Muhammadiyah 5 Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang bergantung pada teknologi justru menurunkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya kedisiplinan saat mengikuti pembelajaran daring, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, dan respons terhadap materi yang diajarkan. Kejadian lainnya yaitu mengenai motivasi belajar selama pandemi. Selama pandemi, pembelajaran harus dilakukan secara daring atau online, dan banyak murid mengalami penurunan motivasi belajar di rumah.

Tri (2021), dalam Kompasiana.com, menyatakan bahwa seorang murid sekolah dasar di Jakarta Timur terpaksa melewati batas waktu pengumpulan tugas karena harus berbagi gawai dengan adiknya. Mengumpulkan tugas di luar waktu yang ditentukan mempengaruhi nilai yang diperoleh, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan motivasi belajar siswa. Selain itu, beberapa pengajar kurang mampu memberikan pemahaman materi dengan baik atau membuat proses pembelajaran menarik, sehingga tidak berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari dua contoh kasus tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar bisa dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, dan pengendalian atas hal tersebut berada pada diri kita sendiri. Motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam penelitian ini peneliti telah melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara pada 2 SMP kabupaten Tuban dengan kecamatan yang berbeda yaitu pertama di SMPN 2 Soko dan SMPN 1 Rengel yang dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2023 lalu bersama guru BK di masing-masing sekolah. Dalam studi pendahuluan yang pertama yaitu di SMPN 2 Soko yang dilakukan dengan guru BK yaitu bapak Dwi Hartono, S.Pd. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar siswa ini masih banyak ditemukan oleh peserta didik di SMPN 2 Soko jika dipersentasekan yaitu sekitar 30% per kelas dan faktor yang mendasari permasalahan tersebut berasal dari diri siswa sendiri dan juga faktor dari luar seperti mereka belum bisa mengatur waktu belajar, lebih senang bermain Hp, dan tuntutan untuk membantu orang tua bekerja, pemberian layanan konseling yang berupa layanan individu dan

juga kunjungan rumah atau *home visit* sudah diberikan oleh konselor disekolah namun layanan tersebut dirasa masih kurang efektif digunakan, dan dampak motivasi belajar yang rendah itu sendiri adalah hasil belajar siswa kurang memuaskan, malas mengikuti pembelajaran, dan bolos sekolah. hal tersebut dinyatakan oleh guru BK SMPN 2 Soko.

Studi pendahuluan selanjutnya dilakukan di SMPN 1 Rengel dengan guru BK yaitu ibu Aprilia Safitri, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara dari guru BK di sekolah yaitu beliau menjelaskan tingkat motivasi belajar setiap angkatan mulai dari yang tinggi sampai rendah, angkatan yang motivasi belajarnya rendah yaitu kelas VII sekitar 50% dari 30 siswa per kelas, kemudian kelas VIII sekitar 30% dari 32 siswa per kelas, dan kelas IX sekitar 20% dari 35 siswa per kelas. Dalam observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa guru BK telah memberikan layanan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa SMP. Layanan yang sudah dilakukan meliputi layanan individu dan bimbingan kelompok. Namun, beberapa siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah, sehingga diperlukan layanan yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal seperti siswa belum optimal dalam belajar yaitu terlalu sering bermain Hp dan juga kurangnya dorongan atau dukungan dari orang tua akan pentingnya belajar, sehingga siswa acuh pada mata pelajaran dan nantinya akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Dampak yang terjadi karena rendahnya motivasi belajar ini antara lain malas belajar, tidak semangat mengikuti pembelajaran di kelas, tidak masuk kelas, dll. Dari studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa masalah motivasi belajar masih banyak ditemukan pada peserta didik. Meskipun guru BK atau konselor telah memberikan layanan untuk mengatasi masalah ini, layanan tersebut masih dianggap kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi seseorang dalam proses belajar dapat dilihat dari kemampuan mereka untuk terus berusaha mencapai tujuan mereka meskipun menghadapi banyak tantangan. Motivasi belajar yang tinggi membantu siswa mencapai tujuan dalam belajar dan kehidupan sehari-hari. Tanpa motivasi, kemungkinan hasil belajar juga akan rendah. Bimbingan dan konseling merupakan bagian yang

sangat penting dari sistem pendidikan dengan peran yang krusial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu layanan yang efektif dalam bimbingan dan konseling untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah bimbingan kelompok (Wijanarko & Loekmono, 2018).

Bimbingan kelompok adalah upaya untuk membantu kelompok siswa menjadi lebih kuat dan mandiri dengan menggunakan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan konseling dan bimbingan (Prayitno et al., 2017). Menurut POP BK (2016), Bimbingan kelompok adalah bantuan yang diberikan kepada kelompok kecil, terdiri dari 2 hingga 10 siswa atau konseli, untuk membantu mereka memecahkan masalah, mempertahankan nilai-nilai, dan belajar keterampilan hidup yang penting. Dengan demikian kesimpulannya, bimbingan kelompok adalah salah satu layanan yang digunakan oleh seorang konselor kepada konseli untuk mengatasi permasalahan secara berkelompok.

Dalam layanan bimbingan kelompok akan lebih efektif jika menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhannya, pada penelitian ini media yang digunakan yaitu dengan permainan monopoli. Permainan Monopoli adalah salah satu alat atau media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, serta membantu menciptakan suasana belajar yang hidup dan santai, media permainan monopoli digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Sedangkan kekurangannya yaitu pembuatannya terlalu rumit, banyak peralatan-peralatan yang harus disiapkan, dan waktu pembelajaran yang lebih lama. (Detty, 2019).

Khasanah & Suripno (2020), dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP, disebutkan bahwa penelitian ini telah mengevaluasi keefektifan media permainan Monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah pembelajaran PPKn menggunakan media Monopoli, sebanyak 64,51% peserta didik menunjukkan minat belajar yang sangat tinggi.

Oleh karena itu, media Monopoli dianggap efektif sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Lestari et al (2021), dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli dengan tema pengembangan teknologi untuk siswa kelas III di SD 8 Sokong, menyatakan bahwa penelitian ini telah mengevaluasi kelayakan media Monopoli. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respons dari peserta didik mencapai skor 96% dengan kategori sangat layak. Demikian peneliti simpulkan bahwa media permainan Monopoli ini layak diberikan pada proses pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa di kelas.

Cahyaningrum et al (2017), dalam penelitiannya yang berjudul penerapan bimbingan kelompok dengan teknik REBT untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa di MTS, menyatakan bahwa penelitian ini telah mengevaluasi kelayakan dari penerapan bimbingan kelompok dengan teknik REBT. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode pre-eksperimental. Sebelum menerima layanan, sebanyak 50,51% siswa dikategorikan memiliki motivasi berprestasi rendah, sedangkan setelah menerima layanan tersebut, persentasenya meningkat menjadi 71,38% yang dikategorikan memiliki motivasi berprestasi sedang. Demikian peneliti simpulkan bahwa metode REBT dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan keinginan siswa untuk berprestasi.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa media permainan Monopoli layak digunakan sebagai alat pembelajaran karena mampu menarik minat siswa dalam belajar, menghindarkan mereka dari rasa jenuh dan kebosanan yang sering kali muncul akibat metode belajar yang monoton.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Panduan Pelatihan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Monopoli Bimbingan Konseling (*Monobiling*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: bagaimana cara mengembangkan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP ?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan panduan pelatihan bimbingan kelompok melalui permainan monopoli bimbingan konseling (*monobiling*) guna meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

## 1.4 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar melalui panduan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *Monobiling* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti yang dijelaskan secara rinci dalam latar belakang. Buku panduan ini dimaksudkan untuk berfungsi sebagai panduan bagi guru BK dan mencakup dua bagian: 1) Pendahuluan (rasional, tujuan umum, langkah-langkah, hal-hal yang harus diperhatikan, tema/topik, penggunaan instrumen pelatihan, evaluasi); dan 2) Skenario panduan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat : 1) menghasilkan skripsi mengenai model bimbingan kelompok melalui permainan *monobiling* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP; 2) memperkaya pengetahuan dalam bidang BK, khususnya dalam layanan bimbingan kelompok menggunakan permainan *monobiling* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; dan 3) menjadi bahan kajian teoritis bagi peneliti selanjutnya, terutama yang membahas tentang motivasi belajar, bimbingan kelompok, dan melalui permainan *monobiling*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Guru Bimbingan Konseling (BK)

Hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dalam memberikan layanan konseling.

2. Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa memotivasi diri untuk belajar lebih giat.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi panduan untuk memfasilitasi guru BK dalam memberikan layanan konseling kepada siswa.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian di masa mendatang, terutama dalam bidang belajar, bimbingan kelompok, dan melalui *monobiling*.

### 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

#### 1.6.1 Asumsi

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengangkat skripsi dengan judul “Pengembangan Panduan Pelatihan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Monopoli Bimbingan Konseling (*Monobiling*) untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP”.

#### 1.6.2 Keterbatasan Penelitian

- 1) Dalam penelitian ini permasalahan yang di atasi yaitu motivasi belajar siswa.
- 2) Teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu bimbingan kelompok dan permainan *monobiling*.
- 3) Sasaran peneliti hanya berfokus pada siswa SMP dan kemungkinan belum sesuai dengan jenjang yang lebih tinggi.