

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di lingkungan sekolah, terdapat gejala adanya kekurangharmonisan interaksi antar siswa, baik secara individu maupun antar kelompok/kelas. Bahkan pelanggaran terhadap tata tertib sekolah cenderung semakin meningkat. Siswa kurang dapat membangun interaksi yang baik dan menyenangkan dengan guru dan pegawai. Khusus dalam interaksi siswa dengan teman sebayanya yang kurang harmonis di sekolah, sebuah riset yang dilakukan oleh Kim (2003) menunjukkan bahwa sekitar 10-24% siswa dalam interaksi sosialnya tergolong populer, 10-22% masuk dalam kategori tertolak (*rejected*), sekitar 12-20% terabaikan (*neglected*), dan selebihnya berada pada status rata-rata (*average*). Data tersebut menunjukkan bahwa ada sekitar 22-42% (yang tertolak & terabaikan) siswa mengalami hambatan atau masalah dalam berinteraksi atau berelasi sosial dengan temannya. Penyebab hal tersebut ditunjukkan oleh hasil penelitian Suminar (1998) mengenai interaksi sosial remaja (siswa) dengan teman sebaya dalam pergaulan sosial menunjukkan kurangnya kontrol sosial dalam hubungan pertemanan.

Di sisi lain, Rosyida (2004) dalam penelitiannya menemukan bahwa pada umumnya siswa memiliki kebutuhan sosial yang tinggi akan rasa aman, cinta-memiliki, harga diri, dan aktualisasi diri. Itu berarti bahwa pada diri siswa ada kebutuhan untuk menjalin interaksi sosial yang lebih baik dengan orang lain. Namun, kebutuhan-kebutuhan sosial tersebut belum sepenuhnya dapat direalisasikan dengan baik oleh siswa, bahkan tidak jarang

menimbulkan masalah, seperti yang dipaparkan di atas. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab terjadinya hal tersebut, adalah kekurangmampuan siswa membangun interaksi sosial dalam konteks sosial tertentu. Dengan kata lain, keterampilan sosial (*social skills*) siswa dalam berinteraksi dengan orang lain masih kurang.

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain di dalam konteks sosial agar dapat diterima atau dihargai secara sosial (Combs & Slaby in Cartledge & Milburn, 1993). Keefektifan perilaku dalam interaksi sosial bergantung pada konteks dan parameter situasi. Oleh karena itu, keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk mempersepsi situasi sehingga timbul kesadaran bahwa serangkaian perilaku tertentu dilakukan untuk memperoleh hasil yang positif. Secara khusus, keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk mengekspresikan perasaan positif dalam konteks hubungan interpersonal. Konteks hubungan interpersonal termasuk di dalamnya adalah memberikan respon-respon verbal dan nonverbal secara tepat (Ballack & Hersen in Phillips, 1985). Dalam pengertian yang lebih luas, seseorang yang terampil secara sosial dapat berkomunikasi secara bebas dan terbuka dengan orang lain sehingga terjadi pertukaran dalam pemenuhan hak, kebutuhan, kesenangan, atau kewajiban, tanpa terjadi gangguan atau hambatan (Phillips, 1985). Pengertian ini memberi aksentuasi pada *sharing*, *reciprocity*, dan *responsibility*.

Merujuk pada pengertian tersebut, maka unsur-unsur keterampilan sosial yang penting dikembangkan pada individu yang berada pada aras perkembangan remaja adalah keterampilan berkomunikasi dan keterampilan bekerjasama (Goldstein, Gershaw, & Sprafkin; 1985 & 1995; Cooks, 2003; Greshan & Elliott in Marge, Eikelend, & Asbjornsen; 2003). Pengembangan unsur-unsur keterampilan sosial tersebut, hendaknya dilakukan secara

berstruktur dan terencana agar pelaksanaannya dapat menjadi model intervensi dalam menangani masalah interaksi sosial siswa. Sebab, keterampilan sosial memiliki kaitan dan menjadi mediator dalam relasi siswa dengan teman sebayanya (Engels, Decovic, & Meeus; 2002).

Sejatinya, masalah relasi atau interaksi sosial yang dialami oleh siswa dapat diselesaikan di sekolah sebagai tempat di mana siswa mempelajari berbagai nilai-nilai diri, sosial, dan kemasyarakatan. Konseling sebagai bagian yang terintegral dari program pendidikan di sekolah, program-programnya hendaknya dapat mengatasi masalah siswa tersebut. Sebab, keberadaan konseling, dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami diri dan lingkungannya sehingga dapat menyesuaikan diri dan mengatasi masalah yang dihadapinya (Schertzer & Stone, 1986).

Sayangnya, tujuan mulia konseling di sekolah, belum dapat dicapai secara optimal, sehingga pelaksanaannya masih perlu ditingkatkan. Berbagai alasan yang diapungkan sebagai faktor penyebab kurang optimalnya pelaksanaan konseling di sekolah. Alasan-alasan tersebut, antara lain adalah program-program layanan konseling yang ditawarkan terkesan monoton, tidak menimbulkan motivasi bagi siswa dalam mengikuti, kegiatannya kurang menyenangkan karena program-program yang tidak menantang. Kegiatan konseling lebih berpusat pelaksanaannya di ruang khusus (*indoor*) yang “gersang” akan nilai-nilai sosial. Padahal, program-program di alam terbuka (*outdoor*) jauh lebih menarik, menyenangkan, menggembirakan dan menantang untuk diikuti. Apalagi bagi siswa yang berada dalam tahap dan tugas perkembangan remaja yang ingin mencapai hubungan baru dengan teman sebaya dan mencari peran serta perilaku sosial yang bertanggung jawab (Havighurst in Hurlock, 1994).

Pada dasarnya setiap orang tidak menyukai keadaan yang monoton, terlebih siswa yang berada pada tahap perkembangan remaja. Secara khusus,

remaja mengharapkan mengalami suatu keadaan yang menggembirakan dan menjadi pengalaman baru baginya untuk membuktikan kematangannya. Sesungguhnya, mereka menyadari adanya peningkatan berbagai masalah yang berkaitan dengan kelompok sebayanya, seperti: kejahatan, kenakalan, dan penyalahgunaan obat-obat terlarang. Namun tidak tersedia suatu cara penyelesaian yang menyenangkan, menggugah hati, menggembirakan, dan mengandung tantangan (Mitchell & Meier, 1983).

Berdasarkan hal tersebut, dipandang perlu adanya kreasi-kreasi baru dalam pelaksanaan konseling di sekolah. Kreasi baru tersebut hendaknya dapat membangkitkan motivasi dan kesenangan siswa ketika melakukannya, serta yang paling penting adalah memiliki tantangan ketika dilakukan. Salah satu jenis konseling yang kegiatannya memiliki nilai tantangan ketika dilakukan adalah konseling yang berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka. Jenis konseling ini dikembangkan dari konsep konseling berbasis petualangan (*adventure based counseling*).

Beberapa tahun terakhir ini, *outdoor therapy program* sebagai model intervensi dalam gangguan perilaku, pengembangan diri, dan pembentukan kerjasama kelompok, penggunaannya meningkat tajam (Herber, 1996; and Glass, 2004). Tugas-tugas dalam model konseling ini dirancang mulai dari latihan-latihan ringan dan mudah sampai pada tantangan yang rumit secara fisik dan mental (Alexander & Carlson, 1999). Hal itu dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam menghadapi tugas-tugas yang rumit.

Model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dilaksanakan dalam kelompok kecil untuk mengembangkan program-program konseling di sekolah agar siswa memperoleh keterampilan sosial. Pemerolehannya dipelajari melalui kelompok kecil atau *team* dengan tujuan-

tujuan bersama. Meskipun model konseling ini mengandung tantangan, tetapi ketika dilaksanakan, peserta dibawa pada suasana yang menyenangkan dalam permainan yang nirkompetitif.

Beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa jenis model konseling beorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka memiliki fungsi pengembangan diri dan terapi. Anderson, et al (1997) dalam studi longitudinal selama dua setengah tahun menunjukkan bahwa *outdoor adventure program* menghasilkan perubahan positif dalam meningkatkan relasi sosial dan personal penderita *disabilities*. Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Bennett, et al (1998) terhadap 13 pria dan wanita penderita ketergantungan obat dalam *residential program* selama tiga hari dengan mengikuti program intervensi: *adventure therapy*, *therapeutic camping*, dan *relapse prevention*; menunjukkan hasil yang signifikan negatif pada kelompok eksperimen dalam *automatic arousal*, *frequency of negative thoughts*, and *alcohol craving*. Demikian juga, penelitian eksperimen yang dilakukan Cross (1999) terhadap remaja menunjukkan hasil bahwa pengalaman dalam mengikuti *outdoor adventure program* pada kelompok eksperimen mengalami *less alienated* daripada kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa *treatment* yang dilakukan pada kelompok eksperimen memperkuat *personal control* remaja sehingga memberi pengaruh positif pada perasaan alinasi dan kontrolnya.

Sedangkan Gillis & Thomsen (1996) melakukan review terhadap hasil-hasil penelitian tentang *adventure therapy (adventure based therapy dan wilderness therapy)* yang dilakukan dari 1992-1995 dengan *meta-analysis*. Teknik yang digunakan adalah *www. Connection* pada abstrak penelitian melalui "Dialog" *ERIC*, *PsychLit*, dan *Dissertation Abstract International*. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 43 riset tentang *adventure therapy*, rata-

rata remaja yang berpartisipasi dalam program terapi tersebut menjadi lebih baik (62,2%) daripada remaja yang tidak berpartisipasi dengan *effect size* 0,314. Juga diperoleh keterangan adanya peningkatan jumlah riset *adventure therapy* dari 15% (86 riset yang ditelaah) pada rentang 1980-1991 menjadi 42% (99 riset yang ditelaah) pada rentang 1992-1995.

Meskipun dalam *literature* konseling masih sedikit ditemukan bahasan mengenai model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka, namun beberapa penelitian menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam penggunaan model ini. Liberman and De Vos (Glass & Benshoff, 2002) menemukan tingkat partisipasi yang tinggi dalam program konseling ini oleh remaja yang mengalami kesulitan penyesuaian diri yang ditunjukkan dengan peningkatan konsep diri, kecemasan berkurang, dan berkembangnya sikap positif.

Hasil asesmen kebutuhan tentang kemungkinan pelaksanaan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka di sekolah menunjukkan adanya peluang pemberlakuan model ini. Konselor dan guru pada umumnya menyatakan bahwa mereka tidak pernah melaksanakan model konseling sejenis di sekolah, sebab mereka pada umumnya tidak mengetahui tentang model konseling ini. Padahal, konselor dan guru serta siswa dan orangtua pada umumnya menyatakan bahwa mereka sangat mengharapkan model konseling ini dilaksanakan di sekolah dan menyatakan akan mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, dipandang urgen untuk melaksanakan penelitian dalam mengembangkan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka, khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sebab, model konseling ini selain dipandang program-programnya menarik, juga masih jarang dilakukan

penelitian atau penerapan program ini dalam fungsi-fungsi terapi, khususnya dalam bidang konseling di Indonesia. Meskipun, di Indonesia kegiatan pengalaman *adventure* dalam fungsi-fungsi manajemen dan organisasi memang telah dilaksanakan di beberapa perusahaan dan instansi tertentu. Namun, untuk fungsi-fungsi pengembangan potensi diri melalui konseling belum dilaksanakan, khususnya di lingkungan sekolah.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang masalah, ada beberapa permasalahan yang dijadikan pokok telaah dalam penelitian ini.

Pertama; terdapat fenomena kurang optimalnya pelaksanaan konseling di sekolah yang disebabkan oleh program-program layanan konseling yang ditawarkan terkesan monoton, kurang memotivasi, dan kegiatannya kurang menyenangkan bagi siswa karena program-programnya tidak menantang. Layanan konseling di sekolah lebih berpusat pelaksanaannya pada kegiatan-kegiatan *indoor* yang 'gersang' akan nilai-nilai sosial. Padahal, program-program *outdoor* jauh lebih menarik, menyenangkan, menggembirakan dan menantang untuk diikuti oleh siswa, apalagi siswa yang berada pada tahap perkembangan remaja. Sebab, menurut Havighurst (Hurlock, 1994) pada tahap remaja, tugas perkembangan yang ingin dicapai adalah terbentuknya hubungan baru dengan teman sebaya dan mencari peran serta dalam perilaku sosial yang bertanggung jawab.

Berpijak pada alasan tersebut, diperlukan adanya kreasi-kreasi baru dalam pelaksanaan konseling di sekolah. Kreasi-kreasi baru itu hendaknya dapat membangkitkan motivasi, kesenangan, menantang, dan memerlukan komunikasi dan kerjasama ketika melakukannya. Tidak kalah pentingnya adalah program-program konseling tidak saja berisi aktivitas *indoor* tetapi juga dapat dilakukan secara *outdoor*. Apalagi ada kecenderungan *outdoor*



program sebagai model intervensi dalam pengembangan diri, penggunaannya meningkat tajam (Herber, 1996; and Glass, 2004). Kedua, keterampilan sosial siswa yang meliputi kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dalam membangun relasi yang baik, menyenangkan, dan harmonis dengan orang lain masih kurang. Unsur-unsur keterampilan sosial itu hendaknya dikembangkan secara berstruktur dan terencana agar dapat menjadi sasaran pengembangan intervensi dalam menangani masalah interaksi sosial siswa. Sebab, keterampilan sosial memiliki kaitan dan merupakan mediator dalam relasi siswa dengan teman sebayanya (Engels, Decovic, & Meeus; 2002).

Ketiga; model konseling yang memberi pengalaman langsung kepada siswa melalui permainan di alam terbuka dirancang mulai dari latihan-latihan ringan dan mudah sampai pada tantangan yang rumit secara fisik dan mental dimasukkan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Model konseling ini dilaksanakan dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Meskipun mengandung tantangan, tetapi ketika dilaksanakan, peserta dibawa pada suasana yang menyenangkan dalam permainan yang nirkompetitif. Dengan demikian, rancangan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka hendaknya dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan tiga permasalahan pokok di atas, maka dapat diidentifikasi dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan keterampilan sosial siswa. Adapun batasan operasional kedua variabel tersebut adalah:

1. **Model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka**; adalah suatu bentuk konseling yang berisi aktivitas-aktivitas yang memberi pengalaman langsung kepada siswa dan diperoleh ketika

sedang mengikuti serangkaian permainan (*games*) yang menantang dan dirancang khusus untuk dilaksanakan di alam terbuka. Aktivitas-aktivitasnya terdiri dari dua tahapan yang saling terangkai, yaitu aktivitas dalam ruang (*indoor*) dan aktivitas alam terbuka (*outdoor*). Aktivitas dalam ruang berupa pertemuan klasikal yang berisi penyajian, diskusi, dan berlatih materi tertentu (dalam hal ini, keterampilan sosial); sedangkan aktivitas alam terbuka berupa permainan-permainan menantang yang dilaksanakan secara kelompok dan bertujuan mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerjasama dalam menyelesaikan permainan tersebut. Aktivitas alam terbuka dibagi menjadi tiga komponen proses, yaitu pengenalan permainan (*briefing*), implementasi pengalaman permainan (*leading*), dan renungan pengalaman permainan (*debriefing*).

2. **Keterampilan sosial;** adalah kemampuan siswa mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam berinteraksi dengan orang lain pada konteks sosial tertentu. Kemampuan-kemampuan itu meliputi: kemampuan berkomunikasi dan kemampuan bekerjasama dalam membangun interaksi dengan orang lain.

Berdasar paparan permasalahan, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini, adalah "Sejauhmana model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa?" Rumusan masalah tersebut dapat dirinci dalam rumusan-rumusan yang bersifat operasional penelitian, sebagai berikut:

1. **Bagaimana gambaran kondisi kebutuhan pelaksanaan konseling di sekolah, utamanya yang berkaitan dengan konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan keterampilan sosial siswa?**



Bagaimana gambaran kelayakan konseptual dan operasional model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa?

3. Bagaimana efektivitas model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka terhadap peningkatan keterampilan sosial (kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berkerjasama) siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Secara operasional, tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran berkenaan dengan:

1. kondisi kebutuhan pelaksanaan konseling di sekolah, utamanya yang berkaitan dengan model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka dan keterampilan sosial remaja;
2. kelayakan konseptual dan operasional model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa; dan
3. efektivitas model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka terhadap peningkatan keterampilan sosial (kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berkerjasama) siswa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, pemecahan masalah pendidikan, dan pengembangan kelembagaan.

1. **Pengembangan ilmu pengetahuan**, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu konseling. Kontribusinya berbentuk pengembangan khasanah konseling khususnya pendekatan baru dalam konseling, yaitu model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka.
2. **Pemecahan masalah pendidikan**; dengan implementasi model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka di sekolah, masalah yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan sosial, interaksi sosial, pelaksanaan konseling yang kurang menyenangkan dan tidak menantang dapat diatasi.
3. **Pengembangan kelembagaan**; baik pada LPTK (khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling) dalam mengembangkan materi dan strategi perkuliahan, maupun pada sekolah dalam merancang dan melaksanakan program konseling dalam aspek pengembangan diri dapat diorientasikan dengan kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan permainan di alam sebagai media konseling.

E. Asumsi Penelitian

Beberapa asumsi yang melandasi pelaksanaan penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Seseorang akan lebih meyakini pengetahuan yang diperolehnya sendiri daripada pengetahuan yang diperoleh melalui orang lain (Lewin in Johnson & Johnson, 1987).
2. Lebih mudah mengubah konsep tindakan, sikap, dan pola-pola perilaku seseorang melalui adegan kelompok daripada dalam konteks individual (Lewin in Johnson & Johnson, 1987).

3. Lingkungan lebih memberi penguatan positif daripada penguatan negatif terhadap perubahan perilaku ke arah yang efektif (Riola, 2003).
4. Perubahan perilaku terjadi ketika individu mengalami suatu kegiatan atau aktivitas, kemudian merefleksikan, mengabstrasikan, dan mengaplikasikan dalam adegan kehidupan nyata (Gillis & Simpson, 1994).
5. Dalam belajar, istilah *fun*, *enjoy*, dan *happy* perlu dipahami secara proporsional sebab peserta didik akan senang mempelajari sesuatu manakala ia memahami dan dapat mengikuti alur cerita perihal yang tengah dipelajari; tetapi, mereka akan merasa bosan, pusing, dan terpenjara manakala tidak dapat memahami apa yang tengah dibahas atau materi belajarnya tidak cukup menantang (Furqon, 2006).
6. Konseling berorientasi pengalaman melalui permainan di alam terbuka memberi peluang kepada individu melalui adegan kelompok untuk mengalami sendiri dengan perasaan gembira, senang, dan bahagia; kemudian merefleksikan dan mengabstrasikan pengalaman yang diperoleh; dan mengaplikasikan pengalaman itu dalam kehidupan nyata.

F. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan atau strategi penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pendekatan penelitian ini, dipakai dalam pengembangan dan validasi produk atau model pendidikan (Borg & Gall, 1989). Prosedur penelitian dan pengembangan, menempuh beberapa kegiatan, yaitu: survey awal dan mengumpulkan informasi; merencanakan dan merancang model; mengembangkan rancangan awal model; uji lapang awal; revisi model utama; uji lapang model utama; revisi model operasional; uji lapang model operasional, revisi akhir model, dan diseminasi/distribusi model teruji. Dalam

penelitian ini kegiatan tersebut dirangkum dalam tiga kegiatan pokok, yaitu: studi pendahuluan; pengembangan dan validasi model; dan uji efektivitas model.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif-naratif untuk melakukan pemerian berdasarkan persentase tingkat kategori dan dimensi tertentu tentang aspek-aspek yang diukur. Pemerian dilakukan pada asesmen tingkat kebutuhan, validasi isi model, validasi empirik atau operasional model, dan pemerian hasil uji efektivitas model. Sedangkan menguji tingkat efektivitas model konseling berorientasi pengalaman melalui permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa digunakan uji beda dua rerata (uji-t) melalui Program SPSS 12,0 for Windows.

G. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penentuan subjek penelitian didasarkan pada tahap-tahap pengembangan model. Pada tahap asesmen kebutuhan yang menjadi subjek penelitian adalah konselor, guru bidang studi, siswa, dan orangtua siswa. Pada tahap pengembangan model melalui validasi isi atau konseptual, ahli bimbingan-konseling dari berbagai perguruan tinggi di tanah air yang menjadi subjek penelitiannya. Pada tahap validasi empirik untuk uji operasional model yang dijadikan subjeknya adalah konselor. Dan, pada tahap uji efektivitas model yang dijadikan subjeknya adalah siswa. Sementara, lokasi penelitiannya adalah SMA Negeri di Kota Makassar dan di sebuah resort di Kabupaten Pangkep Provinsi Sulawesi Selatan.