

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seseorang yang selalu tepat waktu, mengikuti aturan, dan menyelesaikan tugas dengan baik tanpa menunda-nunda disebut disiplin. Sedangkan remaja saat ini belum sepenuhnya memenuhi kewajiban sebagai seorang siswa, terutama dalam mengikuti peraturan di sekolah. Dengan adanya disiplin, siswa dapat menjalani kehidupan yang teratur dan terencana.

Kedisiplinan merupakan hal yang sangat amat penting dan sebagai salah satu sumber daya manusia, disiplin bisa membuat seseorang memiliki perasaan taat dan patuh terhadap nilai yang diyakini, sehingga lebih bertanggung jawab untuk dapat mengatur tatanan kehidupan pribadi maupun kelompok (Adi, 2024). Sedangkan menurut Annisa mengemukakan bahwa disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan (Rohman et al., 2024).

Kedisiplinan diartikan oleh Harling adalah kepatuhan untuk menaati dan melaksanakan peraturan yang telah ditetapkan (Arumingtyas, 2021). Artinya, peserta didik yang disiplin adalah peserta didik yang taat dan patuh pada aturan yang telah ditetapkan sekolah. Perilaku disiplin selalu ditunjukkan oleh seseorang yang hadir tepat waktu, menaati aturan, berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku. Kepatuhan terhadap aturan dan tata tertib yang berlaku baik itu di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Beberapa faktor yang menyebabkan individu melakukan pelanggaran disiplin di sekolah adalah antara lain: 1) faktor internal, yang meliputi siswa itu sendiri. 2) faktor eksternal, meliputi tata tertib, sistem pembelajaran yang berkaitan dengan guru, kepemimpinan kepala sekolah, pelayanan administrasi, interaksi siswa diluar sekolah (Hermatasyah, 2022).

Ditinjau dari Detikhealth.com bahwa indeks perilaku kedisiplinan di Indonesia sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari urutan tingkat kedisiplinan pelajar di mana Indonesia berada pada urutan ke-19 (79%) tertinggal sangat jauh dari Jepang yang memiliki tingkat kedisiplinan pada urutan ke-1 sebesar (93%) dari 56 negara (Wulandari, 2023).

Merujuk pada observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 8 Palembang pada tanggal 14 Agustus 2024 ditemukan bahwa beberapa indikasi terkait kedisiplinan siswa, meliputi seringnya datang terlambat ke sekolah, tidak hadir di sekolah atau bolos, keluar masuk kelas saat guru sedang menjelaskan pelajaran serta siswa yang tidak memakai seragam sesuai aturan yang ada. Kedisiplinan menjadi peran penting bagi siswa, namun tidak semua siswa mampu bersikap disiplin di sekolah. Pada kenyataannya banyak dijumpai siswa di sekolah yang sering melanggar tata tertib atau tidak disiplin di sekolah.

Menanggapi fenomena kedisiplinan, hasil penelitian terdahulu oleh (Hidayat et al., 2022) menunjukkan perubahan yang signifikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kedisiplinan.

Upaya dalam mengatasi permasalahan ini, guru bimbingan dan konseling menggunakan layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan pada orang-orang yang mengalami masalah (Syahputra et al., 2020). Bimbingan kelompok menurut Abidin&Budiyono adalah layanan bimbingan yang memungkinkan beberapa individu secara bersama-sama memperoleh berbagai solusi dari narasumber terutama dari konselor(Pranowo & Prihastanti, 2020), sama halnya menurut Romlah mendefinisikan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling proses pemberian bantuan pada individu yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan (Desi, 2022).

Metode yang diterapkan yaitu permainan edukatif, pendapat irawan menyatakan permainan edukatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu siswa mempelajari berbagai keterampilan, termasuk manajemen waktu (Qolbi, 2024). Permainan yang digunakan adalah toples waktu yang dirancang untuk membantu siswa mengatur waktu, fokus dan konsentrasi dan manajemen waktunya dengan efektif. Serta ber4tujuan untuk membantu konseli mengelompokkan kegiatan mana yang setiap hari dilakukan, dari kegiatan-kegiatan tersebut manakah yang harus diprioritaskan dan manakah kegiatan yang bisa dikerjakan setelah kegiatan mendesak. Jadi dalam permainan ini anggota kelompok diajak untuk berlatih memajemen waktu dengan mendahulukan kegiatan mana yang menurutnya penting dan mendesak.

Dengan begitu diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kedisiplinan melalui media toples waktu. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengambil penelitian berjudul **“Efektifitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Kedisiplinan Siswa SMK”**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka peneliti membataskan mengenai :

1. Kedisiplinan di sekolah meliputi kehadiran, ketaatan pada aturan, keteraturan dalam mengikuti pelajaran serta tanggung jawab
2. Bimbingan kelompok menggunakan teknik diskusi
3. Siswa kelas XI TITL
4. Toples waktu sebagai media permainan edukatif

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yaitu apakah bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif efektif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa di SMK Negeri 8 Palembang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa SMK Negeri 8 Palembang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan berguna baik secara teoritis dan praktis.

##### **a) Secara Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang efektifitas bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa di sekolah.

##### **b) Secara Praktis**

Adapun manfaat secara praktis yaitu :

1. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan peserta didik mampu mengatur waktu dan menyadari pentingnya kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini guru dapat berinovasi dalam pemberian layanan sehingga membuat peserta didik tertarik dan tentunya lebih menyenangkan dalam memberikan penjelasan mengenai kedisiplinan
3. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas sekolah dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas
4. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan bermanfaat dan dapat memperluas wawasan serta pemahaman mengenai efektifitas layanan bimbingan kelompok melalui media permainan edukatif untuk mengembangkan kedisiplinan siswa, serta bagi pembaca penelitian ini dapat menginspirasi untuk menerapkan metode yang serupa di sekolah.