

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Fenomenal kenakalan remaja belakangan ini semakin marak diberitakan di media cetak, media elektronik, dan media sosial. Kejadian seperti tawuran antar pelajar, mencoret-coret tembok, merokok, balapan liar hingga pergaulan bebas adalah hal yang membuat masyarakat seakan tidak percaya karena dilakukan oleh anak dengan kategori remaja.

Saat di jalan raya ketika berkendara kendaraan sepeda motor sering kita jumpai pengemudi masih dalam kategori umur remaja tidak menggunakan *helmet* yang sangat penting sebagai keselamatan pengendara dan salah satu atribut yang wajib dikenakan oleh pengendara. Berdasarkan UU NO. 22 tahun 2009 pasal 81 (2) untuk mendapatkan SIM (Surat Izin Mengendarai) sepeda motor minimal berusia 17 tahun.<sup>1</sup>

Kedisiplinan merupakan salah satu nilai yang berlaku di kehidupan sehari-hari, dengan adanya sikap disiplin dapat membantu kita menjalani hari-hari dengan teratur, berpola dan sistematis. Kedisiplinan merupakan salah satu kunci kesuksesan seseorang dalam melakukan pekerjaannya, baik di bidang manapun dan di latar belakang apapun. Kedisiplinan perlu

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Lalu Lintas dikutip dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Surat\\_Izin\\_Mengemudi](http://id.wikipedia.org/wiki/Surat_Izin_Mengemudi) diakses pada Senin 18 Januari 2016 pukul 20.15

dilatih sedini mungkin, jika sudah terlalu lama terbiasa dengan menjalani sesuatu dengan semaunya, sesuka hatinya maka pribadi tersebut akan melekat didalam diri orang tersebut dengan kata lain sudah mendarah daging di dalam diri orang tersebut.

Banyak hal yang perlu dilatih sikap kedisiplinan sedini mungkin untuk anak dengan aktifitas sehari-hari, antara lain: bangun tidur tepat waktu, menyiapkan keperluan sekolah sendiri, datang kesekolah tepat waktu, menggunakan atribut sekolah dengan baik dan benar, menjaga kata-kata dan sikap ketika berada di sekolah maupun rumah, menyelesaikan tugas tepat waktu dan masih banyak lagi contoh kecil yang dapat digunakan sebagai aktifitas yang dapat melatih kedisiplinan anak sedini mungkin.

Disiplin akan terbentuk jika melakukan hal-hal yang baik dan dilakukan secara terus menerus hingga menjadi suatu kebiasaan. Baik atau buruknya sikap disiplin seseorang bergantung dari lingkungan keluarga sebagai lingkungan hidup paling kecil, lingkungan sekitar rumah dan teman bermain.

Masa remaja merupakan masa dimana anak akan mencari jati diri, mencoba-coba, meniru teman, dan terus mencari tahu hal-hal yang baru. Masa remaja bisa disebut sebagai masa peralihan antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Perlunya penerapan disiplin yang baik pada masa remaja akan berdampak baik pada anak ketika anak masuk ke masa dewasa.

Masa remaja perlu diberikan sebuah kegiatan yang bermanfaat, untuk mengisi waktu luang, menghindari melakukan kegiatan negatif, dan meningkatkan sifat ingin tahu serta sifat kompetitif yang besar ke arah yang positif. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dari masa remaja adalah aspek disiplin, karena masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Setiap kalangan idealnya menyukai kegiatan bermain, bermain juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran dan metode pembentukan karakter yang menyenangkan.

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang disukai hampir setiap orang, baik dari kalangan anak kecil hingga dewasa.<sup>2</sup> Permainan memiliki berbagai jenis pada umumnya, permainan dengan menggunakan media elektronik, permainan menggunakan media alat tulis dan permainan dengan menggunakan media tubuh atau yang lebih dikenal dengan permainan bergerak. Berbagai macam jenis permainan bergerak yang dapat dilakukan manusia disaat meluangkan waktu disela-sela aktifitas sehari-hari.

Tujuan orang bermain untuk mencari kesenangan dan pada dasarnya orang ingin senang, kesenangan dapat ditemukan dimana-mana dan kapan saja apabila mampu memanfaatkan semua hal yang ditemuinya. Permainan itu harus menghibur, menyenangkan sehingga seseorang yang melakukan permainan itu dapat terlibat aktif, tidak terpaksa dan dengan penuh suka cita

---

<sup>2</sup> Sukintaka. *Teori bermain untuk D2 PGSD PENJASKESREK*. (Jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan.2010), h. 13

melakukannya. Permainan merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi jasmani dan rohani.

Permainan dapat memberi kesegaran fisik dengan bergerak aktif sehingga tubuh mengeluarkan keringat dan menyegarkan pikiran melupakan sejenak masalah dan pikiran dari rutinitas sehari-hari. Permainan dapat dilakukan dalam berbagai jumlah peserta yang terlibat didalamnya. Permainan individu dilakukan dengan melakukan permainan secara perorangan dari beberapa individu, sedangkan permainan kelompok dilakukan dengan jumlah individu tertentu yang dikumpulkan menjadi satu regu dan saling bekerjasama didalamnya. Permainan kelompok biasa dilakukan dengan beberapa kelompok yang ada dan dilakukan perlombaan dengan kelompok lain untuk membandingkan kelompok mana yang lebih baik.

Permainan kelompok bisa dilakukan didalam maupun luar ruangan dengan luas area yang memadai. Terdapat banyak sekali permainan kelompok yang dapat dimainkan, yang memiliki nilai positif yang terkandung didalamnya. Nilai positif tersebut dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan dapat memperbaiki kepribadian seseorang, khususnya tingkat kedisiplinan seseorang. Sebuah kelompok dapat mencapai tujuan yang sama apabila setiap anggota kelompok tersebut memiliki nilai kedisiplinan yang tinggi. Nilai kedisiplinan dalam bekerjasama,

tepat waktu, cepat dalam bertindak dan saling toleransi antar sesama anggota.

MTs Nurussaadah merupakan sebuah sekolah lanjutan tingkat pertama yang dikelola oleh sebuah yayasan yang bernama Yayasan Assaadah Poltangan. MTs Nurussaadah berlokasi di jalan poltangan raya no. 25 Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Sekolah ini merupakan sekolah lanjutan tingkat pertama yang berbasis ajaran islam. Madrasah Tsanawiyah merupakan nama lain dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang diisi oleh siswa-siswi berumur 12 hingga 15 tahun pada umumnya. MTs Nurussaadah memiliki jumlah 7 kelas, dengan rincian tiga kelas pada tingkat tujuh, dua kelas pada tingkat delapan dan dua kelas pada tingkat sembilan. MTs Nurussaadah memiliki jumlah 254 murid secara keseluruhan.

Latar belakang siswa dan siswi MTs Nurussaadah merupakan keluarga dengan tingkat ekonomi menengah kebawah, karena yayasan tidak mengejar keuntungan semata tetapi mengedepankan pengabdian ke masyarakat. Bagi anak yatim yang tidak mampu yayasan diberikan beberapa kebijakan yang meringankan sang anak untuk terus belajar di sekolah ini.

Latar belakang keluarga siswa tersebut berdampak pada latar belakang pendidikan orang tua sang anak. Semakin tinggi pendidikan orang tua anak akan berpengaruh dengan pengetahuan dan wawasan orang tua dalam mengayomi anak dan mendidik anak, terutama dalam membentuk sikap disiplin anak.

Menurut sumber dari berbagai guru ketika melakukan survey pada sekolah, peneliti mendapatkan informasi bahwa beberapa pelanggaran aturan sekolah yang dilakukan oleh siswa khususnya berkaitan dengan disiplin siswa. Pelanggaran kategori paling rendah antara lain: menggunakan sepatu selain warna hitam, tidak menggunakan seragam sesuai aturan, terlambat ke sekolah. Pelanggaran kategori sedang antara lain: siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah, siswa sulit untuk diatur, siswa keluar kelas pada saat jam pelajaran, siswa tidak melaksanakan perintah guru. Pelanggaran disiplin pada kategori tinggi antara lain: siswa membolos sekolah, siswa merusak fasilitas sekolah, siswa tidak dapat berkata sopan antar sesama teman bahkan guru, siswa merokok.

Sifat disiplin siswa MTs Nurussaadah dalam mengontrol diri untuk tenang ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, melaksanakan instruksi siswa, tepat waktu ketika datang ke sekolah, bertanggung jawab atas perbuatan siswa yang menjadi fokus utama peneliti dalam meningkatkan disiplin siswa. Peneliti mendapatkan rekomendasi dari Guru bimbingan konseling untuk meneliti kelas VIII-1, karena kelas ini sering terdapat kasus pelanggaran yang telah dijelaskan diatas.

Pada data awal yang peneliti ambil dari peningkatan disiplin melalui permainan kelompok mendapatkan hasil yang jauh dari kata baik. Dari 28 siswa yang di amati, terdapat 26 siswa masuk dalam kategori kurang (nilai kurang dari 70) dan 2 siswa masuk dalam kategori cukup (nilai siswa lebih

dari 70). Dengan hasil ini hanya 7,14% siswa yang lulus (dengan KKM penjaskes sekolah 70).<sup>3</sup>

Dari latar belakang masalah diatas membuat peneliti ingin meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah melalui penerapan permainan kelompok, dengan kata lain seberapa besar hasil yang didapatkan dari penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa-siswi Mts Nurussaadah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan diberikan permainan kelompok dapat meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah?
2. Apakah dengan penerapan permainan kelompok dapat merubah siswa menjadi lebih disiplin?
3. Apakah pemberian permainan kelompok itu efektif untuk meningkatkan disiplin siswa?

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka penulis membuat pembatasan masalah penelitian yang nantinya tidak terjadi salah

---

<sup>3</sup> Diambil dari penelitian kecil di MTs Nurussaadah pada 3 Desember 2015

penafsiran. Pembatasan masalah ini adalah tentang: Penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi MTs Nurussaadah pada kelas VIII-1.

#### **D. Perumusan masalah**

Masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini, apakah penerapan permainan kelompok dapat meningkatkan disiplin siswa-siswi kelas VIII-1 MTs Nurussaadah?

#### **E. Kegunaan hasil penelitian**

##### **a. Kegunaan**

Penelitian ini berguna untuk mengetahui apakah penerapan permainan kelompok dapat meningkatkan disiplin Siswa-siswi MTs Nurussaadah atau tidak.

##### **b. Manfaat Penelitian bagi praktisi**

###### **a. Bagi Siswa**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menggugah disiplin siswa meskipun penerapan peningkatan disiplin dikaitkan dengan cara-cara yang menyenangkan melalui permainan kelompok.



b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh seluruh guru di MTs Nurussaadah, Tanjung Barat, Jakarta Selatan, khususnya siswa-siswi kelas VIII-1 bahwa peningkatan disiplin siswa pada dasarnya bisa diukur dengan cara menyenangkan melalui permainan kelompok sehingga mendorong metode kedisiplinan yang lebih variatif dan inovatif.

c. Bagi MTs Nurussaadah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai landasan kebijakan sekolah mengenai landasan kedisiplinan siswa melalui permainan kelompok.