

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang kedua bagi siswa setelah lingkungan keluarga. Selama mereka menempuh pendidikan formal di sekolah, terjadi interaksi antara siswa dengan teman-temannya seperti belajar dan bermain bersama. Interaksi yang terjadi diantara siswa di sekolah terkadang sering menimbulkan hal yang negatif bagi perkembangan mental siswa salah satunya yang berkaitan dengan perilaku agresif.

Perilaku agresif adalah tindakan yang bersifat kekerasan, yang dilakukan oleh siswa terhadap sesama temannya seperti perilaku menyerang, memukul, mencubit, dan bersifat kasar dalam pergaulan dengan teman (Anantasari, 2006:63). Keadaan tersebut mengganggu proses belajar siswa sehingga siswa tidak dapat mengikuti pelajaran secara optimal di sekolah. Untuk mengatasi perilaku siswa yang agresif tersebut, diperlukan kemampuan guru untuk mendidik dalam setiap usaha mengajar, sehingga siswa memperoleh tidak hanya pengetahuan saja, melainkan juga tentang cara-cara bersosialisasi yang baik di lingkungan sekolah.

Di lingkungan sekolah, guru bimbingan dan konseling adalah seorang pendidik yang secara profesional turut berperan membantu siswa agar

mampu mengatasi persoalan dalam berbagai bidang kehidupan seperti bidang belajar, karier, pribadi, dan sosial.

Upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam rangka membantu siswa mengatasi masalah perilaku agresif adalah dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling, salah satunya melalui layanan konseling kelompok.

Layanan konseling kelompok adalah layanan yang memungkinkan siswa secara bersama-sama melaksanakan kegiatan konseling kelompok. Dalam konseling kelompok, sesama anggota saling berinteraksi untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan terhadap nilai-nilai dan tujuan-tujuan tertentu. Salah satu teknik bantuan konseling kelompok yang dipandang efektif untuk mengurangi perilaku agresif siswa yaitu terapi realitas.

Terapi realitas merupakan suatu terapi yang difokuskan pada tingkah laku. Terapi realitas berfungsi sebagai guru dan model dengan cara-cara yang bisa membantu siswa menghadapi kenyataan dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar tanpa merugikan dirinya sendiri ataupun orang lain. Dalam terapi realitas, ada banyak teknik yang dapat digunakan untuk mengurangi perilaku agresif siswa, salah satunya adalah teknik bermain peran.

Teknik bermain peran dilakukan dengan cara, siswa memainkan peran sesuai jalan cerita yang disiapkan. Setelah selesai bermain peran,

dilanjutkan dengan diskusi tentang jalan cerita, dan ketepatan masalah dalam cerita tersebut.

Teknik bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain peran yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Berkaitan dengan hal ini, peneliti berasumsi bahwa teknik bermain peran dalam terapi realitas merupakan salah satu model bantuan yang dapat mengurangi perilaku agresif siswa.

Berdasarkan observasi peneliti ketika melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan di SMP Swasta Diakui Adhyakasa 2 Kupang. diketahui bahwa siswa di kelas VIII^c, sering bertindak agresif. Perilaku agresif terjadi ketika guru mata pelajaran ekonomi tidak masuk mengajar. Hal ini membuat siswa jenuh dan tidak betah dalam kelas, sehingga diantara mereka saling mengganggu yang pada akhirnya mengakibatkan keributan dalam kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti termotivasi untuk membantu para siswa mengurangi perilaku agresif mereka. Usaha peneliti dilakukan dengan cara mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas penerapan teknik bermain peran dalam terapi realitas melalui layanan konseling kelompok untuk mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII^C SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang Tahun Pelajaran 2015/2016 ” pada mata pelajaran ekonomi.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah penggunaan teknik bermain peran dalam terapi realitas melalui layanan konseling kelompok efektif mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII^c SMP Swasta Diakui Adyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015/2016? pada mata pelajaran ekonomi?”

C. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan teknik bermain peran dalam terapi realitas dalam mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII^c SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015/2016, pada mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak – pihak terkait, yakni:

a) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah sebagai penanggung jawab di sekolah, untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam bidang pelayanan Bimbingan dan Konseling.

b) Guru BK di Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para guru bimbingan dan konseling, dalam membimbing siswa, khususnya siswa yang melakukan perilaku agresif.

c) Siswa

Hasil penelitian ini sebagai informasi bagi siswa agar dapat memanfaatkan layanan konseling kelompok untuk mengurangi perilaku agresifnya terhadap orang lain.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mengacu pada hal-hal yang menjadi titik perhatian dalam penelitian ini. Hal ini dimaksud agar peneliti ini lebih terfokus pada objek yang diteliti. Batasan lingkup penelitian ini mencakup:

1. Variabel penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini terdiri atas 2 variabel. Penggunaan teknik bermain peran dalam terapi realitas melalui layanan konseling kelompok sebagai variabel bebas yang diberi simbol (X) dan Perilaku Agresif Siswa sebagai variabel terikat yang diberi simbol (Y).

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII^c SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015 /2016 yang berjumlah 22 orang.

b. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII^c SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015/ 2016, yang berperilaku agresif pada mata pelajaran ekonomi.

3. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang, Jalan Urip Sumoharjo Nomor 7 Kota Kupang.

4. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan dari Desember 2015 sampai mei tahun 2016

E. Penegasan Konsep

Untuk mendapat pemahaman yang tepat mengenai pengertian perilaku agresif perlu disimak pendapat dari beberapa parah ahli berikut ini:

1. Perilaku agresif

Menurut Anantasari (2006:63), “Perilaku agresif manusia adalah tindakan yang bersifat kekerasan yang dilakukan manusia terhadap sesamanya”.

Menurut Al-Mighwar (2006: 192),

Perilaku menyimpang atau agresif adalah bentuk - bentuk tingkah laku sosial yang menyimpang dan cenderung merusak, melanggar peraturan dan menyerang. Ciri umum atau gejala yang biasa tampak dari perilaku agresif antara lain: menyakiti hati orang lain, suka berkelahi, membuat kegaduhan dalam masyarakat atau sekolah, mengolok-olok secara berlebihan, tidak mengindahkan perintah dan melanggar peraturan, sering berbohong dan memerintah, mementingkan diri sendiri, suka menyakiti anak yang lebih kecil, melanggar kehormatan seks lawan jenis, dan pendendam.

Dari uraian pendapat para ahli tersebut maka peneliti mengambil simpulan bahwa perilaku agresif adalah tindakan atau perilaku seseorang yang menyakiti orang lain.

Terkait dengan penelitian ini, maka perilaku agresif yang dimaksudkan adalah perilaku agresif siswa kelas VIII^c di SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang, seperti menyakiti hati orang lain, , membuat kegaduhan dalam kelas, tidak mengindahkan perintah guru.

2. Terapi Realitas

Menurut Glasser, (1965:9),

Terapi realitas adalah membantu para klien dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar psikologisnya, yang mencakup “kebutuhan untuk mencintai dan dicintai serta kebutuhan untuk merasakan bahwa kita berguna baik bagi diri kita sendiri maupun bagi orang lain”.

Menurut Glasser dan Zunin (1973:297),

Terapi realitas adalah “usaha agar manusia dapat mencapai suatu kekuatan pertumbuhan yang mendorong untuk mencapai suatu identitas keberhasilan. Pada dasarnya orang-orang ingin puas hati dan menikmati suatu identitas keberhasilan, dengan menunjukkan tingkah laku yang bertanggung jawab, dan memiliki hubungan interpersonal yang penuh makna”.

Menurut (Gerald Corey, 1973:268), “Terapi realitas adalah suatu tindakan yang dilakukan agar dapat mengubah cara hidup, perasaan, dan tingkah lakunya.

Dari uraian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa, terapi realitas adalah usaha agar manusia dapat mencapai suatu kekuatan pertumbuhan yang mendorong untuk mencapai suatu identitas keberhasilan, agar tindakan peserta konseling kelompok dapat mengubah cara hidup, perasaan, dan tingkah lakunya.

Terkait dengan penelitian ini, maka terapi realitas yang di maksudkan adalah usaha agar siswa kelas VIII^C SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang, untuk dapat mencapai suatu kekuatan pertumbuhan yang mendorong untuk mencapai suatu identitas keberhasilan

Tindakan yang dilakukan tersebut untuk mendorong siswa menemukan jalan – jalan yang efektif untuk keluar dari perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang.

3. Teknik Bermain Peran

Menurut Corsini (dalam Waluyo, 2008:99), “Teknik bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.”

Menurut Waluyo (2008:34), “Teknik bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi dimana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoninya.”

Dari kedua pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknik bermain peran adalah suatu teknik untuk mengembangkan keterampilan mengenai hubungan antar manusia yang dapat dilihat dari interaksi antara dua siswa atau lebih dalam membahas suatu topik dengan cara memainkan peran masing-masing sesuai topik yang ditentukan.

Terkait dengan penelitian ini maka teknik bermain peran adalah suatu teknik dengan jalan memainkan peran dengan situasi yang terjadi pada siswa VIII^c SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015/ 2016, pada mata pelajaran ekonomi.

4. Layanan Konseling Kelompok

Menurut Prayitno (2004:1), menyatakan :

Layanan konseling kelompok adalah layanan konseling yang dilaksanakan didalam suasana kelompok. Disana ada konselor dan ada klien, yaitu para anggota kelompok (yang jumlahnya minimal enam sampai 8 orang). Disana terjadi hubungan konseling dalam suasana yang diusahakan sama seperti dalam konseling perorangan yaitu hangat, permisif, terbuka dan penuh keakraban. Dimana juga ada pengungkapan dan pemahaman masalah klien, penelusuran sebab-sebab timbulnya masalah, upaya pemecahan masalah (jika perlu dengan menerapkan metode-metode khusus), kegiatan evaluasi dan tindak lanjut.

(Winkel dan Hastuti,2004:198), menyatakan:

Layanan konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis, terpusat pada pikiran dan perilaku yang disadari, dibina, dalam suatu kelompok kecil mengungkapkan diri kepada sesama anggota dan konselor, dimana komunikasi antar pribadi tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri terhadap nilai-nilai kehidupan dan segala tujuan hidup serta untuk belajar perilaku tertentu ke arah yang lebih baik.

Dari uraian tersebut peneliti dapat mengemukakan bahwa konseling kelompok adalah suatu proses konseling antar pribadi yang dinamis yang terpusat dalam suatu kelompok untuk berkembang menghadapi kenyataan, memenuhi kebutuhan dasar tanpa merugikan diri sendiri ataupun orang lain, bertingkah laku secara baik, untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri terhadap nilai – nilai kehidupan serta menumbuhkan tanggung jawab bagi dirinya sendiri.

Terkait dengan penelitian ini maka layanan konseling kelompok yang dimaksud adalah layanan konseling yang dilaksanakan dalam suasana kelompok ada terjadi komunikasi antar pribadi dalam kelompok yang dapat meningkatkan pemahaman dan penerimaan diri terhadap nilai-nilai kehidupan dan belajar berperilaku tertentu ke arah yang lebih baik untuk siswa VIII^C SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015/2016, pada mata pelajaran Ekonomi.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa perlunya anggapan dasar dalam penelitian adalah:

- a. agar ada dasar bijak yang kokoh bagi masalah yang akan diteliti,
- b. untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian,
- c. guna menentukan dan merumuskan hipotesis, (Arikunto 2006:65).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa anggapan dasar merupakan titik tolak atau pedoman kerja yang kokoh untuk mempertegas variabel guna menentukan dan merumuskan hipotesis dalam penelitian. Mengacu pada pernyataan tersebut, anggapan dasar dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Perilaku agresif siswa, merupakan perilaku yang mengganggu proses pembelajaran, sehingga perlu diubah.
- b. Ada banyak teknik untuk mengubah perilaku agresif siswa. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengubah perilaku agresif siswa adalah teknik bermain peran dalam terapi realitas melalui layanan konseling kelompok.
- c. Semakin sering siswa terlibat dalam kegiatan konseling kelompok dengan teknik bermain peran maka semakin mampu siswa mengurangi perilaku agresifnya. Sebaliknya semakin jarang siswa terlibat dalam kegiatan konseling kelompok dengan teknik bermain

peran maka semakin tidak mampu siswa mengurangi perilaku agresifnya.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji melalui penelitian. “Hipotesis merupakan pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja dan panduan dalam verifikasi, Nasir (2010:73)

Selanjutnya Arikunto (2006:73), merumuskan bahwa berdasarkan isi dan rumusannya yang bermacam-macam, hipotesis dapat dibedakan atas dua jenis :

a. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol sering juga disebut hipotesis statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik. Hipotesis nol menyatakan variabel X tidak mempunyai pengaruh terhadap variabel Y.

b. Hipotesis kerja (H_a)

Hipotesis kerja (H_a) menyatakan variabel X mempunyai pengaruh terhadap variabel Y.

Bertolak dari pendapat tersebut maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis nol (H_0) adalah “Penerapan teknik bermain peran dalam terapi realitas melalui layanan konseling kelompok tidak efektif

mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII^c SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang tahun pelajaran 2015/2016”

2. Hipotesis kerja (H_a) adalah “Penerapan teknik bermain peran dalam terapi realitas melalui layanan konseling kelompok efektif mengurangi perilaku agresif siswa kelas VIII^c SMP Swasta Diakui Adhyaksa 2 Kupang Tahun Pelajaran 2015/2016”