

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

*Self-control* dibutuhkan agar individu dapat membimbing, mengarahkan dan mengatur segi-segi perilakunya yang pada akhirnya mengarah kepada konsekuensi positif yang diinginkan. *Self-control* memberikan keputusan melalui pertimbangan sadar untuk mengintegrasikan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai hasil yang diinginkan atau tujuan yang ditentukan oleh individu itu sendiri. Hurlock (2004, hlm. 225) menjelaskan individu yang memiliki *self-control* memiliki kesiapan diri untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan norma, adat, nilai-nilai yang bersumber dari ajaran agama dan tuntutan lingkungan masyarakat tempat ia tinggal, emosinya tidak lagi meledak-ledak di hadapan orang lain, melainkan menunggu saat dan tempat yang lebih tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih diterima. Apabila individu mampu menghindari situasi-situasi yang dapat memicu sifat-sifat negatif berarti individu tidak membiarkan dirinya ikut pada kecenderungan-kecenderungan untuk bereaksi secara negatif. Perilaku kejahatan, nakal dan agresif merupakan beberapa contoh perilaku-perilaku yang merusak dan merugikan diri sendiri dan orang lain. Menurut Thomas, Nathan & Finkel (2012, hlm. 22) kontrol diri dapat membantu seseorang untuk berperilaku sesuai dengan standar pribadi atau sosial yang dapat menghindari agresi. Semakin tinggi *self-control* seseorang maka semakin rendah agresivitasnya. Sebaliknya semakin rendah *self-control* maka semakin tinggi agresivitasnya.

Menurut ASCA (2012), *self-control* merupakan salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa kelas IV SD, kompetensinya adalah “mereviu konsep tentang dirinya sebagai pengendali bagi pikiran, perasaan dan perilakunya sendiri” sehingga siswa SD dapat mengendalikan dirinya agar terhindar dari kenakalan-kenakalan yang cukup memprihatinkan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh NASP (1998) bahwa *self-control* merupakan keterampilan penting yang harus dipelajari oleh anak. *Self-control* menjadi acuan atas tindakan yang dilakukan.

Anak-anak yang tidak membuat pilihan untuk perilaku mereka sendiri, melainkan bergantung pada anak-anak yang lain, orang tua, guru, atau orang dewasa untuk membuat pilihan bagi mereka, tidak belajar *self-control*. Anak-anak ini dapat mengikuti pilihan yang buruk dari orang lain dan tidak bertanggung jawab atas konsekuensi dari perilaku mereka.

Bettencourt *et al.* (2006, hlm. 758) mengemukakan orang yang mengalami kesulitan dengan *self-control* akan dapat mendorong untuk berperilaku agresif. William *et al.* (2005, hlm. 728) mengemukakan macam-macam bentuk agresi adalah agresi fisik yaitu misalnya memukul, menendang, mencubit, ancaman kekerasan, mengambil obyek dan sebagainya. Agresi menurut Murray (dalam Hall & Lindzey, 1993, hlm. 35) adalah suatu cara untuk melawan dengan kekerasan dengan tidak adil, melukai, membunuh orang lain dan menghukum orang lain.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) (Harian Terbit, 2015) menyatakan, kekerasan pada anak selalu meningkat setiap tahun. Hasil pemantauan KPAI dari 2011 sampai 2014, terjadi peningkatan yang signifikan. “tahun 2011 terjadi 2178 kasus kekerasan, 2012 ada 3512 kasus, 2013 ada 4311 kasus, 2014 ada 5066 kasus” . 5 kasus tertinggi dengan jumlah kasus per bidang dari 2011 hingga april 2015. Pertama, anak berhadapan dengan hukum hingga April 2015 tercatat 6006 kasus. Selanjutnya kasus pengasuhan 3160 kasus, pendidikan 1764 kasus, kesehatan dan napza 1366 kasus serta pornografi dan *cybercrime* 1032 kasus. Selain itu anak bisa menjadi korban ataupun pelaku kekerasan dengan lokus kekerasan pada anak ada 3, yaitu di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. 78 persen anak menjadi pelaku kekerasan dan sebagian besar karena mereka pernah menjadi korban kekerasan sebelumnya atau pernah melihat kekerasan yang dilakukan kepada anak lain dan menirunya. Anak-anak rentan menjadi korban kekerasan justru di lingkungan rumah dan sekolah.

Jenis kenakalan dengan fenomena-fenomena yang telah dikemukakan dapat direduksi dengan mengembangkan kontrol diri siswa. Chapple (2005) mengemukakan terdapat korelasi antara variabel kontrol diri dan kenakalan remaja. Chapple menyebutkan bahwa korelasi antara perilaku kenakalan dengan kontrol diri banyak dijumpai oleh konformitas pada teman sebaya, selain itu faktor-faktor eksternal yang memengaruhi adalah keluarga dan lingkungan tempat

tinggal. Kenakalan remaja yang semakin meningkat dewasa ini disebabkan karena individu belum memiliki kontrol diri yang baik. Apabila keterampilan kontrol diri dikembangkan sejak dini, maka remaja akan mampu mengendalikan diri dari perilaku-perilaku nakal yang dapat merusak kehidupannya di masa depan.

Berdasarkan realitas di atas maka dibutuhkan sebuah strategi bimbingan dan konseling yang sesuai. Bimbingan dan konseling memiliki peranan penting untuk membantu siswa SD agar memiliki *self-control* yang baik. Strategi layanan BK yang dapat dilakukan untuk mengembangkan *self-control* siswa sekolah dasar adalah layanan dasar dengan strategi bimbingan kelompok, karena menurut Hurlock (1989, hlm. 146) pada usia sekolah dasar anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan mempelajari keterampilan penting tertentu, sehingga siswa sejak dini diberikan keterampilan mengontrol dirinya agar dapat menghindari perilaku-perilaku nakal yang akan berdampak negatif bagi kehidupan remaja dan dewasa nanti.

Bimbingan kelompok memiliki sifat yang beragam, mulai dari yang bersifat informatif sampai pada yang sifatnya teraupetik. Sedangkan dalam prakteknya bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti diskusi, latihan, karya wisata, *homeroom* program, dan sosiodrama serta simulasi permainan.

Permainan memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, melatih imajinasi, memberikan peluang untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta untuk mengekspresikan diri dengan cara-cara yang dapat diterima secara sosial. Menurut Solehuddin (2000, hlm. 84) bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel. Semakin suatu aktivitas memiliki ciri-ciri tersebut, berarti aktivitas itu semakin merupakan bermain. Menurut Blum (dalam Rusmana, 2009b, hlm. 14) permainan pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dalam memperoleh pengalaman serta mematuhi aturan-aturan yang sudah ditentukan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional serta adopsi peran-peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya itu merupakan komponen terpenting

dari sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Solehuddin (2000, hlm. 87) yang mengatakan bahwa dilihat dari sifat dan sasaran kegiatannya, bermain memang memiliki beberapa ciri yang kontradiktif dengan belajar.

Penelitian terdahulu yang menjadi landasan bagi efektivitas strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa penelitian yang dilakukan oleh Haeny (dalam Ambarita, 2010 hlm. 50). Program bimbingan kelompok melalui teknik permainan terdapat perbedaan yang signifikan penyesuaian diri peserta didik sebelum dan sesudah diberi bimbingan kelompok. Senada dengan hasil penelitian kuasi eksperimen Ambarita (2015) yang menyatakan bahwa teknik permainan efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Taruna Bakti. Rennie, L. Robyn (2000) mengungkapkan efektivitas terapi bermain berupa konseling kelompok dan konseling individual membantu anak dalam menghadapi berbagai masalah penyesuaian diri, terutama masalah penyesuaian yang berasal dari sekolah yang di dalamnya dapat meningkatkan konsep diri anak dan mengurangi perilaku agresi dan kenakalan pada anak usia sekolah dasar. Hasil penelitian Hamonangan (2014) layanan bimbingan kelompok melalui permainan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh studi pendahuluan dengan hasil ITP siswa kelas V menunjukkan bahwa kematangan emosional siswa 22,74% dan kesadaran tanggung jawab 15,84% yang artinya bahwa siswa di SD Laboratorium Percontohan UPI tergolong memiliki *self control* yang rendah ditandai dengan rendahnya kemampuan siswa dalam mengendalikan emosi, menjaga stabilitas emosi, rendahnya kesadaran bertanggung jawab atas tindakan pribadi dan disiplin yang rendah.

White, Flynt dan Landert (dalam Jennifer dkk, 2010) menekankan bahwa konselor sekolah dasar perlu menyadari kebutuhan perkembangan siswa dan memahami bahwa permainan merupakan aktivitas alami anak-anak. Konselor sekolah dapat menggunakan strategi permainan untuk perubahan perilaku pada anak. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi mereka yang terlibat didalamnya, dan sering melibatkan kreativitas, fleksibilitas, pengambilan

resiko, rasa ingin tahu, serta kemampuan beradaptasi. Menurut Rusmana (2009a hlm. 27) mekanisme pelaksanaan permainan pada proses bimbingan menggunakan metode pembelajaran ekperiensial (*experiential learning*). Metode pembelajaran eksperiensial adalah metode mengajar yang mengakomodasi tiga jenis pembelajaran, yaitu kognitif, emosional dan fisik.

Permainan tidak hanya terdiri dari unsur kegembiraan dan kesenangan saja, tetapi juga membuat anak belajar berbagai hal yang ada di sekelilingnya secara menyenangkan sehingga anak menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya baik dengan dirinya sendiri, lingkungan maupun orang lain disekitarnya. Menurut penelitian Gaulden (dalam Rennie, 2000, hlm. 9) teknik permainan dalam *setting* kelompok efektif dalam perkembangan konseling anak-anak di sekolah dasar yang bermanfaat untuk membantu anak yang memiliki masalah dengan penyesuaian diri di dalam kelas.

Bimbingan kelompok yang dihadapi anggotanya bukanlah bersifat individual, tetapi terdiri atas beberapa orang yang akan memanfaatkan dinamika kelompok secara bersama-sama untuk membahas topik/permasalahan dan belajar untuk lebih mengembangkan dirinya termasuk mengembangkan *self-control* mereka. Hubungan interaktif diantara anggota kelompok akan membuat lebih mudah dan leluasa karena anggotanya merupakan teman sebaya. Selain itu dengan melakukan bimbingan kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok, siswa juga belajar untuk memahami dan mengendalikan diri sendiri, memahami orang lain, memahami kehidupan lingkungannya, dan dapat meningkatkan *self-control*nya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Santosa (2004. Hlm. 5) mengartikan dinamika kelompok sebagai suatu kelompok yang teratur dari dua individu atau lebih yang mempunyai hubungan psikologis secara jelas antara anggota yang satu dengan yang lain, antar anggota kelompok mempunyai hubungan psikologis yang berlangsung dalam situasi yang dialami secara bersama-sama.

Perpaduan bimbingan kelompok melalui dinamika kelompok yang didalamnya terdapat permainan kelompok dimungkinkan dapat membantu meningkatkan *self-control* siswa, karena dalam kelompok yang efektif diharapkan adanya kerjasama, etiket dan sikap yang baik pada orang lain, serta kemandirian

dari setiap anggotanya. Permainan dan bimbingan kelompok merupakan perpaduan yang harmoni, karena keduanya memiliki kesamaan prinsip yaitu kebersamaan, maka dengan kebersamaan inilah akan terbentuk suatu kelompok yang dinamis dan diharapkan dalam kelompok dapat terbentuk perilaku siswa yang positif, yakni kemampuan mengontrol diri.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa kelas IV SD.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Menurut Marinus (1997, hlm. 710) *self-control* sebagai mediator psikologis yang penting untuk perilaku. *self-control* merupakan kemampuan untuk menjauhkan diri dari kebutuhan dan keinginan yang sangat adaptif yang memungkinkan orang terlibat dalam perilaku yang diarahkan pada tujuan untuk membawa hasil sesuai dengan keinginannya. Apabila individu tidak mampu mengontrol diri, maka sulit untuk berhasil menolak godaan dan impuls, sehingga mengakibatkan ketidakmampuan untuk mematuhi aturan.

Bimbingan dan konseling memiliki peranan penting untuk membantu siswa SD agar memiliki *self-control* yang baik. Landerth (2005, hlm. 9) mengatakan terapi bermain memberikan kontribusi secara signifikan terhadap pembentukan program bimbingan dan konseling di sekolah dasar.

Strategi permainan dianggap efektif dalam mengembangkan *self-control* siswa karena menurut Bloom (dalam Rusmana, 2009b, hlm. 14) permainan pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dalam memperoleh pengalaman serta mematuhi aturan-aturan yang sudah ditentukan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional serta adopsi peran-peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya itu merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Untuk itu intervensi BK dalam upaya mengembangkan *self-control* pada anak yaitu dengan menggunakan strategi bermain, karena aspek *self-control* yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Averill yaitu terdiri dari *behavior control*, *cognitive control* dan *decisional control*, sehingga strategi bermain dipandang efektif untuk mengembangkan *self-control* siswa. Ada beberapa

kelebihan dalam menggunakan teknik permainan dalam kelompok, antara lain: (1) mengembangkan diskusi dan partisipasi; (2) memfokuskan kelompok pada suatu topik yang umum; (3) memberi kesempatan untuk pembelajaran eksperimental, yaitu mengeksplorasi persoalan dengan cara sederhana; (4) memberikan kesenangan dan relaksasi melalui canda dan tawa.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apakah profil *self-control* Siswa Kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2015/2016 ?
2. Seperti apakah rancangan strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2015/2016 ?
3. Apakah Strategi Permainan efektif dalam mengembangkan *self-control* pada siswa kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajaran 2015/2016 ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menghasilkan data empirik mengenai efektivitas strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa kelas IV SD Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2015/2016 . adapun tujuan khusus yang ingin dicapai ialah:

1. Memperoleh gambaran profil *self-control* Siswa Kelas IV SD Laboratorium UPI Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Memperoleh rancangan strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa.
3. Mengetahui efektivitas strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa.

### D. Manfaat

Secara teoretis penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah teori tentang *self-control*.

Manfaat praktis penelitian ditujukan bagi guru bimbingan dan konseling serta penelitian selanjutnya.

1. Guru bimbingan dan konseling

Hasil penelitian dapat dipergunakan oleh guru BK sebagai pedoman intervensi dalam menangani siswa yang memiliki *self-control* rendah. Selain itu hasil penelitian yang berupa program BK dan satuan kegiatan layanan bimbingan konseling dengan menggunakan strategi bermain juga dapat digunakan untuk mengembangkan *self-control* siswa sehingga dapat mencegah serta mereduksi perilaku menyimpang pada anak.

2. Peneliti selanjutnya

Penelitian dapat dijadikan salah satu referensi mengenai perkembangan *self-control* siswa di sekolah dasar, fenomena yang mendasar terkait dengan *self-control* siswa di sekolah dasar.

### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Sistematika penulisan laporan penelitian (tesis) disusun sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

Bab II Landasan Teori, membahas teori yang melandasi permasalahan tesis yang merupakan kerangka teoretis yang diterapkan dalam tesis. Pada bab ini berisi konsep dasar *self-control*, perkembangan *self-control* siswa SD, strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* pada anak, fungsi dan manfaat permainan, strategi permainan dalam mengembangkan *self-control* siswa.

Bab III Metode Penelitian, bab tiga berisi penjabaran mengenai metode penelitian yang digunakan, termasuk definisi operasional variabel, serta komponen seperti lokasi penelitian, subjek penelitian, desain, prosedur penelitian, dan teknik analisis datanya.

Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan, bab empat mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang akan menjadi jawaban permasalahan yang diangkat pada penelitian ini.

Bab V Penutup, bab lima berisi simpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi yang diberikan oleh peneliti terhadap hasil penelitian.