

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa atau murid di bawah pengawasan pendidik atau guru. Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan memiliki kebutuhan sebagai makhluk individual maupun sebagai makhluk sosial, manusia memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya, maka manusia harus menjadi makhluk sosial agar mampu berisikap dan berinteraksi dengan baik dengan sesamanya. Menurut Syah (2008: 132) menjelaskan "Sikap adalah gejala internal yang berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif".

Bimbingan kelompok merupakan layanan yang diberikan dalam suasana kelompok. Bimbingan kelompok biasanya dilakukan dengan berdiskusi, bertukar ide dan bertukar informasi yang dimiliki oleh setiap anggota kelompok.

Gazda (dalam Prayitno 2013:309) menarik kesimpulan sebagai berikut :

Bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu menyusun rencana dan keputusan yang tepat bimbingan kelompok ini juga diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.

Layanan bimbingan kelompok dibutuhkan oleh setiap peserta didik, untuk mengolah permasalahan yang dirasakan setiap peserta didik, baik permasalahan pribadi, sosial, belajar dan karier yang mereka alami. Layanan ini akan membantu peserta didik dalam mengeksplor lebih banyak informasi-informasi pengetahuan baru dalam lingkup anggota kelompok yang dalam pelaksanaan yang dipandu oleh guru bimbingan dan konseling. Menurut Tohirin (2013:164) menyatakan bahwa "Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu atau peserta didik melalui kegiatan kelompok."

Salah satu media yang digunakan dalam bimbingan kelompok yaitu media permainan *Puzzle* Edukasi. *Puzzle* adalah sebuah permainan dengan potongan gambar yang dimainkan dengan menyatukan kepingan atau potongan agar dapat membentuk sebuah gambar yang sesuai. Menurut Geralach (dalam Arsyad 2012:27) Menyatakan bahwa: "*Puzzle* Edukasi merupakan alat bongkar

pasang berupa gambar ilmu pengetahuan".Media permainan *Puzzle* Edukasi memiliki banyak kegunaan pada peserta didik seperti, melatih memori,mengasah keterampilan sosial,melatih koordinasi mata dan tangan.dalam pelaksanaan bimbingan kelompok media permainan *puzzle* edukasi ini dapat menjadi media yang membantu menghubungkan isi materi dengan proses layanan. Media *puzzle* edukasi ini praktis dibawa kemana-mana, mudah diingat dan dapat membantudalam menjalin solidaritas peserta didik di SMP. Berdasarkan penjabaran di atas, media *puzzle* edukasi efektif untuk meningkatkan solidaritas dengan lingkungan. Oleh sebab itu, maka pengaruh media *puzzle* edukasi terhadap solidaritas antar peserta didik SMP perlu dibuktikan melalui sebuah penelitian.

Solidaritas merupakan suatu sikap yang dimiliki oleh manusia dalam kaitannya dengan ungkapan perasaan manusia atas rasa senasib dan sepenanggungan. Makna solidaritas didasarkan atas rasa kepedulian terhadap orang lain maupun kelompok. Rasa solidaritas yang tumbuh di dalam diri manusia karena adanya rasa kebersamaan dalam kurun waktu tertentu.Namun, pada kenyataannya sekolah belum mampu secara menyeluruh membangun solidaritas antar peserta didik.

Solidaritas pada kelas VII dirasa masih sangat kurang dan cenderung banyak yang berkelompok hanya dengan teman yang berasal dari (SD dan desa yang sama), peserta didik mengaku masih canggung dan merasa asing jika berkomunikasi dengan orang baru.

Sebagaimana terdapat dalam Al-Quran (QS.Al-Baqarah ayat 30)

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا

تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: "Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi". Mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, padahal kami senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui"

Dari ayat diatas terlihat jelas bahwa kaitannya dengan penciptaan manusia di bumi ini yaitu untuk melaksanakan amanah yang sesuai dengan kewenangan yang dan diberikan tanggung jawab mengenai kebaikan untuk dirinya maupun orang yang ada disekitarnya.

Berdasarkan prasarvei tanggal 25 Januari 2022 di SMP Negeri 5 Metro, diperoleh hasil bahwa rendahnya sikap solidaritas pada peserta didik kelas VII. Peserta didik kelas VII yang memiliki tingginya masalah hubungan sosial antar individu terutama pada masalah dalam kelompok adanya perbedaan pendapat yang membuat perdebatan dan tidak mau mengalah (egois), sukar tolong-menolong antar sesama, dan peserta didik cenderung juga pilih-pilih saat berteman, antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya saling membedakan antara satu dengan yang lainnya. Selain itu, kurangnya interaksi yang baik antar anggota kelompok yang mengakibatkan situasi yang kurang harmonis, kurang adanya rasa kebersamaan dan kekeluargaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas VII merupakan peserta didik yang masih ada di masa peralihan dari dunia SD ke SMP. Karena keadaan pembelajaran daring, dan pelaksanaan MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah) dilaksanakan terbatas dalam via zoom dan masuk bergantian sesuai jadwal. Hal ini sangat berpengaruh pada solidaritas peserta didik terutama pada peserta didik baru, yang biasanya setiap PENMARU (Penerimaan Peserta Didik Baru) diadakan MPLS agar peserta didik dapat beradaptasi dan mengenali teman sebaya, kelas, guru dan keadaan lingkungan sekolah.

Upaya yang diberikan oleh guru Bimbingan dan Konseling hanya memberikan saran tanpa memberikan suatu tindakan. Hal tersebut tentunya dirasa belum cukup untuk mengatasi rendahnya solidaritas. Layanan yang diberikan hanya sebatas layanan bimbingan klasikal yang dirasa kurang efektif dan tepat pada sasaran peserta didik yang bermasalah. Salah satu layanan Bimbingan dan Konseling untuk membantu permasalahan tersebut adalah layanan bimbingan kelompok karena dengan adanya layanan bimbingan kelompok, peserta didik akan merasakan kebersamaan dalam kelompok untuk bertukar informasi dan juga untuk mempererat pertemanan.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan maka penulis akan melakukan penelitian *kuantitatif experiment* dengan judul: **"Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Edukasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan**

Solidaritas Pada Peserta Didik SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, indentifikasi masalah pemahaman tentang solidaritas pada peserta didik SMP Negeri 5 Metro adalah:

1. Peserta Didik Kurang memiliki rasa solidaritas antar individu.
2. Guru Bimbingan dan Konseling belum melakukan layanan bimbingan kelompok untuk membantu peserta didik mengenai solidaritas.
3. Guru Bimbingan dan Konseling belum menggunakan media *Puzzle Edukasi* dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok.

Sehubung dengan permasalahan yang ada maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: adakah Pengaruh Media Permainan *Puzzle Edukasi* dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Solidaritas pada Peserta Didik SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tersebut maka, tujuan yang dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Permainan *Puzzle Edukasi* dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Solidaritas pada Peserta Didik SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik

Dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar dapat menumbuhkan rasa solidaritas antar sesama individu dan dapat menumbuhkan keharmonisan antar sesama. Mencegah adanya konflik-konflik di sekolah.

2. Bagi Sekolah

Media puzzle edukasi dapat menjadi pertimbangan sekolah-sekolah dalam menumbuhkan rasa solidaritas antar sesama individu dan meberikan pemahaman pentingnya solidaritas dalam kehidupan bersosial.

3. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Membantu guru Bimbingan dan Konseling agar mengembangkan dan mempraktekkan menggunakan media permainan *Puzzle Edukasi* dalam layanan bimbingan kelompok khususnya untuk meningkatkan solidaritas peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah keaktifan dalam berpikir secara ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan tentang layanan bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan solidaritas pada peserta didik disekolah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan suatu keyakinan dasar dari penelitian yang diyakini kebenarannya. Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar mengenai suatu hal yang dijadikan acuan berpikir maupun bertindak dalam melaksanakan penelitian, Maka asumsi dalam penelitian ini adalah: Bimbingan kelompok dengan media permainan *puzzle* edukasi dimungkinkan dapat mengurangi permasalahan peserta didik yang kurang dalam menerapkan solidaritas antar individu.

2. Keterbatasan Penelitian

Batasan Penelitian adalah suatu kondisi yang akan di hadap ioleh peneliti baik secara positif maupun negatif. Batasan penelitian adalah kondisi atau suatu keadaan yang pasti ditemukan oleh peneliti dan tidak bisa dihindari. Sehubungan dengan penjelasan Keterbatasan Penelitian di atas, maka keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian bimbingan kelompok hanya terbatas pada media dengan media permainan *puzzle* edukasisaja.
- b. Penelitian bimbingan kelompok dengan media permainan *puzzle* edukasi hanya terbatas pada tahun pelajaran 2021/2022.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan tidak salah dalam aturan penelitian dengan ini penulis member batasan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian: Penelitian *Kuantitatif Experiment*
2. Subjek Penelitian: Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Metro yang kurang dalam solidaritas antar individu.
3. Objek Penelitian: Penggunaan dan Media Permainan *Puzzle Edukasi* dalam Layanan Bimbingan Kelompok terhadap solidaritas.
4. Lokasi Penelitian: SMP Negeri 5 Metro
5. Waktu Penelitian : Tahun Pelajaran 2021/2022