

## ABSTRAK

Isti Yuni Purwanti : Efektivitas Program Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen terhadap Siswa Kelas 4 SDIT Salsabila Purworejo Jawa Tengah dan SDIT Salsabila Klaseman Yogyakarta)

Latar belakang penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di dua sekolah yang menunjukkan banyak siswa terutama kelas 4 mengalami kesulitan belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya prestasi akademik yang menurun, lambat dalam mengerjakan tugas, terlambat masuk sekolah, suka keluar masuk kelas tanpa ada alasan yang jelas, dan suka membuat keributan di kelas (berteriak-teriak, marah-marah, memukul meja).

Tujuan penelitian ini secara umum untuk melihat efektivitas program layanan bimbingan kelompok melalui permainan dalam mengatasi kesulitan belajar. Sedangkan tujuan secara khusus adalah (1) mengetahui profil sekolah di SDIT Salsabila; (2) mengetahui gambaran umum tentang penerapan prinsip-prinsip bimbingan dalam proses pembelajaran SDIT Salsabila; (3) mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami siswa SDIT Salsabila; (4) mengetahui layanan yang sudah dilakukan oleh guru untuk mengatasi kesulitan belajar pada siswa SDIT Salsabila.

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan pretes dan pascates. Sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling purposif (subyek bertujuan). Kelompok eksperimen penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDIT Salsabila Purworejo Jawa Tengah, sedangkan kelompok kontrolnya siswa kelas 4 SDIT Salsabila Klaseman Yogyakarta.

Hasil yang diperoleh adalah (1) kedua sekolah tersebut belum ada program layanan bimbingan dan konseling; (2) secara umum bahwa penerapan prinsip-prinsip bimbingan dalam proses pembelajaran belum dapat terlaksana dengan baik; (3) kesulitan belajar yang dialami para siswa adalah penurunan prestasi belajar, lambat dalam mengerjakan tugas, menunjukkan sikap tidak peduli dalam mengikuti pelajaran, menunjukkan perilaku yang menyimpang, dan menunjukkan adanya gejala emosional yang menyimpang; (4) layanan yang telah dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan belajar tersebut adalah memberikan nasehat dan memberikan pelajaran tambahan; (5) program layanan bimbingan kelompok melalui permainan efektif untuk mengatasi kesulitan belajar siswa sekolah dasar. Rekomendasi bahwa bimbingan kelompok melalui permainan dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : bimbingan kelompok, permainan, kesulitan belajar, sekolah dasar