**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan dalam pengertian luas merupakan kegiatan yang meliputi semua perbuatan atau semua usaha dari generasi yang lebih tingkat pengetahuan dan pengalaman untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman serta keterampilannya kepada generasi yang tingkat pengetahuannya lebih rendah. Pendidikan mempunyai fungsi sebagai salah satu cara dalam menyiapakan generasi yang lebih muda agar dapat memasuki fungsi hidupnya baik secara jasmani maupun rohani. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para individu menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya individu dapat hidup mandiri sebagai individu maupun makhluk sosial. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang ada di sekolah (Depdiknas, 2006).

Pendidikan formal proses belajar menjadi tanggung jawab pengajar di dalam kelas. Menurut Agus Hardjana (1994), belajar adalah kegiatan untuk mendapat pengetahuan, pemahaman tentang sesuatu hal, atau penguasaan kecakapan dalam suatu hal atau bidang hidup tertentu lewat usaha pengajaran dan pengalaman. Jadi belajar adalah perubahan di dalam diri siswa berdasarkan penyalinan masa lalu, sehingga terciptanya perubahan yang baru. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pengalaman belajarnya yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku ini berarti hasil belajar siswa tergantung pada proses belajar dan proses mengajar guru.

Proses belajar peserta didik tidak jarang ditemukan kendala-kendala dalam belajar. Salah satunya adalah kejenuhan belajar. Peserta didik seringkali merasakan kejenuhan dengan berbagai faktor penyebab, seperti mata pelajaran yang tidak disukai, guru yang tidak disukai, metode yang digunakan pendidik dan masih banyak lagi penyebab-penyebab lainnya. Jika tidak diatasi, kejenuhan ini dapat menjadi penyebab turunnya prestasi peserta didik dan membuat tujuan belajar tidak tercapai.

Perasaan jenuh dalam belajar sering dikeluhkan para siswa dalam setiap kesempatan. Di satu sisi siswa harus belajar dengan giat dan memahami mata pelajaran dengan sebaik-baiknya, apalagi menghadapi ujian, tetapi di pihak lain siswa tersebut terserang kejenuhan. Kondisi ini membuat siswa kurang bergairah dan bersemangat dalam belajarnya serta timbul perasaan khawatir, takut tidak lulus ujian.

Agustin (2009) menjelaskan kejenuhan belajar merupakan kondisi  emosional  ketika  seorang siswa merasa lelah dan jenuh secara mental maupun fisik sebagai akibat tuntutan pekerjaan akademik yang meningkat. Jadi Demikian juga yang terjadi pada siswa, sering kita menemukan beberapa siswa yang mengalami hambatan belajar, sulit meraih prestasi dasar di sekolah, padahal telah mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Bahkan ditambah dengan pelajaran tambahan di rumah, tetapi hasilnya tetap kurang memuaskan. Sehingga siswa terkesan lambat melakukan tugas, yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Mereka tampak malas, mudah putus asa, acuh tak acuh, jenuh dan bosan. Terkadang disertai sifat menentang orang tua, guru, atau siapa saja yang yang mengarahkan mereka untuk belajar. Mereka juga sering menunjukkan sikap pemurung, mudah tersinggung. Bahkan tak jarang dari mereka yang bersikap menyimpang seperti membolos, melalaikan tugas dan mogok untuk belajar. Jadi maksud kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental siswa dalam rentang waktu tertentu malas, lelah, bosan, lesu, tidak bersemangat, tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar.

Persoalannya adalah sulit untuk mengetahui berapa lama suatu kejenuhan akan hilang dengan sendirinya. Karena itu, selama siswa dihinggapi kejenuhan belajar, jalan pertama untuk mengatasinya adalah dengan cara memaksakan diri untuk belajar. Kejenuhan akan hilang dengan lebih cepat bila seorang siswa dapat menemukan motif-motif baru dalam belajar. Motif tersebut berupa keinginan keinginan yang sangat besar untuk lulus dalam ujian akhir yang mau tidak mau memang harus dihadapi.

Kondisi seperti ini kerapkali menyebabkan siswa tidak bisa konsentrasi dalam belajar bahkan memungkinkan untuk terjadinya perilaku menyimpang seperti bolos, pura-pura sakit, dan lain-lain. Jika hal ini, tidak ditindak lanjuti dengan serius oleh para pendidik maka akan mengganggu proses belajar dan menurunnya produktivitas belajar.

Saat ini dapat ditemui banyak siswa yang mengalami titik jenuh pada saat mengikuti proses pembelajaran, umumnya seperti siswa yang suka sibuk sendiri dan suka duduk di belakang agar leluasa untuk bermain dengan temannya, mulai cuek dengan penjelasan dan tidak memperhatikan penjelasan guru karena siswa merasa jenuh dengan metode lama yang digunakan yaitu ceramah atau mengdikte dalam memberikan materi. Oleh karena itu siswa memerlukan suasana yang tidak membosankan yang membuat dirinya tidak menjadi jenuh dalam belajar, untuk itu peran seorang guru untuk menciptakan suasana yang tadinya jenuh menjadi suasana yang menyenangkan seperti pada saat memberikan bimbingan, konselor dapat memberikan permainan untuk mencairkan suasana yang tegang.

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, Salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya permasalahan adalah guru yang selalu monoton dalam mengajar. Mereka hanya menyampaikan pengetahuan secara sepihak tanpa berusaha melibatkan mental psikologi siswa dan masih menggunakan metode belajar yang lama yaitu ceramah tanpa adanya hiburan yang diberikan, kondisi seperti ini menyebabkan siswa jenuh.

**Proses belajar mengajar perlu adanya teknik cara mengajar supaya tercipta suasana kelas yang menyenangkan, maka untuk itu perlu adanya suatu model pembelajaran yang menyenangkan, suatu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah model pembelajaran permainan yaitu dengan menerapkan teknik *Simulation Games*, karena siswa yang umumnya menikmati hidup dengan selalu bermain, sehingga mereka memerlukan sebuah permainan walaupun dalam masa proses belajar mengajar, ini akan membuat suasana yang tidak membosankan dan dinikmati oleh peserta didik, sehingga peserta didik tidak akan merasa takut menghadapi proses pembelajaran yang akan disampaikan,** memang dengan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan tidak menjadikan proses pembelajaran sebagai proses yang menyebalkan dan membosankan bagi siswa. Siswa mesti di dorong untuk mencintai setiap mata pelajaran melalui kreativitas guru dalam proses belajar mengajar.

*Simulation games* teknik yang mengilustrasikan atau menggambarkan baik sistem sosial maupun sistem fisik yang diabstraksi dari realitas berdasarkan peristiwa yang sebenarnya, dilakukan abstraksi (pemindahan) terhadap kondisi-kondisi yang mendukung terjadinya peristiwa tersebut, ditambah dengan penyederhanaan-penyederhanaan. Disamping itu, teknik *Simulation games* cocok diterapkan pada semua tingkatan siswa, dari siswa taman kanak-kanak, sampai siswa pada tingkatan yang lebih tinggi. Dari pendapat diatas penulis memilih teknik *Simulation games* mempunyai kelebihan tersendiri seperti melatih pengungkapan diri serta memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam memelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan motivasi belajar untuk mengungkapkan diri (Salmiati, 2009).

MenurutMahmud & Sunarty (2012: 99), teknik “*Simulation Games* merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain siswa belajar sesuatu tanpa mempelajarinya”. Hal-hal yang dipelajari itu disimpan dalam pikiranya, dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain mempunyai batas waktu dan aturan-aturan tertentu yang membatasi kebebasan pemain. *Simulation games* di buat untuk tujuan-tujuan tertentu, misalnya membantu siswa untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Dalam hal ini, peserta permainan dapat memerankan peran yang sama sekali asing baginya. *Simulation games* hampir sama dengan permainan peranan, tetapi dalam permainan simulasi kadang-kadang pemain menghalangi pemain lainnya.

Teknik *Simulation Games* dapat dilakukan dengan menggabungkan teknik bermain peranan dengan teknik diskusi. Dalam *Simulation games* para permainannya berkelompok dan berkompetisi untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dengan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan bersama. Dalam permainan tersebut para pemain harus berperanan dan berperilaku seperti jika mereka benar-benar terlibat dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Jumlah permainan dalam *Simulation games* terbatas, dan lama permainannya juga terbatas. Selain itu *Simulation games* membutuhkan tempat dan peralatan tertentu. Topik-topik *Simulation games* disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan latar belakang lingkungan siswa. Dengan demikian, mereka tidak merasa melakukan sesuatu yang tidak mereka sukai (Mahmud & Sunarty, 2012).

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan oleh penulis pada tanggal 18-20 November 2013 dengan mewawancarai salah seorang guru mata pelajaran dan beberapa para siswa mengatakan bahwa, kejenuhan belajar ini ditemukan di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kabupaten Polewali Mandar, hal ini ditandai dengan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, siswa yang kurang bersemangat belajar dan mudah lelah dan juga siswa yang kurang bergairah, mudah menyerah, merasa malas, dan merasa bosan dengan kondisi belajarnya ini di sebabkan karena titik jenuh siswa kini di alaminya dan yang lebih penting lagi sebab teknik yang akan di gunakan belum perna di lakukan di sekolah ini. Sehingga masalah ini harus segera ditangani untuk mengurangi timbulnya rasa jenuh berlebihan yang ada pada diri siswa. Dalam mengurangi masalah ini terdapat beberapa teknik namun penulis menawarkan teknik *Simulation games* untuk penerapan di dalam sebuah proses belajar mengajar dimana teknik ini sendiri merupakan peralihan situasi dari kejenuhan, membosankan, mengantuk, menjemukan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas.

Dari uraian di atas, maka penulis mencoba mengkajinya melalui penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik *Simulation Games* untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan 3 masalah pokok penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar sebelum dan setelah diberikan teknik *Simulation Games*?
2. Bagaimana gambaran pelaksanaan teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali Mandar?
3. Apakah penerapan teknik *Simulation Games* dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar?
4. **Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka ada 3 tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran tingkat kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang kab. Polewali mandar sebelum dan setelah diberikan teknik *Simulation Games*.
2. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar.
3. Untuk mengetahui penerapan teknik *Simulation Games* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di Madrasah Aliyah DDI Kanang Kab. Polewali mandar.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi akademis dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
3. Bagi peneliti, menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh teknik *Simulation Games* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa di dalam kelas.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi guru pembimbing (konselor sekolah), diharapakan menjadi masukan tentang pentinganya pemberian informasi peranan konselor secara komunikatif dalam upaya memaksimalkan keberadaan peran bimbingan dan konseling di sekolah sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan.
6. Bagi siswa, diharapkan dalam membantu dirinya untuk mengurangi perasaan jenuh ketika lagi mengikuti proses belajar di dalam kelas.
7. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah terjun kelapangan sebagai seorang pembimbing (konselor).