

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan kepribadian anak sebagai individu tidak lepas dari proses pembelajaran baik melalui proses belajar akademik ataupun proses belajar sosial yang mana proses belajar tersebut berpengaruh terhadap perilakunya. Proses belajar sosial dapat berlangsung dengan baik apabila anak belajar dari lingkungan sekitarnya melalui proses observasi dengan didampingi orang dewasa untuk mengontrol proses imitasi pada anak. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam proses belajar sosial untuk meningkatkan perilaku yang positif dalam kehidupan anak. Perilaku positif merupakan sebuah perilaku moral, yang menurut Hurlock (1978, hlm.74) merupakan perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Contoh perilaku moral berperilaku sesuai dengan ajaran agama, bersikap baik pada orang tua, guru dan teman, bertutuk kata dengan baik, dan sebagainya. Perilaku yang tidak sesuai dengan kode moral seperti berperilaku yang bertentangan dengan ajaran agama, melawan kepada orang tua dan guru dan bersikap kasar kepada teman.

Fenomena yang terjadi di Kelas IV SD Negeri 1 Sipayung, yang berada di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, berdasarkan wawancara terhadap guru wali kelas yang dilakukan pada tanggal 6 Januari 2014, di mana terdapat seorang siswa yang berperilaku tidak baik terhadap teman-temannya, seperti memaksa untuk meminta contekan, mengancam, dan senang memerintah teman-temannya sehingga teman-temannya takut. Guru sering kali mendapat laporan dari warga di sekitar lingkungan rumah siswa mengenai perilaku yang kurang baik.

Fenomena di SD Negeri 1 Sipayung merupakan salah satu contoh perilaku yang tidak sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Kode moral kelompok sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor dari diri sendiri, lingkungan dan faktor lainnya, yaitu media yang dapat dibaca, dilihat, ataupun didengar oleh siswa.

Perilaku moral harus sesuai dengan kode moral di masyarakat lingkungan tempat tinggal. Anak perlu mengalami proses belajar moral yang didapat dari berbagai pengalaman. Anak akan mengalami kesulitan-kesulitan dalam proses belajar moral. Hurlock (1978, hlm.99) mengungkapkan proses belajar moral dipersulit oleh sejumlah faktor. Salah satunya yaitu kode moral yang berbeda. Anak-anak merasa bingung apabila Dianti Putri Rahmawati, 2016

melihat tidak setiap orang menganut satu kode moral. Perbedaan antara petunjuk orang tua dan guru tentang apa yang harus diperbuat dan apa yang orang tua dan guru sendiri perbuat menjadikan anak bingung mengenal mana yang “benar” dan “salah”.

Proses belajar konsep moral anak dapat diperoleh melalui apa yang dialami, yang didengar dan dilihatnya. Menurut Hurlock (1978, hlm.99), sewaktu mempelajari konsep moral, anak mungkin merasa bingung tentang apa yang diharapkan kelompok sosial, berpengaruh buruk pada perkembangan moral anak.

Film animasi atau film kartun, dibayangkan berhubungan dengan anak-anak. Masyarakat beranggapan film animasi adalah film untuk anak-anak. Pada kenyataannya tidak semua film animasi hanya dinikmati oleh anak-anak. Film animasi juga dapat dinikmati oleh remaja dan dewasa. Pada paradigma masyarakat, film animasi menyita waktu anak-anak bahkan banyak anggapan kalau sebagian film animasi mengajarkan kekerasan pada anak. Fenomena yang didapat dari *website* KPI (Komisi Penyiaran Indonesia):

Menindaklanjuti pengaduan masyarakat perihal penayangan film animasi “Naruto” di Global TV, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Pusat memanggil Global TV bertempat di Komisi Penyiaran Indonesia, (24/1). Berdasarkan informasi Lembaga Sensor Film (LSF), film kartun "Naruto" belum disensor hingga minggu pertama bulan Januari 2008. KPI juga telah mengirim tim investigasi ke Semarang, Jawa Tengah untuk mencari tahu penyebab Kematian Revino Siahaya, anak berusia 10 tahun, yang disinyalir bunuh diri akibat meniru gaya dalam film kartun Naruto. Berdasarkan hasil penyelidikan pihak yang berwajib, memang tidak ada indikasi adanya pengaruh film tersebut terhadap kematian Revino. Tetapi kasus ini menimbulkan kerisahan dari masyarakat yang mengatakan bahwa film kartun tersebut mempunyai pengaruh buruk terhadap perilaku anak.

Fenomena menunjukkan fakta sebagian masyarakat Indonesia memiliki pandangan negatif terhadap film animasi. Fenomena anak-anak meniru perilaku model dalam tayangan yang tidak layak untuk usia anak. Anak-anak meniru gaya remaja atau orang dewasa berdasarkan tayangan-tayangan di televisi. Anak-anak tidak mendapat pengawasan saat menonton televisi, atau karena kurang diperkenalkan pada tayangan-tayangan yang layak ditonton.

Anak dapat mempelajari konsep dan pengetahuan moral yang sesuai dengan kode moral di lingkungan sosialnya dengan melalui proses belajar sosial. Menurut Bandura (Waligito, 2011, hlm.36) perilaku manusia dibentuk melalui model atau observasi. Teori Bandura disebut juga sebagai teori belajar observasional (*observational learning theory*).

Menurut Yusuf dan Nurihsan (2008, hlm.134), belajar melalui obeservasi terjadi ketika respon organisme dipengaruhi oleh hasil observasinya terhadap orang lain, yang disebut model. Proses imitasi akan terjadipada anak-anak. Proses imitasi membutuhkan model yang cukup berpengaruh pada peniru. Anak melihat tokoh yang disenangi, maka akan meniru atau mengimitasi gaya tokoh idola dengan baik. Proses imitasi dipengaruhi oleh adanya kesamaan antara yang mengimitasi dengan model (seperti kesamaan seks), atau karena tingkah laku model itu memberikan dampak yang positif (Yusuf dan Nurihsan, 2008, hlm.134).

Model bagi anak dapat merupakan orang tua, guru, atau tokoh idola. Perilaku-perilaku model dapat dipelajari dalam bentuk simbolik seperti film, iklan atau gambar tiga dimensi. Bandura, Ross dan Toss (dalam Yusuf dan Nurihsan, 2008, hlm.134) menemukan model-model hidup, film, bahkan kartun animasi dapat menjadi model yang diimitasi oleh anak yang menontonnya. Model-model hidup, film dan kartun tentunya didapat ketika anak menonton tayangan melalui televisi atau DVD.

Meningkatnya popularitas film animasi, dapat menarik perhatian anak-anak untuk menonton. Film animasi atau film kartun memiliki kelebihan yaitu gambar-gambar karakter atau tokoh yang menarik. Film animasi dapat memberi pengaruh positif maupun negatif terhadap perilaku anak. Pada beberapa film animasi mengandung unsur-unsur negatif seperti kekerasan, atau perilaku yang kurang baik. Oleh sebab itu, pada saat anak-anak menonton film membutuhkan pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Tetapi, tidak semua anak melakukan peniruan atas perilaku yang mengandung kekerasan. Film animasi atau kartun dapat menjadi model dalam pengembangan kepribadian serta proses pembelajaran anak, khususnya dalam pembelajaran perilaku moral. Film animasi dapat dijadikan sebagai model simbolik dalam proses belajar melalui obeservasi. Pada prosesnya, dibutuhkan arahan dan bimbingan dari orang tua, orang dewasa di lingkungan masyarakat, ataupun guru di sekolah, khususnya melalui bimbingan dan konseling. Penelitian menggunakan model simbolik bertujuan meningkatkan perilaku moral siswa melalui model film animasi, yang mana model dalam film dapat memberi contoh, menginspirasi dan memberi gambaran pada siswa mengenai nilai-nilai moral yang dapat diaplikasikan dalam perilaku moral siswa di lingkungan tempat tinggalnya. Sekolah memiliki peranan penting dalam proses belajar sosial. Menurut Santoso (2010, hlm.97-98), sekolah mempunyai peran penting dalam belajar sosial pada anak, yaitu: (a) mengoreksi sikap dan tingkah laku sosial anak yang kurang baik, yang berkembang dalam keluarga;

Dianti Putri Rahmawati, 2016

PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU MORAL SISWA DENGAN MODEL SIMBOLIK MELALUI FILM KARTUN ANIMASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(b) menumbuhkan sikap dan tingkah laku sosial baru untuk menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang; (c) mengembangkan mental anak dalam arti akademis melalui proses belajar di sekolah.

Peningkatan perilaku moral siswa di sekolah memerlukan layanan bimbingan dan konseling yang diselenggarakan oleh guru BK. Layanan bimbingan dan konseling membantu siswa memiliki pemahaman mengenai perilaku moral yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya. Pada ranah bimbingan dan konseling, perilaku moral merupakan perilaku individu yang berkaitan dengan pribadi dan sosialnya. Peningkatan perilaku moral dapat dilakukan melalui layanan bimbingan pribadi-sosial. Bentuk layanan yang dapat digunakan adalah penggunaan model simbolik untuk meningkatkan perilaku moral siswa. Konselor sebagai guru bimbingan dan konseling di sekolah selain memiliki peran dalam mengontrol proses belajar dan imitasi yang dilakukan oleh anak, juga berperan dalam menunjukkan atau mencontohkan model-model positif bagi siswa (anak) melalui model-model simbolik.

Berdasarkan latar belakang, penelitian diberi judul: “Program Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Perilaku Moral dengan Model Simbolik Melalui Film Kartun Animasi (Penelitian Deskriptif terhadap Siswa Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Sipayung Kab. Lebak Tahun Ajaran 2015/2016)”

1.2 Rumusan Masalah

Film Animasi sebagai model simbolik difungsikan dalam bimbingan dan konseling untuk menunjukkan contoh-contoh positif bagi siswa khususnya siswa sekolah dasar dalam proses belajar sosialnya.

Berdasarkan identifikasi, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apa gambaran umum kecenderungan perilaku moral siswa Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Sipayung?
2. Bagaimana rumusan program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan perilaku moral siswa Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Sipayung dengan menggunakan model simbolik melalui film kartun animasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian secara umum bertujuan untuk:

Dianti Putri Rahmawati, 2016

PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU MORAL SISWA DENGAN MODEL SIMBOLIK MELALUI FILM KARTUN ANIMASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mengetahui gambaran umum kecenderungan perilaku moral siswa Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Sipayung.
2. Rumusan program bimbingan dan konseling untuk meningkatkan perilaku moral siswa Kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Sipayung dengan menggunakan model simbolik melalui film kartun animasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian dapat digunakan oleh Guru BK atau Konselor sebagai pedoman untuk meningkatkan perilaku moral siswa melalui model simbolik film animasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian Deskriptif, untuk meningkatkan perilaku moral siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri 1 Sipayung melalui model simbolik. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan mendeskripsikan gambaran perilaku moral siswa.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Sipayung, yang ditujukan kepada siswa Kelas IV, V, dan VI yang mana terdapat beberapa siswa yang memiliki perilaku moral rendah, berdasarkan wawancara terbuka dengan guru wali kelas. Pengambilan sampel penelitian diambil menggunakan teknik *random sampling*.

1.6 Struktur Skripsi

Pada bab 1 dibahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan struktur skripsi. Pada bab 2 dibahas mengenai kajian pustaka dan program Bimbingan dan Konseling. Pada bab 3 dibahas mengenai metode penelitian. Pada bab 4 dibahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab 5 dibahas mengenai kesimpulan dan saran..