

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu kegiatan yang penting adanya untuk dilaksanakan oleh setiap individu. Tidak ada batasan dalam usia untuk mengikuti proses belajar, dan tidak ada pula kekhususan belajar di dalam suatu ruangan yang bersifat formal. Belajar bisa dilaksanakan oleh siapa saja dan dimana saja karena tidak ada persyaratan khusus untuk mengikuti proses belajar melainkan hanya dengan kemauan dari setiap individu.

Anak merupakan salah satu individu yang diwajibkan untuk mengikuti dan menerima proses pembelajaran demi bekal mereka di masa yang akan datang. Anak tersebut bisa menjadi biasa atau menjadi siswa di satu madrasah. Dengan segala keterbatasan tingkat efektivitas belajar pada jaman dahulu sangat jauh perbedaannya dengan jaman sekarang. Padahal pada jaman dahulu, fasilitas yang seadanya tidak membuat individu enggan untuk belajar, justru memicu individu untuk sungguh-sungguh dalam belajar. Sehingga ada hasil yang nyata dari kegiatan belajar.

Berbeda dengan jaman sekarang dengan segala fasilitas yang serba canggih berdampak pada kurangnya keseriusan dalam belajar, sehingga minimnya individu yang mempunyai hasil nyata dari belajar seperti jaman dahulu.

Siswa merupakan orang yang memiliki tugas utama di madrasah untuk belajar, belajar akan membuat siswa berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang ada pada dirinya. Untuk dapat belajar dengan baik, seorang siswa harus memiliki kemampuan *self management* yang baik. Setiap siswa harus mengatur dan mengelola dirinya dengan baik terutama dalam belajar. *Self management* dalam belajar adalah suatu kemampuan yang berkenaan dengan keadaan diri sendiri dan keterampilan dimana siswa mengarahkan perubahan tingkahlakunya sendiri untuk belajar dengan pemanipulasian stimulus dan respon baik internal maupun eksternal. Dengan kata lain *self management* dalam belajar merupakan kemampuan siswa dalam mengelola potensi diri dan potensi lingkungan untuk mengatur perilakunya dalam belajar.

Pengolahan diri (*Self management*) berarti mendorong diri sendiri untuk maju, mengatur semua unsur kemampuan pribadi, mengendalikan kemampuan untuk mencapai hal-hal yang baik, dan mengembangkan berbagai segi dari kehidupan pribadi agar lebih sempurna. *Self management* mencakup sekurang-kurangnya empat bentuk perbuatan sebagai berikut: (1) pendorongan diri (*Self Motivation*); (2) penyusunan diri (*Self Organization*); (3) pengendalian diri (*Self Control*); (4) pengembangan diri (*Self Development*).

Permasalahan siswa pada umumnya adalah sulit mengolah diri yang berdampak pada kurang efektifnya hasil yang diraih dari kegiatan belajar disekolah maupun luar sekolah. Terlebih untuk siswa yang belajar pada ranah pendidikan *non formal* seperti mengaji dimadrasah, dapat dipastikan kemampuan untuk mengolah diri dalam hal belajar sangat rendah karena kurangnya bimbingan mengenai hal pengolahan diri dalam belajar.

Berdasarkan informasi yang didapat dari Ustadz Iyan Taryana selaku pembina di Madrasah Ash-Shibyan Kecamatan Bayongbong Garut, peneliti menemukan fenomena pada siswa madrasah Ash-Shibyan bahwa ada siswa yang tidak mempunyai keinginan untuk belajar. Faktornya ditandai dengan (1) jarang membaca kitab yang dipelajari (2) siswa lebih suka bermain handphone daripada membaca buku pelajaran (3) siswa tidak memiliki hasrat pribadi untuk maju seperti tidak mengikuti kegiatan mubalighin dan (5) pasif di madrasah (6) siswa memiliki sifat pelupa seperti suka menaruh barang disembarang tempat, sering ketinggalan kitab di madrasah.(7) siswa suka bermalasan dan menunda-nunda pekerjaan seperti lebih mengutamakan bermain dengan teman-temannya daripada belajar. (8) dan siswa memiliki watak kepribadian yang kurang baik seperti berkata kasar, berbicara dengan guru selayaknya berbicara dengan teman sebaya. Dengan kata lain, hal itu menunjukkan bahwa *self management* siswa kurang dan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa di madrasah Ash-Shibyan. (Hasil wawancara pada tanggal 2 Februari 2017).

Maka dari itu untuk mencegah dan menanggulangi terjadinya hal itu perlu diadakan bimbingan kelompok dengan teori *role playing*. Zaini (2008: 98) mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas yaitu bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik. Untuk mengupayakan perubahan sikap dalam perilaku secara tidak langsung, melalui penyampaian informasi yang menekankan pengolahan kognitif oleh para peserta sehingga mereka dapat menerapkan sendiri suatu pengolahan kognitif tentang informasi yang diberikan kepada anggota kelompok. Dengan bimbingan kelompok yang memakai teori *role playing* siswa-siswi madrasah akan mudah memahami apa yang

menjadi faktor penghambat dalam belajar bagi diri mereka, dan apa saja faktor yang dapat mendukung dalam belajar bagi diri mereka.

Dalam penelitian ini juga diharapkan dapat diketahui tentang kondisi siswa yang ada di madrasah pada umumnya, ada siswa yang memiliki kemampuan *self management* dalam belajar yang tinggi dan ada pula yang memiliki kemampuan *self management* dalam belajar yang masih rendah. Layanan bimbingan kelompok dengan teori *role playing* diasumsikan tepat dalam membantu meningkatkan *self management* dalam belajar siswa. Karena layanan bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai media dalam upaya membimbing siswa Madrasah Ash-Shibyan yang memerlukan bantuan dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dengan bimbingan kelompok mendapat berbagai informasi, dapat saling berinteraksi antar anggota kelompok dengan berbagai pengalaman, pengetahuan, gagasan, ide-ide, yang nantinya diharapkan dapat menyelesaikan masalahnya, selain itu juga diharapkan mampu mengatur dan mengelola dirinya sesuai dengan aspek-aspek yang terkait seperti pendorongan diri (*Self Motivation*), penyusunan diri (*Self Organization*), pengendalian diri (*Self Control*), dan pengembangan diri (*Self Development*).

Dengan kata lain siswa dapat memiliki kemampuan *self management*. *Self management* yang dimaksud adalah *self management* dalam belajar yaitu kemampuan dan keterampilan siswa untuk mengelola dirinya dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut diatas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pelaksanaan bimbingan kelompok untuk menumbuhkan *self management* dalam belajar siswa”. Penelitian di madrasah Ash-Shibyan Kecamatan Bayongbong Garut.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi *self management* siswa di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut dalam mengikuti proses belajar
2. Bagaimana pelaksanaan bimbingan kelompok dalam menumbuhkan *self management* dalam belajar siswa di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut
3. Bagaimana hasil dari bimbingan kelompok dalam menumbuhkan *self management* belajar siswa di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi *self management* dalam belajar siswa di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan bimbingan kelompok dalam menumbuhkan *self management* dalam belajar siswa di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut
3. Untuk mengetahui hasil dari bimbingan kelompok dalam menumbuhkan *self management* belajar siswa di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut

D. Tinjauan Pustaka

Self management merupakan suatu teknik yang digunakan untuk menjadikan individu mampu dalam melakukan pengolahan dalam dirinya untuk menjalani kehidupan, baik kehidupan akademis, kehidupan sosial dan kehidupan lainnya.

Self management wajib dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa. Tujuannya untuk mengarahkan siswa bisa lebih serius dalam pelaksanaan belajar. Untuk membuat siswa bisa memiliki *self management* tersebut, maka memang penting untuk diberikannya bimbingan kelompok.

(Faiqotul Isnaini: Strategi *self management* untuk meningkatkan disiplin belajar: 2014). Hasil penelitian yang berupa Tesis ini menunjukkan bahwa pengelolaan diri adalah prosedur pengaturan perilaku oleh individu sendiri. Pada strategi ini, individu terlibat pada beberapa atau keseluruhan komponen dasar yaitu: menentukan perilaku sasaran, memonitor perilaku tersebut, memilih prosedur yang akan diterapkan, melaksanakan prosedur tersebut, dan mengevaluasi efektifitas prosedur tersebut.

(Nikmatun Nisa: Penerapan Strategi *Self-Management* Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Pada Tunadaksa *Cerebral Palcy* Kelas IV Sdlb-D YPAC Surabaya: 2013) dari hasil penelitian yang berupa Jurnal dapat diketahui perlakuan yang menggunakan strategi *self-management* bisa meningkatkan perilaku disiplin belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *self-management* dapat meningkatkan disiplin belajar.

(Rismanto: Meningkatkan *Self management* Dalam Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Modelling: 2016) berdasar hasil penelitian yang berupa Jurnal peneliti mampu mengelola kelompok diskusi, teknik yang digunakan mampu meningkatkan keaktifan dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok, waktu sesuai perencanaan, dan terlihat cukup antusias melaksanakan layanan bimbingan kelompok.

Dari hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaannya. Persamaan dari beberapa hasil penelitian tersebut bahwa *self management* merupakan

suatu prosedur pengaturan perilaku oleh individu sendiri dan bisa meningkatkan disiplin belajar . Perbedaan dari beberapa hasil penelitian tersebut dan penelitian peneliti yaitu dalam salah satu fungsi dari *self management* yaitu disebutkan bahwa *self management* bisa meningkatkan keaktifan dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok. Sedangkan peneliti dan beberapa diantara hasil penelitian tersebut hanya menuliskan *self management* lebih terfokus pada meningkatkan kedisiplinan dalam belajar. Dan ciri khas penelitian peneliti terletak pada objek penelitian yang merupakan siswa yang mengaji atau belajar agama di madrasah Ash-shibyan Kecamatan Bayongbong Garut. Dengan kata lain peneliti meneliti diarah pendidikan *non formal*. Tidak seperti peneliti sebelumnya yang memilih objek siswa yang belajar diarah pendidikan yang formal.

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, siswa madrasah Ash-Shibyan masih ada siswa yang kurang memiliki *self management* dalam belajar. Dalam hal ini disebabkan oleh, siswa lebih suka bermain *handphone* daripada membaca buku pelajaran. Siswa lebih mengutamakan bermain dengan teman-temannya daripada belajar. Dan siswa tidak memiliki watak kepribadian yang baik seperti berkata kasar, berbicara dengan guru selayaknya berbicara dengan teman sebaya. Dengan kata lain, hal itu menunjukkan bahwa *self management* siswa kurang dan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa.

Atas dasar hal tersebut, maka peneliti mencoba untuk menerapkan teknik bimbingan kelompok untuk menyampaikan beberapa materi yang berhubungan dengan *self management* dalam belajar. Dalam bimbingan kelompok ini, klien yang dihadapi bukanlah bersifat individual tetapi terdiri dari beberapa orang yang akan bersama-sama memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik/permasalahan dan belajar untuk

lebih mengembangkan dirinya termasuk *self management* dalam belajar. Dengan adanya hubungan interaktif anggota kelompok akan lebih mudah dan leluasa karena anggotanya adalah teman sebayanya sendiri. Selain itu dengan bimbingan kelompok yang juga memanfaatkan dinamika kelompok ini, siswa juga belajar untuk memahami dan mengendalikan diri sendiri, memahami orang lain, saling bertukar pendapat tentang *self management* dalam belajar. Fenomena ini dapat dimaknai sebagai petunjuk yang mengandung implikasi bahwa interaksi dan dinamika yang tumbuh dalam kelompok diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan *self management* dalam belajar siswa.

1. Teori *Role playing* atau bermain peran

Teori *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000). Sedangkan menurut Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh

hidup atau tokoh mati. Sedangkan Zaini (2008: 98) mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas yaitu bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik. Esensi bermain peran menurut Sumantri dan Permana (2001: 57) adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya. Langkah-langkah Bermain Peran

Langkah-langkah bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2009: 161) sebagai berikut:

a. Persiapan

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*role playing*).
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran (*role playing*), peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*role playing*).

b. Pelaksanaan

- 1) Bermain peran (*role playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran.
- 2) Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.

- 3) Menyaksikan jalannya bermain peran (*role playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan.
- 4) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.
- 5) Bermain peran (*role playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan.

Berdasarkan pengertian di atas penelitian menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan metode *role playing* bermain peran efektif untuk menumbuhkan *self management* dalam belajar, dengan demikian peningkatan kemampuan *Self management* dalam belajar perlu dimiliki karena dapat mendorong siswa untuk dapat terbuka, memiliki pengendalian diri yang baik, dan sifat yang positif.

F. Langkah-Langkah Penelitian

Untuk mencapai hasil yang maksimal tentang proses pelaksanaan bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self management* belajar siswa, peneliti melaksanakan ini dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penentuan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Madrasah Ash-Shibyan Bayongbong Garut. Lokasi ini dipilih karena peneliti dapat menemukan masalah yang relevan yang berkenaan dengan judul yang akan diteliti serta tersedianya data yang akan dijadikan sebagai objek penelitian dan faktor penunjang lainnya yang mendukung, sehingga tempat ini dijadikan lokasi penelitian.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang kemudian menghasilkan data deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dengan tujuan menggambarkan secara sistematis, fakta dan karakteristik objek yang diteliti secara tepat. Penelitian ini merupakan sebuah cara yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan terutama bimbingan kelompok untuk meningkatkan *self management* dalam belajar siswa di Madrasah Ash-Shibyan Kecamatan Bayongbong Garut.

3. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data merupakan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Maka jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Kondisi *self management* siswa madrasah Ash-Shibyan dalam mengikuti proses belajar
- 2) Pelaksanaan bimbingan kelompok dalam menumbuhkan *self management* dalam belajar siswa madrasah Ash-Shibyan Garut
- 3) Hasil dari bimbingan kelompok dalam menumbuhkan *self management* belajar siswa madrasah Ash-Shibyan Garut

b. Sumber Data

Menurut Sutopo (2006:56-57) sumber data adalah tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu, baik berupa manusia, artefak, ataupun

dokumen-dokumen. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1) Sumber data primer

Menurut Kriyantono Kriyantono (2010:41) Data primer adalah data yang diperoleh oleh dari sumber data pertama atau tangan pertama di lapangan. Berdasarkan pendapat yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa data primer merupakan data utama yang didapatkan langsung dari apa yang akan diteliti.

2) Sumber sekunder

Menurut Sugiyono (2005:62) data sekunder adalah data-data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya berupa buku-buku harian. Data sekunder juga dapat berupa majalah, bulletin, hasil-hasil study dan sebagainya. Peneliti menggunakan data sekunder ini untuk memperkuat penemuan dengan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan anak yang bersangkutan. Data sekunder disini yaitu diambil dari bahan-bahan pustaka berupa buku-buku dan jurnal dari hasil penleitian orang lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

Sumber primer dan sumber sekunder tersebut diantaranya yaitu:

- 1) Sumber data primer yaitu sumber yang peneliti dapat langsung dari lokasi penelitian baik itu berupa dokumentasi, ataupun keterangan-keterangan dari informan atau narasumber.
- 2) Sumber sekundernya yaitu diambil dari bahan-bahan pustaka dan bahan-bahan hasil penelitian orang lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Teknik Observasi

Menurut Riduwan (2004:104) Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik tentang *self management* dalam belajar siswa.

b. Teknik Wawancara

Menurut Sugiyono (2010:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawamcara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative lama. Begitu juga metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari konseli yaitu siswa dengan *self management* dalam belajar. Wawancara ini dilakukan terhadap konselor dan siswa dengan *self management* dalam belajar.

5. Analisis Data

Menurut Biklen dan Bogdan (1998) analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan data yang sistematis melalui transkrip wawancara dan catatan lapangan, serta dokumentasi yang secara akumulasi menambah pemahaman peneliti terhadap yang ditemukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara kualitatif yaitu dengan mengklasifikasikan data yang terkumpul kemudian dideskripsikan dan disimpulkan agar menemukan jawaban terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini. Analisis data yang dilaksanakan meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data. Setelah data terkumpul, data dikelompokkan menurut jenis masing-masing (kategori)
- b. Setelah diklasifikasikan menurut jenisnya, data tersebut dihubungkan antara pendapat satu dengan pendapat lainnya dengan teori yang sedang diteliti
- c. Langkah selanjutnya data tersebut diverifikasikan dan diinterpretasikan.

Penarikan kesimpulan dengan menggunakan langkah deduktif dan induktif (gabungan)