

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi unsur utama untuk seseorang selama menjalani kelangsungan hidup. Individu akan mendapatkan informasi dan ilmu untuk mengembangkan dirinya melalui jalan pendidikan. Pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan, meningkatkan pengetahuan, akhlak mulia, keterampilan seseorang guna hidup mandiri, serta membawa pendidikan kearah yang lebih tinggi. Peran lembaga formal sangat dibutuhkan guna mencapai tujuan pendidikan, yaitu untuk meningkatkan potensi siswa atau peserta didik yang berkualitas.

Setiap Proses Pembelajaran siswa akan memperoleh hasil dari belajarnya yang telah dikerjakan ketika siswa tersebut sudah memenuhi tugas atau kegiatan tertentu. Siswa dapat dikatakan berhasil jika selama proses pembelajaran tergantung dari bagaimana siswa melihat kualitas dan potensi diri yang dimiliki. Perspektif negatif siswa akan kualitas dan kemampuan yang dimiliki akan berdampak kurang baik terhadap hasil belajar. Begitupun sebaliknya, jika siswa mempunyai pandangan positif terhadap dirinya, maka hasilnya akan berdampak baik. Pandangan siswa terhadap kualitas dan kemampuan yang dimiliki itulah yang dikenal sebagai konsep diri.¹

Konsep diri bukan sesuatu yang ada sejak lahir, akan tetapi ialah faktor yang terbentuk melalui interaksi antar individu dalam lingkungan yang berbeda, lingkungan keluarga atau lingkungan yang lebih luas. Konsep diri seseorang pada dasarnya dibentuk oleh lingkungan terdekatnya, yaitu lingkungan keluarga, tetapi dapat mengalami perkembangan melalui hubungan dengan lingkungan yang lebih luas, termasuk rekan kerja, lingkungan masyarakat, dll. Hasil dari interaksi ini memiliki dampak yang signifikan terhadap konsep diri seseorang.

Pada masa remaja, pengaruh kelompok mendominasi. Mereka cenderung bergaul dan berinteraksi dalam kelompok sebayanya. Masa remaja ialah masa transisi dan pencarian jati diri. Pada tahap ini, ketika seseorang mengalami proses pembentukan perilaku, remaja mencari dan berusaha menjadi panutan yang ideal sesuai

¹ Harina Novita, "Konsep Diri Adversity Quotient dan Kemandirian Belajar Siswa", *Jurnal Psikologi* 8, no. 1 (2013): 619-632, Di Akses Pada 08 November 2021, <https://media.neliti.com/media/publication/127255-ID-konsep-diriadversity-dan-keman>.

dengan gagasannya sendiri. Menurut Hurlock, remaja berusia antara 13 dan 18 tahun. Remaja bukanlah anak-anak, tetapi mereka belum cukup dewasa untuk disebut dewasa. Masa ini merupakan masa transisi, peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Selama periode ini, kaum muda mengalami peristiwa penting. Lima perkembangan yang terjadi pada masa remaja ialah: Perubahan tubuh, minat, perasaan dan peran yang diharapkan dalam kelompok sosial, perilaku dan minat, dan sikap ambivalen terhadap perkembangan. Karena muda dan dewasa awal ingin mencapai konsep diri yang ideal.

²

Menurut Burns, konsep diri ialah gambaran atau persepsi tentang apa yang dipikirkan seseorang, bagaimana orang lain memikirkannya, dan ingin menjadi apa. Menurut Hurlock, agak berbeda dengan Burns, konsep diri ialah kombinasi keyakinan yang dipegang individu tentang dirinya sendiri, individu tersebut memiliki keyakinan tentang segala sesuatu, termasuk karakteristik psikologis, sosial, emosional, fisik, koping, dan kinerja. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa konsep diri seseorang telah terbentuk sejak kecil dan didasarkan pada pengalamannya di lingkungan.³

Ketika perkembangan individu memiliki konsep diri yang positif, maka individu tersebut cenderung memiliki konsep diri yang positif, maka individu tersebut cenderung memandang kehidupannya dengan sikap yang positif. Di sisi lain, ketika seseorang memiliki citra diri yang negatif, mereka cenderung mendekati kehidupan dengan sikap negatif dan jelek. Konsep diri positif dan negatif yang dimiliki individu tersebut dengan demikian mempengaruhi pembentukan sikap dan perilaku individu tersebut.⁴

Tidak semua orang benar-benar memiliki citra diri yang positif dalam hidupnya. Hal ini mungkin karena faktor lingkungan individu dan keluarga yang tidak sesuai untuk menginternalisasi nilai-nilai kehidupan untuk pembentukan karakter, karakter dan konsep diri, dan mungkin juga karena faktor penyesuaian individu yang kurang baik.

² Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2017): 63-54.

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017), 164.

⁴ Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2017), 366-367.

Atasi setiap perubahan di lingkungan masyarakat luas yang dapat mempengaruhi citra diri seseorang.⁵

Pada dasarnya remaja menginginkan adanya perubahan diri menjadi yang lebih baik secara fisik dan mental agar dapat berkembangnya konsep diri yang positif dan menentukan jati dirinya. Seseorang yang mempunyai konsep diri yang positif didalam islam adalah Ketika dapat mempercayai Allah dan juga mempunyai sikap yang selalu bersyukur. Fungsi penguatan moral Ketika seseorang bersyukur maka dapat mempengaruhi masa depan mereka. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Ibrahim 14:7

وَإِذْ تَأْتِيَنَّكُمْ رِزْقُكُمْ لَعْنَةً مِنْ رَبِّكُمْ لَا تَزِدَنَّكُمْ رَبُّكُمْ لِشُكْرِكُمْ وَلَئِنْ كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ ۝٧

“Dan (ingatlah) Ketika Tuhanmu memaklumkan, “sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-ku), maka pasti azab-ku sangat berat.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa menerapkan rasa syukur dapat mempengaruhi kepribadian atas segala apa yang ada dalam kehidupannya. Keteguhan rasa syukur dapat mempengaruhi perbuatan Tindakan, perilaku dan komitmen dalam bertrimakasih. Dengan syukur dapat memberikan ketentraman, keteguhan jiwa dalam individu serta memperkokoh hatinya untuk mampu menumbuhkan kepribadian dan menumbuhkan Kesehatan mental.

Pada studi awal yang dilakukan di MTs Manba'ul Ulum bersama guru pembimbing pada tanggal 5 November 2021, sebagian peserta didik masih memiliki konsep diri yang negatif yaitu peserta didik kelas VII antara lain kurang percaya diri, merasa tidak pandai, perilaku peserta didik yang mudah menyerah. ketika banyak tugas, mudah sakit hati karena teman-temannya, merasa tidak mampu ketika disuruh melakukan tugas tertentu, tidak mampu mencari teman baru, merasa malu dan minder terhadap diri sendiri serta kurang motivasi untuk bersaing meraih prestasi dan pesimis terhadap masa depannya.⁶

Sekolah ini merupakan sekolah yang sebagian besar santrinya berasal dari Pesantren Al-Furqon. Sistem kelasnya ialah campuran

⁵ Ni Pipi Suwardani, ” Penerapan Konseling Behavioral Dengan Teknik Self Management Untuk Meningkatkan Konawp diri siswa, E-jurnal Undika : Bimbingan Konseling 2, no. 1 (2014), 14 November 2021, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/3750>.

⁶ Hasil Wawancara dengan Umi Arofah Selaku Guru BK MTs Manba'ul Ulum Pada tanggal 05 November 2021.

antara laki-laki dan perempuan, sedangkan santri di pesantren satu kelas. Kegiatan sehari-hari di sebuah pondok pesantren, dimana kurangnya interaksi antara santri putra dan putri terkadang membuat santri merasa malu di dalam kelas. Ketika peneliti mewawancarai beberapa siswa sekaligus, terjadi antusiasme dan dialog diantara mereka, berbeda ketika peneliti mewawancarai individu. Adanya masukan dari teman sebaya yang memiliki peran kuat bagi siswa dalam hal literature review diharapkan dapat membantu siswa dalam proses bimbingan kelompok.

Peran guru bimbingan dan konseling secara langsung bertanggung jawab membantu siswa menemukan jati dirinya, merencanakan masa depan siswa, termasuk mengubah perilaku siswa yang kurang baik menjadi terpuji, membantu siswa memahami dirinya sendiri dan menjadikan siswa mandiri.

Untuk dapat menguatkan konsep diri siswa guru bimbingan dan konseling menggunakan layanan bimbingan kelompok. Menurut Hartinah bimbingan kelompok merupakan bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang memiliki masalah. Suasana dalam kelompok menjadi lebih seru dimana masing-masing anggota kelompok tersebut secara perseorangan dapat memanfaatkan informasi, tanggapan kepentingan dirinya yang bersangkutan dengan masalahnya tersebut.

Media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, karena media membantu siswa dan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, lingkungan belajar yang kreatif memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan kinerjanya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Media pembelajaran ialah alat yang dapat dimanipulasi yang dapat digunakan untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan sikap siswa. Untuk memfasilitasi pembelajaran. Efisiensi belajar harus ditingkatkan melalui penggunaan lingkungan belajar. Dengan bantuan media pembelajaran, seharusnya siswa dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah.⁷

Menurut Susanto, penggunaan games atau permainan oleh siswa sangat berpengaruh dalam mencerahkan pekerjaan pendidik. Permainan juga bisa digunakan sebagai pendekatan bagi peserta didik

⁷ Bianticha, "Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pena Ilmiah* 2, No. 1 (2017): 2012-2013. Diakses pada tanggal 15 November 2021, <https://ejournal.eduindex.php/penailmiah/article/download/107676612>

yang sedang mencari suasana santai disaat belajar agar peserta didik bisa menanggapi pelajaran dari guru. Pada *Leadership*, kelompok ini membekali siswa dengan media permainan yaitu bard board games.

Darts Board Game ialah permainan papan dan anak panah yang dipakai dalam media pengayaan. Menurut Pambudi, *dart board* ialah permainan dimana anak panah kecil dilemparkan pada papan berbentuk lingkaran (*tickboard*).⁸ Permainan tersebut diharapkan bisa menarik minat pesrerta didik dan menyenangkan untuk dipelajari karena adanya perubahan aturan permainan. Permainan dartboard ini didesain dengan warna yang berbeda-beda dan dilengkapi dengan buku petunjuk atau aturan permainan serta berbagai macam kartu seperti kartu hadiah, kartu soal dan kartu bonus. Teknik permainannya ialah siswa harus melempar papan dart kecil yang diberikan pada papan *dart* yang papannya memiliki warna yang digunakan sebagai acuan untuk memilih soal. Di tengah lingkaran ialah warna inti dimana siswa yang tahu bagaimana menembak ke inti berhasil dalam bentuk pertanyaan khusus.

Hal ini diketahui dari studi pengembangan Rosyida. Permainan *dart* periodik berbasis CAI sebagai bahan media pembelajaran sistem elemen hingga periodik sudah diklaim layak berdasarkan kepraktisan, efisiensi dan validitas. Penelitian Handyaaan, yang menyediakan media permainan materi terkait penyalahgunaan zat terbukti efektif untuk pemahaman konsep siswa dan motivasi belajar yang efektif. Penelitian Pambudi , yang menggunakan media game untuk pembelajaran murah berdasarkan *survey* siswa menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi.⁹

Sehingga dalam bimbingan kelompok ini peneliti akan memberikan media permainan pada siswa. Permainan *dart board* dapat dikembangkan menjadi permainan yang edukatif sebagai media karena permainan ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga melatih konsentrasi siswa yaitu dengan melempar anak panah ke papan *dart* sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Dengan unsur

⁸ Fathur Rahman, “Pengembangan permainan simulasi Dartboard Tentang Pemahaman Kemandirian Belajar Dalam Layanan Bimbingan Kelompok”, *Indonesia Journal Of School Counseling: Throry, Application and Development*, 1 no. 1 (2021): 63-69, diakses pada tanggal 20 November 2021, <https://ojs.unm.ac.id/ijosc>.

⁹ Lutfiyatul Husniyah, “Pengembangan Permainan Dart Board Interaksi Sosial Dalam Bimbingan Kelompok Kelas X Ipa SMA Negeri 12 Surabaya”,

probabilitas dan kepopuleran permainan ini mampu menarik perhatian siswa untuk memainkannya dari membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dengan beberapa penyesuaian dalam aturan permainan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas penyusun tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul “ **Pengembangan Media Permainan Dart Board Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Memperkuat Konsep diri Siswa Kelas VII MTs Manba’ul Ulum**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan di atas, maka dapat disusun rumusan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana permainan dart board dalam bimbingan kelompok untuk memperkuat konsep diri siswa
2. Bagaimana efektivitas permainan dart board dalam bimbingan kelompok dapat memperkuat konsep diri siswa?

C. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penyusun dalam melaksanakan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan dart board dalam bimbingan kelompok untuk memperkuat konsep diri siswa
2. Untuk mengetahui efektivitas permainan dart board dalam bimbingan kelompok dapat memperkuat konsep diri siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan karya untuk pengembangan dan peningkatan pembelajaran di bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Kembangkan pola pikir dan berikan pengalaman peneliti untuk mempersiapkan mereka sebagai pendidik atau pelatih untuk mengembangkan sumber belajar Dart Game ketika peneliti menjadi pendidik atau pelatih.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat memberikan panduan dan informasi tambahan bagi guru dalam mengembangkan lingkungan

belajar yang inovatif dan memantau perkembangan teknologi.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memperkuat konsep diri siswa dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah untuk mengadakan fasilitas belajar yang lebih kreatif bagi siswa.

E. Sistematika Penulisan

Tujuan dari sistematika skripsi ini ialah guna mendapatkan gambaran atau garis besar dari setiap bagian atau yang memiliki garis merah dengannya, agar memiliki kajian yang sistematis dan ilmiah. Berikut ini merupakan sistem penulisan yang disusun oleh penulis:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, pengesahan majelis penguji ujian munaqosyah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, moto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, daftar singkat (jika ada), daftar table (jika ada), daftar gambar/grafik(jika ada).

2. Bagian Utama

Pada bagian ini memuat garis besar yang terdiri dari lima bab, antara bab I dengan bab yang lain saling berhubungan karena merupakan satu kesatuan yang utuh. Kelima bab itu sebagai berikut:

BAB 1 : Pendahuluan

Bab ini merupakan latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan yang dikemas dalam kajian pustaka yang terdiri : pengertian media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, pengertian Dart Board, pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, manfaat bimbingan kelompok, tahap-tahap bimbingan kelompok, pengertian teknik self management, manfaat teknik self management.

BAB III : Metode Penelitian

Bab ini berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, sumber data, teknik

pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian.

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, saran-saran dan penutup.

3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini berisi tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, olah data analisis, transkrip wawancara, dan dokumentasi sumber.

