

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses perkembangan pada masa remaja merupakan proses yang panjang sekitar sebelas tahun dan dikenal sebagai masa yang penuh kesukaran dan persoalan, bukan saja bagi remaja sendiri melainkan juga bagi para orangtua, guru dan masyarakat sekitar. Hurlock (2005:129) menyebutkan bahwa tidak semua anak secara serempak memasuki masa puber, dan kecepatannya juga tidak sama. Adanya keanekaragaman seperti ini seringkali menimbulkan berbagai masalah emosional, sosial, dan penyesuaian kepribadian yang mencirikan masa puber. Hal ini terjadi karena individu remaja sedang berada “di persimpangan jalan” antara dunia anak-anak dan dunia dewasa, di mana banyak perubahan yang mereka hadapi dari masa anak-anak ke masa dewasa ini yang tentunya mereka perlu melakukan penyesuaian diri. Sayangnya tidak semua anak dapat dengan baik melakukan penyesuaian diri untuk memasuki masa remaja sehingga hal ini akan menimbulkan masalah. Satu contoh perubahan yang mereka hadapi dan seringkali menimbulkan masalah misalnya perubahan fisik. Hurlock (2005:130) menyatakan bahwa perubahan fisik selalu bersamaan dengan perubahan perilaku, pada masa puber perubahan yang terjadi sangat mencolok dan jelas sehingga mengganggu keseimbangan pada diri remaja, perilaku remaja mendadak sulit diduga dan sering kali melawan norma sosial yang berlaku. Oleh karena itu, masa ini seringkali dinamakan

sebagai tahap negatif. Salah satu gejala perilaku bermasalah yang dialami oleh seorang remaja, diantaranya ialah agresi.

Perilaku agresi adalah perilaku yang kurang baik bagi remaja karena remaja yang berperilaku agresi menimbulkan dampak yang negatif bagi orang lain, seperti dampak negatif bagi fisik dan mental, pernyataan ini sejalan dengan pendapat Breakwell (dalam Hidayat 1998:20) yang menyatakan bahwa agresi emotional bertujuan untuk mencederai sedangkan agresi instrumental merupakan sarana menuju suatu tujuan. Di mana dapat diperkirakan bahwa untuk mencapai tujuan tertentu, tidak jarang orang melakukan cara-cara yang dapat merugikan orang lain.

Buss (dalam Putriyani 2012:12) merumuskan jenis-jenis perilaku agresi yaitu : (1) mendorong, (2) menusuk, (3) memukul, (4) menembak, (5) membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain, (6) merusak barang milik korban, (7) menyewa tukang pukul, (8) menghalangi jalan bagi orang lain, (9) aksi diam, (10) mogok, (11) menolak untuk melakukan sesuatu, (12) berlagak masa bodoh, (13) memaki orang lain, (14) menghina, (15) memarahi, (16) menyebarkan gosip, (17) fitnah, (18) mengadu domba, (19) menolak untuk berbicara (bungkam), (20) tidak setuju tetapi tidak dinyatakan (memboikot), (21) tidak memberikan dukungan.

Perilaku agresi yang terjadi di kalangan remaja juga pernah penulis saksikan sendiri ketika penulis sedang melakukan PPL di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Madiun tahun ajaran 2011-2012, sekitar kurang lebih tiga bulan praktik di sekolah tersebut dengan jadwal tiga kali masuk kelas

setiap minggu, di setiap hari saat masuk kelas maupun saat berada di luar kelas selalu ada siswa di sekolah tersebut yang melakukan tindakan agresi. Perilaku agresi yang pernah penulis lihat di sana berupa perbuatan mencemooh temannya, memukul teman, mencela guru, menggebrak meja sambil berteriak kepada teman, mendobrak pintu saat kecewa dengan guru, main *handphone* dan *laptop* saat sedang diterangkan oleh guru dan masih banyak lagi gejala perilaku agresi yang mereka tunjukkan. Selain itu di stasiun televisi RCTI pada program berita Seputar Indonesia pada Kamis, 19 April 2012 juga memberitakan perilaku agresi yang dilakukan oleh para siswa SMA, di mana diberitakan bahwa setelah ujian nasional siswa SMA sederajat, sejumlah siswa SMA di Jakarta terlibat baku hantam dengan siswa SMA lain sekolah dan ironisnya peristiwa seperti itu bukan pertama kali terjadi tetapi sudah merupakan tradisi tahunan bagi kedua sekolah tersebut setelah ujian nasional dilaksanakan.

Karena perilaku agresi ini berdampak kurang baik untuk orang lain, maka orang yang melakukan tindakan agresi (*agresor*) harus segera mendapat penanganan oleh pihak-pihak yang berwenang. Usia anak remaja adalah usia masa sekolah, maka pihak yang berwenang untuk memberikan penanganan kepada *agresor* adalah konselor sekolah melalui pendekatan yang khas bercorak konseling. Salah satu pendekatan yang dapat dipergunakan sebagai model penanganan anak bermasalah adalah behavioristik terapi, yaitu suatu terapi yang dipergunakan untuk mengatasi masalah mengenai perilaku. Latipun (2001:112) mengatakan bahwa perilaku yang bermasalah dalam pandangan

behavioristik dapat dimaknakan sebagai perilaku atau kebiasaan-kebiasaan negatif atau perilaku yang tidak tepat, yaitu perilaku yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Perilaku dikatakan mengalami salah penyesuaian jika tidak selamanya membawa kepuasan bagi individu atau pada akhirnya membawa individu konflik dengan lingkungannya (Latipun, 2001:112). Kepuasan individu terhadap perilakunya bukanlah ukuran bahwa perilaku itu harus dipertahankan, karena ada kalanya perilaku itu dapat menimbulkan kesulitan dikemudian hari. Perilaku yang perlu dipertahankan atau dibentuk pada individu adalah perilaku yang bukan sekedar memperoleh kepuasan pada jangka pendek, tetapi perilaku yang tidak menghadapi kesulitan-kesulitan yang lebih luas, dan dalam jangka yang lebih panjang (Hansen dkk 1982 dalam Latipun 2001:112). Oleh karena alasan itulah maka perilaku agresi di kalangan remaja harus segera diberi pertolongan agar perilaku itu berkurang bahkan hilang dari remaja.

Penggunaan konseling behavioristik dalam setting kelompok dengan tehnik bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat membantu mengatasi masalah siswa yang berperilaku agresi dalam setting kelompok. Konseling kelompok sebagai salah satu model dalam pelayanan bimbingan dan konseling diprediksi memiliki efektifitas untuk menangani persoalan tingkah laku tertentu. Suasana kelompok yang terjadi lebih memungkinkan individu satu dengan individu yang lain saling mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Prayitno (2001:23) mengatakan bahwa, “suasana kelompok yaitu antar-hubungan dari semua orang yang terlibat dalam kelompok, dapat merupakan

wahana di mana masing-masing anggota kelompok itu (secara perorangan) dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan, dan berbagai reaksi dari anggota kelompok lainnya untuk kepentingan dirinya yang bersangkutan paut dengan pengembangan diri anggota kelompok yang bersangkutan. Dari segi lain, kesempatan mengemukakan pendapat, tanggapan, dan berbagai reaksi pun dapat merupakan peluang yang amat berharga bagi perorangan yang bersangkutan. Kesempatan timbal balik inilah yang merupakan peluang yang amat berharga bagi perorangan yang bersangkutan”.

Tehnik bermain peran (*role playing*) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud dalam Mulyana 2012:1). Melalui tehnik bermain peran konseli diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain tehnik ini berupaya membantu individu (konseli) untuk memecahkan masalah melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, konseli mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar-manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan tehnik bermain peran diharapkan konseli mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan konseli dalam menghayati peran akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, dalam Mulyana 2012:1).

Dalam kaitannya dengan permasalahan di atas dan model pendekatan yang diajukan, peneliti ingin memperdalam dan mengangkatnya dalam sebuah penelitian dengan judul “Efektifitas Konseling Kelompok Behavioristik dengan Teknik Bermain Peran untuk Mengatasi Perilaku Agresi pada Siswa SMA”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut : apakah pendekatan konseling kelompok behavioristik dengan teknik bermain peran efektif untuk mengurangi perilaku agresi pada siswa SMA?

C. Batasan Istilah

1. Definisi Konseptual

- a. Efektif adalah ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya, kesannya (Poerwodarminto, 1988:219)
- b. Konseling adalah suatu proses yang terjadi dalam hubungan tatap muka antara seorang individu yang terganggu oleh karena masalah-masalah yang tidak dapat diatasinya sendiri dengan seorang pekerja yang profesional, yaitu orang yang telah terlatih dan berpengalaman membantu orang lain mencapai pemecahan-pemecahan terhadap berbagai jenis kesulitan pribadi (Maclean dalam Prayitno, 2004:100).
- c. Kelompok adalah organisasi yang terdiri dari dua atau lebih individu yang tergantung dalam ikatan-ikatan suatu sistem ukuran-ukuran

kelakuan yang diterima dan disetujui oleh semua anggotanya (Roland dalam Ahmadi, 1999:94).

- d. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud dalam Mulyana 2012:1).
- e. Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap) tidak saja badan atau ucapan (Poerwodarminto, 1988:671).
- f. Agresi adalah segala bentuk perbuatan yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental (Berkowitz, 2003:4).
- g. Siswa SMA adalah pelajar pada jenjang pendidikan SMA. Biasanya pada masa ini mereka berada pada jenjang usia remaja, di mana awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia enam belas atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun (Hurlock, 1990:206).

2. Definisi Operasional

- a. Efektifitas konseling kelompok behavioristik merupakan gambaran keadaan akibat pengaruh perlakuan konseling behavioristik dalam suasana kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing*) sebagai

upaya menyelesaikan masalah tingkah laku konseli yang tidak sesuai (*maladjusted*).

- b. Teknik bermain peran adalah salah satu metode penyelesaian masalah khas behavioristik terapi yang berbentuk permainan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.
- c. Perilaku agresi adalah reaksi individu yang terwujud dalam gerakan, tindakan juga ucapan yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Gejala perilakunya yaitu mendorong, menusuk, memukul, menembak, membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain, merusak barang milik korban, menyewa tukang pukul, menghalangi jalan bagi orang lain, aksi diam, mogok, menolak untuk melakukan sesuatu, berlagak masa bodoh, memaki orang lain, menghina, memarahi, menyebarkan gosip, fitnah, mengadu domba, menolak untuk berbicara (bungkam), tidak setuju tetapi tidak dinyatakan (memboikot), tidak memberikan dukungan.

D. Alasan Pemilihan Judul

Alasan yang mendasari pemilihan topik masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Alasan obyektif
 - a. Banyak anak di sekolah yang melakukan perilaku agresi, sehingga perlu adanya penanganan dengan segera agar tidak menimbulkan banyak

korban. Perilaku agresi yang sering diberitakan disejumlah media misalnya saja tawuran. Menurut data dari Komnas Anak, jumlah tawuran pelajar sudah memperlihatkan kenaikan pada enam bulan pertama tahun 2012. Hingga bulan Juni, sudah terjadi 139 kasus tawuran di wilayah Jakarta. Sebanyak 12 kasus menyebabkan kematian. Sementara pada 2011, ada 339 kasus tawuran menyebabkan 82 anak meninggal dunia (Solihin, 2012:1). Di Madiun sendiri gara-gara terlibat tawuran pada 13 Januari 2013 lalu, SPS siswa SMP Terbuka harus mengerjakan Ujian Nasional di Lapas Kelas I Madiun. Warga Jl Panglima Sudirman, Kelurahan Kejuron, Kecamatan Taman, Kota Madiun terpaksa melaksanakan Unas di Lapas sendirian. SPS mendekam di Lapas Kelas I Madiun sebagai tahanan titipan Polres Madiun Kota (Hidayat, 2013:1).

- b. Konseling kelompok behavioristik dengan teknik bermain peran dapat mengatasi perilaku agresi siswa karena dengan bermain peran, para siswa pelaku agresi dapat merasakan apabila mereka berada di posisi sebagai korban yang tertindas sehingga dengan itu diharapkan mereka dapat berfikir lagi sebelum melakukan perilaku agresi.

2. Alasan subyektif

- a. Penulis merasa tertarik untuk membahas masalah perilaku agresi siswa di sekolah.
- b. Untuk mengetahui apakah pendekatan bimbingan konseling kelompok behavioristik dengan teknik bermain peran efektif dalam membantu siswa mengatasi perilaku agresi.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Pembahasan

a. Tujuan primer

Untuk menguji efektifitas konseling kelompok behavioristik dengan teknik bermain peran dalam mengatasi perilaku agresi pada siswa.

b. Tujuan sekunder

1) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi model bagi konselor dalam menggunakan konseling kelompok behavioristik dengan tehnik bermain peran dalam upayanya mengatasi perilaku agresi pada siswa di sekolah.

2) Sebagai calon konselor penulis ingin memperoleh gambaran yang jelas tentang efektifitas konseling kelompok behavioristik dengan tehnik bermain peran dalam mengatasi perilaku agresi anak di sekolah.

2. Tujuan Penulisan

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Stata Satu (S1) Kependidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengatasi perilaku agresi pada siswa.

2. Bagi Konselor

Dapat menjadi acuan layanan bimbingan dan konseling dalam usahanya membantu mengatasi perilaku agresi pada siswa.

3. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling

Sebagai bahan masukan untuk lebih meningkatkan fungsi layanan bimbingan dan konseling terutama dalam memahami berbagai macam pendekatan yang bisa digunakan untuk membantu siswa untuk mengatasi masalah yang dialaminya.