

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada siswa sekolah menengah pertama dalam melakukan belajar mengajar di dalam maupun luar kelas terdapat upaya meningkatkan karakter-karakter siswa yang diberikan oleh guru. Aktifitas yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi siswa di sekolah, serta dapat menciptakan potensi diri pada siswa.

Aktifitas-aktifitas yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk mendidik para siswa untuk menumbuhkan salah satu karakter yaitu kepemimpinan, karakter pemimpin yang ideal harus memiliki kecerdasan dalam mengemukakan pendapat, berinisiatif, memiliki tanggung jawab yang besar, dapat di percaya, rela berkorban, pemimpin yang jujur, dan pemimpin yang di cintai dan mencintai kelompoknya. Hal ini merupakan nilai kepemimpinan secara universal.

Sikap kepemimpinan merupakan suatu sikap pribadi yang mampu mengembangkan potensi diri, mampu menempatkan diri serta mampu untuk berfikir terbuka dan positif terhadap diri dan lingkungan. Walaupun sikap kepemimpinan ini sulit diterapkan oleh siswa dan tidak hadir dengan sendirinya melainkan dibentuk oleh pilar-pilar pendidikan yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Student Leadership (Kepemimpinan Siswa) merupakan upaya untuk membangun sikap kepemimpinan dalam diri siswa agar menjadi siswa yang bertanggung jawab, siswa yang dapat menjalankan perannya sebagai pelajar serta siswa yang dapat mengembangkan potensi diri sebagai seorang pribadi. *Student leadership* dapat ditingkatkan melalui berbagai macam kegiatan seperti latihan dasar kepemimpinan siswa, *outbond*, dan *games* kelompok.

Nilai kepemimpinan pada siswa sangat penting di dalam dunia pendidikan, hal ini dikarenakan siswa sebagai "*Agent of change*" harus dapat memberikan perubahan di dalam masyarakat dan nilai kepemimpinan pada siswa penting juga dalam dunia pendidikan, hal ini sebenarnya memiliki hubungan timbal balik yaitu "*Take and Give*" dimana nilai kepemimpinan pada siswa di bentuk melalui kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah.

Tidak hanya lingkungan yang perlu dikelola dengan baik, kehidupan sosial siswa juga perlu dikelola dengan baik juga untuk meningkatkan karakter yang di miliki oleh siswa. Pada fase perkembangan anak usia 13-15 tahun di masa sekolah menengah pertama tergolong masa remaja awal, merupakan suatu periode dalam kehidupan setiap manusia dengan karakteristik yang khas. Masa remaja awal dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai

fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar bagi pembentukan nilai diri mereka.

Untuk itulah dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya yang berjiwa pemimpin, paling tidak untuk memimpin dirinya sendiri. Dengan berjiwa pemimpin siswa akan dapat mengelola diri, kelompok dan lingkungan dengan baik. Khususnya dalam menghadapi masalah-masalah yang cukup sulit. Disinilah dituntut untuk seorang pemimpin dalam mengambil keputusan agar masalah dapat terselesaikan dengan baik.

Pemimpin yang sukses adalah apabila pemimpin tersebut mampu menjadi pencipta dan pendorong bagi dirinya sendiri dan orang-orang sekitar dengan menciptakan suasana yang dapat memacu pertumbuhan dan perkembangan. Pada siswa SMP kelas VIII, siswa sudah dilatih untuk meningkatkan karakter kepemimpinan pada dalam diri dengan kegiatan di dalam dan luar sekolah. Tetapi tidak semua siswa dengan mudah dan mengerti akan nilai dari kepemimpinan itu karena tidak sedikit siswa yang masih banyak memiliki sifat untuk mementingkan ego dalam dirinya yang tidak mau mengalah dan ingin menang sendiri.

Pemimpin yang mapan dan efektif secara intuitif memahami unsur-unsur esensial hubungan yang sehat. Ketika ada sesuatu yang tidak beres, sinyal intuitif memberi tahunya. Setidak-tidaknya ada tiga unsur yang esensial antara pemimpin dengan pengikutnya :

- a. Kepercayaan
- b. Saling menghargai
- c. Komunikasi¹

Perkembangan siswa di kalangan Sekolah Menengah Pertama terlihat kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Karena masih banyak yang kurang dalam mengambil keputusan sebuah masalah serta memiliki nilai kepemimpinan yang rendah pada dirinya.

Dapat dicontohkan masalah dilapangan terlihat siswa-siswa kelas VIII di sekolah saat mewakili untuk menampilkan karya seni dalam acara pentas tahunan, dan saat siswa kelas VIII mengikuti pelajaran Penjas di sekolah dalam melakukan olahraga bola tangan, siswa-siswa dilihat kurang yakin dengan sifat kepemimpinan yang ada pada dirinya untuk menampilkan kemampuan diri mereka, karena banyak anak yang egois bermain sendiri untuk memasukan bola ke gawang lawan, dia kurang dapat memimpin tim nya untuk membuat strategi dalam bermain. Dari masalah tersebut dengan beberapa faktor dapat melatih nilai kepemimpinan yang ada pada diri siswa. Selain dilingkungan sekolah nilai kepemimpinan juga sangat penting dilingkungan sekitar, dimana saat siswa menemukan masalah-masalah yang saat itu mereka harus ambil keputusan.

Nilai kepemimpinan dapat diterapkan dengan permainan-permainan kelompok yang menjadikan siswa untuk dapat manfaatnya dan dapat melatih nilai kepemimpinan di sekolah. Kepemimpinan merupakan proses

¹Kaswan, *Leadership and Teamworking*, (Bandung. ALFABETA, CV. 2013) h.8

mempengaruhi atau memberi contoh oleh pemimpin kepada pengikutnya dalam upaya untuk mencapai tujuan organisasi. Kepemimpinan merupakan proses dimana seorang individu mempengaruhi sekelompok individu untuk mencapai suatu tujuan.

Permainan dapat disebut dengan *game* merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang, mulai dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa.

Siswa saat ini yang kategorinya adalah seorang pelajar yang mengerti pengertian *game*, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya melalui komputer maupun *gadget*. Mereka beralasan bahwa *game* dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat siswa mengalami kejenuhan dalam belajar, namun dalam kenyataannya mereka banyak memainkan *game-game* yang tidak bermanfaat, dan menjadikan ketagihan pada *game* tersebut sehingga melupakan waktu untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk online dan bermain game selain untuk kegiatan belajar.

Pengertian *game* atau permainan di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibandingkan sebagai media pembelajaran. Sifat dasar *game* yang menantang, membuat siswa ketagihan dan menyenangkan bagi mereka yang menyukai permainan modern saat ini. *Game* dapat berdampak *negatif* apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat edukasi. Untuk itu perlu dikembangkan

sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Supaya dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar dan meningkatkan potensi diri.

Kesempatan siswa untuk melatih potensi-potensi ialah pada waktu bermain. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam siswa, atau disebut merupakan naluri.²

Siswa dapat melatih untuk mendapatkan potensi diri, serta untuk meningkatkan nilai-nilai perilaku yang terdapat pada permainan di ruang terbuka dan berkelompok. Pada permainan yang dilakukan di ruang terbuka dan berkelompok nilai kepemimpinan sangat bermakna dan dapat meningkatkan nilai ukur dalam dirinya. Seorang siswa dapat mengatur kelompoknya dan membuat strategi untuk memecahkan dan menyelesaikan permainan yang dilakukannya dengan kelompok. Siswa diberikan kesempatan untuk memiliki potensi diri dalam menentukan strategi dalam memecahkan permasalahan seperti cara menyelesaikan permainan dengan ide serta kreatifitas yang di miliki oleh siswa tersebut pada kelompoknya.

Maka dari itu siswa dapat melihat dan merasakan potensi diri serta mendapat manfaat dalam menyelesaikan permainan di dalam kelompok, serta nilai kepemimpinan, walaupun masih banyak siswa yang tidak semua memiliki potensi diri dalam nilai kepemimpinan di dalam kelompok.

²Sri Nuraini dan Hartman Nugraha, Teori dan Praktek Permainan Kecil, (Jakarta. Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ) h.1

Banyak siswa yang lebih mementingkan ego masing-masing sehingga siswa tidak dapat diarahkan, maka dari itu dapat diberikan di sela pembelajaran beberapa permainan kelompok dalam meningkatkan karakter diri untuk melatih nilai-nilai kepemimpinan dalam suatu kelompok. Dengan permainan kelompok yang mereka mainkan dapat membantu mereka bagaimana cara memimpin sebuah tim dan membuat strategi dalam menyelesaikan masalah, yang nantinya akan diharapkan dapat di aplikasikan terhadap kehidupan sehari-hari di lingkungannya. Siswa pada umur 13-15 tahun yang notabennya siswa menengah pertama yang masih beranjak menuju ke dewasa butuh sekali faktor-faktor yang dapat melatih nilai kepemimpinan dalam dirinya yang nantinya akan tersimpan dalam memory nya saat mereka melakukan kegiatan sehari-hari di lingkungannya.

Situasi ini mendorong peneliti untuk membuat Model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah merancang Model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII SMP Tamansiswa Bekasi serta untuk memberikan aktifitas fisik pada siswa.

C. Perumusan Masalah

Pembuatan Model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang akan dibuat dalam bentuk permainan kelompok maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama?.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat di antaranya adalah sebagai berikut :

- Di saat melakukan model permainan untuk nilai kepemimpinan bisa memberikan suatu ajaran kepada siswa kelas VIII kepada lingkungan sekitar dan mengajarkan menentukan keputusan di setiap masalah yang dihadapi.
- Dengan permainan-permainan yang dilakukan dapat memberikan manfaat dalam gerak dan komunikasi antar teman serta diharapkan dapat mengukur tingkat keberhasilan program yang telah dilaksanakan.
- Menanamkan sifat percaya diri di dalam melakukan sesuatu saat menghadapi permasalahan yang dihadapi.