

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pentingnya perilaku prososial dalam kehidupan masyarakat membawa dampak positif bagi pengembangan diri, masyarakat serta seluruh aspek kehidupan didalamnya. Dampak positif tersebut terlihat pada tumbuhnya rasa kedamaian dan keharmonisan, menyayangi antar sesama, menghargai antar sesama, sikap nasionalisme yang tinggi, idialisme yang sehat, yang membawa kearah perkembangan masyarakat sehat dan bermadani. Namun, di era globalisasi dewasa ini bangsa Indonesia dihadapkan pada rendahnya aspek sosial pada tatanan kehidupan. Krisis pada aspek sosial sudah sampai pada bentuk yang cukup memprihatinkan. Berbagai bentuk kemiskinan sosial banyak diperlihatkan, seperti miskin pengabdian, kurang disiplin, kurang empati terhadap masalah sosial, kurang efektif berkomunikasi, kurang disiplin, banyaknya pengguna narkoba seperti halnya Badan Narkotika Nasional (BNN) mencatat pengguna narkoba di Indonesia sekitar 3,2 juta orang, atau sekitar 1,5 persen dari jumlah penduduk negeri ini. Dari jumlah tersebut, sebanyak 8.000 orang menggunakan narkoba dengan alat bantu berupa jarum suntik, dan 60 persennya terjangkit HIV/AIDS, serta sekitar 15.000 orang meninggal setiap tahun karena menggunakan napza (narkotika, psikotropika dan zat adiktif) lain. (<http://dunia-narkoba.blogspot.com>), percobaan bunuh diri, Seperti halnya yang terjadi pada SMK Negeri 1 Bau-Bau Nusa Tenggara Timur, salah satu siswanya melakukan

percobaan bunuh diri (Redaksi Pagi Trans 7, 13 Januari 20011), perkelahian antar pelajar/ mahasiswa, konflik antar suku yang berujung pada adanya korban jiwa, seperti halnya pernah terjadi di kampung daerah Ciwaringin Bogor Tengah yang memakan satu korban nyawa, dan yang akhir-akhir ini masih teringat oleh kita konflik di Kabupaten Pandegelang Banten yang memakan hingga tiga korban jiwa. (<http://megapolitan.kompas.com>).

Untuk menangkal dan mengatasi kondisi tersebut, perlu dipersiapkan insan dan sumber daya manusia Indonesia yang bermutu. Manusia yang bermutu, yaitu manusia yang harmonis lahir dan batin, sehat jasmani dan rohani, bermoral, serta dinamis. Hal ini sesuai dengan visi dan misi pendidikan nasional.

Pendukung utama bagi terciptanya sasaran pembangunan manusia Indonesia yang berkualitas dan bermutu adalah pendidikan. Menurut Musaheri (2007 : 48), "pendidikan dalam arti luas merupakan bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain untuk mengembangkan dan memfungsionalkan rohani (pikiran, rasa, karsa, cipta dan budi nurani) manusia dan jasmani (pancaindera dan keterampilan-keterampilan) manusia agar meningkat wawasan pengetahuannya". Jadi, pendidikan tidak cukup terfokus pada aspek kognitif semata tetapi juga aspek non kognitif. Kedua aspek ini memberi pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan. Pendidikan kognitif mengembangkan aspek intelektual, sedangkan aspek non kognitif membantu mengembangkan sikap dan keterampilan.

Sebagaimana diketahui bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi

masyarakat, keluarga dan sekolah. Masyarakat selain berperan sebagai pemberi masukan dalam mengembangkan pendidikan, juga membantu menyediakan sarana dan prasarana belajar. Sedangkan keluarga berperan sebagai peletak dasar bagi anak-anak. Singgih D. Gunarsa (1976 : 9) menyatakan bahwa, "keluarga merupakan sumber pendidikan utama, karena segala pengetahuan dan kecerdasan intelektual manusia diperoleh pertama-tama dari orang tua dan anggota keluarganya sendiri". Selain keluarga sebagai tempat pendidikan anak, sekolah berperan melanjutkan pendidikan keluarga dengan memberi pengetahuan dan keterampilan melalui pendidikan akademis dan non akademis. Demikianlah pendidikan itu dilakukan dalam tiga tempat untuk saling melengkapi. Dalam UU SPN RI No: 20 / 2003 Bab I Ketentuan Umumt ayat 2 tentang sitem Pendidikan tertera bahwa, "semua proses pendidikan itu bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Kenyataan di lapangan mengindikasikan bahwa sekolah lebih mengutamakan nilai hasil belajar/akademik dari pada pengembangan kepribadian. Persyaratan untuk memasuki sekolah pada jenjang pendidikan tertentu menggunakan nilai UAN (Ujian Akhir Nasional), seleksi TPA (Tes Potensi Akademik), dan persyaratan akademis lainnya. Jarang kita mendengar ada sekolah yang menggunakan kepribadian sebagai persyaratan diterima sebagai siswa baru pada sekolah tertentu. Akibatnya banyak sekolah yang hanya menekankan pada

bagaimana caranya agar nilai akademis anak dapat ditingkatkan. Dampak lanjutannya adalah anak banyak diberikan les-les atau bimbingan belajar, baik yang dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah, diselenggarakannya lomba-lomba peningkatan prestasi akademik seperti olimpiade matematika, fisika, biologi, dan berbagai jenis lomba akademik lainnya.

Akibat dari adanya ketidakseimbangan kedua aspek pendidikan tersebut, anak terkesan menjadi anak pintar tetapi angkuh dan meninggalkan aspek emosional. Daniel Goleman (2003 : 48) menyatakan bahwa "keberhasilan seseorang dalam hidup, dalam hal ini keberhasilan berperilaku prososial yang positif bukan hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual semata akan tetapi banyak dipengaruhi oleh kecerdasan emosional. Banyak bukti yang memperlihatkan bahwa orang yang secara emosional cakap mengelola perasaan dengan baik, dan yang mampu membaca serta menghadapi perasaan orang lain dengan efektif memiliki keuntungan dalam bidang hidup. Sebagaimana dikatakan oleh Sunaryo Kartadinata, dkk (2000 : 06) bahwa, "kebermutuan sumber daya manusia tidak hanya terletak pada kecerdasan intelektual, tetapi juga kecerdasan sosial dan emosional". Keberhasilan atau prestasi yang dicapai manusia masyarakat global tidak semata-mata ditentukan oleh kecerdasan intelektual tapi juga oleh ketekunan, komitmen, motivasi, kesungguhan, disiplin dan etos kerja, kemampuan berempati, berinteraksi dan berinteraksi.

Jadi, perilaku prososial memegang peranan penting dalam kehidupan. Hal ini merupakan salah satu aspek non kognitif yang seringkali dilupakan peranannya. Indikasi perilaku sosial yang baik adalah seperti sopan santun,

kemampuan berempati, suka bekerjasama, membantu orang lain, tidak memaksakan kehendak kepada orang lain akan memperoleh penyesuaian yang baik di masyarakat dan bisa diterima masyarakat serta terciptanya keharmonisan hubungan antar sesama. Sebaliknya, orang yang cerdas secara intelektual akan tetapi tidak tahu bagaimana bergaul, egois, ingin menang sendiri, tidak menghargai orang lain, tidak akan diterima baik oleh masyarakat dalam pergaulannya.

Sekolah sebagai salah satu lingkungan pendidikan yang terdiri dari berbagai macam individu dengan segala perbedaan masing-masing sangat memungkinkan anak untuk dapat mengembangkan perilaku prososialnya karena di sekolah mereka berinteraksi dengan orang yang berbeda dan belajar menerima perbedaan tersebut. Akan tetapi, dari hasil pengamatan peneliti di lapangan, banyak siswa yang menunjukkan perilaku sosial yang rendah, baik di kelas maupun di luar kelas. Hal itu terbukti dengan adanya siswa yang sering membuat keributan di kelas, mengganggu teman yang sedang belajar, mengejek teman yang akhirnya berujung pada perkelahian, kurangnya sikap empati kepada teman, berperilaku kurang sopan santun ketika berbicara dengan guru, seringnya melanggar aturan sekolah dan sebagainya. Apabila hal itu tidak ditangani sedini mungkin dapat mengakibatkan anak berkembang menjadi orang yang *maladaptive* (penyesuaian diri kurang) yang nantinya berdampak pada proses belajarnya. Untuk mengatasi perilaku sosial yang kurang tersebut, sekolah (guru dan pembimbing) telah melakukan usaha-usaha yang bertujuan untuk membina anak, seperti memanggil anak yang melanggar, memanggil orang tua dan sebagainya.

Akan tetapi tampaknya usaha-usaha pembinaan tersebut tidak berhasil secara optimal karena anak tetap menampilkan perilaku sosial rendah. Ketidak berhasilan usaha-usaha pembinaan tersebut kemungkinan diakibatkan karena penanganan yang kurang tepat sasaran sehingga permasalahan yang sebenarnya dari siswa tersebut tidak tertangani dengan baik.

Berdasarkan pemikiran tentang perilaku sosial tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat tema perilaku sosial ini sebagai bidang kajian. Untuk itu peneliti bermaksud menerapkan bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa.

Bimbingan kelompok merupakan upaya membantu individu dalam suasana kelompok agar individu dapat memahami, mencegah serta memperbaiki dirinya dengan memanfaatkan dinamika kelompok agar individu yang bersangkutan dapat menjalani perkembangannya secara optimal. Bimbingan kelompok pada umumnya memanfaatkan dinamika kelompok, kelompok yang dinamis adalah yang memiliki ciri-ciri memiliki tujuan bersama, saling membina hubungan yang dinamis, bersikap baik terhadap orang lain, memiliki kemampuan mandiri dan lain sebagainya.

Bermain untuk saat ini dilaksanakan hanya untuk menyalurkan minat, melatih keterampilan fisik dan bersenang-senang. Program ini menurut peneliti, tanpa disadari oleh pelakunya dapat digunakan sebagai sarana belajar, dalam hal ini belajar untuk menyadari bahwa ia hidup dalam lingkungan sosial dengan banyak individu-individu lain disekitarnya yang berbeda satu sama lain. Perbedaan tersebut sangat kompleks sehingga kalau individu tidak mempunyai

pemahaman tentang perbedaan tersebut akan membawa dampak yang merugikan bagi dirinya dan lingkungannya. Aplikasi dari pemahaman tersebut dapat diketahui melalui interaksi sosialnya di masyarakat (perilaku sosialnya). Dengan mengalami langsung bermain, peserta dapat memetik berbagai pengalaman, seperti sikap empati, toleransi, kerjasama, dan aspek-aspek sosial lainnya yang nantinya semua pengalaman tersebut dapat diterapkan dalam interaksi sosial.

Perpaduan bimbingan kelompok melalui dinamika kelompok didalamnya terdapat permainan kelompok dimungkinkan dapat membentuk perilaku sosial anak, karena dalam kelompok yang efektif diharapkan adanya kerjasama, etiket dan sikap yang baik pada orang lain, serta kemandirian dari dari setiap anggotanya. Permainan adalah perpaduan yang harmoni antara bimbingan kelompok dan permainan karena keduanya memiliki kesamaan prinsip yaitu nilai kebersamaan. Maka dengan nilai kebersamaan inilah akan terbentuknya suatu kelompok yang dinamis dan diharapkan dalam kelompok dapat terbentuknya pola perilaku sosial yang positif.

Penelitian yang berkaitan dengan pentingnya permainan diuraikan sebagai berikut : Penelitian Hermawati (2009) dengan subjek penelitian pada anak usia dini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus, menunjukkan bahwa perilaku sosial dan emosional anak relatif berkembang dengan baik. Tampak adanya pengaruh kegiatan permainan alam terbuka terhadap upaya pembentukan perilaku sosial dan emosional anak meskipun kurang signifikan.

Ahman, dkk (1998) melakukan penelitian tentang efektifitas bermain peran sebagai model bimbingan dengan mengembangkan keterampilan sosial anak

berkemampuan unggul. Temuan penelitian menunjukkan bahwa model bermain peran telah efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Dalam dimensi proses, pelaksanaan bermain peran telah membantu siswa memperoleh pengalaman berharga memberikan masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Siswa juga dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Sedangkan pada dimensi produk, bermain peran diharapkan mampu mereduksi bahkan menyembuhkan kebiasaan anak alam mencontek.

Yusiana (1999) melakukan penelitian tentang pengalaman belajar awal yang bermakna bagi anak melalui aktivitas bermain, dengan subjek penelitian siswa SD kelas rendah (1,2 dan 3). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan implementasi bermain dalam proses pembelajaran bernuansa bimbingan menstimulasi siswa mengembangkan dan mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Aktualisasi potensi berbentuk prestasi dan kemampuan mental (perilaku baru) sebagai dampak pengiring. Melalui implementasi aktivitas bermain siswa belajar secara bermakna, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga keterampilan psikologis yang dibutuhkan pada tahap perkembangan dan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pemilihan bentuk dan jenis permainan yang digunakan dalam kegiatan layanan sangat bergantung pada kepekaan perilaku yang diharapkan terjadi pada siswa serta kreativitas guru dalam memanfaatkan fasilitas yang ada.

Menyadari begitu banyak manfaat yang diperoleh setelah melaksanakan permainan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan

bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa pada kelas X SMA Laboratorium UPI Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Semua pihak pasti menginginkan perilaku prososial yang diharapkan seperti : kedermawanan (*generocity*), empati (*emphaty*), penanganan konflik (*conflict hendling*) dan kejujuran (*honesty*), serta aspek sosial (*social initiative*) yang terdiri dari aktif untuk melakukan inisiatif dalam situasi sosial dan perilaku menarik dalam situasi tertentu. Untuk mengembangkan perilaku prososial tersebut banyak cara telah dilakukan, diantaranya adalah melalui proses belajar di sekolah seperti interaksi individu dengan lingkungannya, modeling, pemberlakuan tata tertib sekolah, kegiatan ekstrakurikuler maupun intrakurikuler, dan bimbingan konseling, maupun pergaulannya di masyarakat.

Pada penelitian yang menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial ini ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimanakah profil perilaku prososial siswa sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan?
2. Bagaimanakah rancangan program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa?
3. Bagaimanakah profil perilaku prososial siswa sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan?

4. Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa?

Oleh karena begitu luasnya cakupan permasalahan tersebut, dalam penelitian ini permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi.

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penerapan bimbingan kelompok melalui teknik permainan dalam meningkatkan perilaku prososial siswa SMA Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung.

1. Untuk mengetahui profil perilaku prososial siswa sebelum pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan.
2. Untuk menyusun program bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa
3. Untuk mengetahui profil perilaku prososial siswa sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik permainan.
4. Untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa.

### **D. Asumsi**

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perilaku prososial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki tiap peserta didik sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan

selanjutnya. Hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya. (Dayaksini & Hudaniah, 2003 : 175).

2. Bimbingan dan konseling yang dilaksanakan di sekolah merupakan bidang layanan kepada peserta didik, layanan untuk membantu mengoptimalkan perkembangan mereka. (S. Wingkel & M. Sri Hastuti, 2006 : 542).
3. Bimbingan kelompok sebagai bentuk khusus dari layanan bimbingan dan konseling merupakan pelayanan bimbingan dan konseling yang khas, karena dalam proses kegiatannya dilaksanakan lebih dari dua orang. Demikian juga dalam aspek pertemuan tatap muka yang tergabung dalam suatu kelompok. (Juntika Nurhisana, 2005 : 17).
4. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada siswa. Plato & Aristoteles (dalam Andang Ismail, 2006 : 14)
5. Saat permainan dipandang sebagai suplemen yang bermanfaat untuk digunakan sesekali dalam rangka penguatan dan pengukuhan pembelajaran, permainan-permainan dapat menduduki posisi yang tepat dalam perannya sebagai "pembantu" pencapaian tujuan program. (Nandang Rusmana, 2009 : 21).

6. Permainan memiliki suatu ciri khas dan dipandang sebagai pendekatan yang memiliki fitur-fitur unik yang menjadikannya tepat untuk digunakan dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. (Nandang Rusmana, 2009 : 18).

