

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap individu dalam rentang kehidupannya akan menghadap berbagai masalah, terutama pada siswa SMP pada umumnya berkisar antar 12-15 tahun dimana usia tersebut menurut Havighrust (dalam Nurihsan dan Agustina (2011:55)) berada pada tahap masa remaja. Pada masa remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya. Tuhan menciptakan manusia sebagai makhluk sosial, yang selalu akan hidup dalam suatu hubungan yang saling berkaitan dengan individu lainnya. Manusia hanya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam hidupnya atas bantuan orang lain, mencapai kesejahteraan hidup bersama dan tidak akan pernah mampu hidup sendiri tanpa ada komunikasi dengan manusia lainnya. Oleh karena itu dalam kehidupan manusia selalu terjadi interaksi dan ini berarti menunjukkan bahwa manusia selalu berhubungan dengan orang lain.

Kerja sama adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa kerja sama manusia akan mengalami kesulitan dalam kehidupan. Kehidupan akan terasa apabila antar individu atau kelompok saling bekerjasama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Kerja sama juga akan terjadi diberbagai lingkungan seperti, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Dilingkungan sekolah kemampuan siswa dalam bekerja sama antara siswa satu dengan yang lain tidak sama. Siswa yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi, dapat terlihat -dari sikap yang senang akan kegiatan yang bersifat kelompok, tertarik berkomunikasi dengan orang lain, peka terhadap lingkungan sekitar, senang melakukan kerja sama, dan sadar akan kodrat sebagai makhluk sosial. Sehingga akan mudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan ia tidak akan mengalami kesulitan dalam bergaul dengan orang lain. Sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan kerja sama yang rendah akan mengalami kesulitan bergaul dengan orang lain. Di satu sisi, pembagian kelompok dalam berkerja sama dapat merangsang siswa yang tidak aktif menjadi aktif. Sebab semua anggota kelompok diharapkan dapat berpartisipasi dalam menuangkan ide yang dimiliki.

Kenyataan yang ada dilapangan masih banyak siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo khususnya kelas VIII<sup>2</sup> siswa yang kurang mampu melakukan kerja sama. Hal ini ditandai dengan kurangnya pergaulan antarsiswa satu dengan yang lain, memilih-milih teman dalam melakukan kerja sama, tidak berperan aktif dalam kegiatan kelompok, dan kurangnya interaksi antarsiswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo khususnya kelas VIII<sup>2</sup> masih kurang mampu melakukan kerja sama.

Salah satu layanan dan bimbingan dan konseling yang diterapkan untuk mengatasi siswa yang belum mampu melakukan kerja sama adalah layanan bimbingan kelompok teknik permainan. Melalui teknik permainan dalam bimbingan kelompok individu dapat belajar keterampilan sosial melalui

pengalaman, memperbaiki hubungan antara manusia karena melalui permainan akan terciptanya suasana yang santai dan menyenangkan, dalam suasana seperti itu siswa dapat belajar lebih baik dan sungguh-sungguh. Selain itu sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan sama tingkahlakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, memecahkan sesuatu, dan bagaimana cara seseorang melakukan komunikasi serta kontak sosial, siswa mendiskusikan pemecahan masalah yang dihadapi secara bersama maka dengan sendirinya akan menjadi suatu kerja sama yang di harapkan dikemudian hari akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan teknik permainan (games) dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi dan dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih bergairah dan tidak cepat membuat siswa jenuh mengikutinya. Teknik permainan (games) diyakini efektif dan memungkinkan dapat memfasilitasinya perkembangan siswa sesuai potensi dan kebutuhannya dalam melakukan kerja sama dengan orang lain.

Di dalam permainan terdapat nilai-nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, terbuka, kerja sama, menghargai orang lain, kejujuran dan sportifitas. Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa yang memudahkan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu proses bimbingan yang terjadi dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Nilai-nilai yang

diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan permainan akan melekat dalam diri siswa. Hal itulah yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kerja sama.

Berdasarkan uraian dapat dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Terhadap Kerja Sama Siswa VIII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pergaulan antarsiswa satu dengan siswa yang lain.
2. Siswa yang memilih-milih teman dalam melakukan kerja sama.
3. Tidak berperan aktif dalam kegiatan kelompok.
4. Kurangnya interaksi antarsiswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah terdapat pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan (games) terhadap kerja sama siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan terhadap kerja sama siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang penulis ajukan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan dari hasil penelitian sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terhadap layanan bimbingan kelompok.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan upaya untuk membekali siswa yang kurang memiliki perilaku kerja sama antarsiswa satu dengan siswa lainnya.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi pembelajaran untuk membantu pengembangan dan potensi siswa.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman untuk lebih bisa belajar kerja sama serta dalam bidang lainnya.
4. Bagi peneliti, untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan terhadap kerja sama siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Gorontalo.
5. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan penelitian lanjutan dengan komponen yang lebih spesifik.

