

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membicarakan masalah sistem pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dengan tuntutan akan Sumber Daya Manusia (SDM), khususnya tenaga pendidik. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memberi pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik yang bertujuan agar para peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang akan berguna untuk kehidupan mendatang. Akan tetapi tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan dan keterampilan saja, melainkan pada pengembangan dalam sisi mental dan emosi pada peserta didik. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki para peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI. No. 20 Tahun 2003 pasal 3 ayat 1 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) yang berbunyi :

Tujuan Pendidikan Nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan-tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila adanya kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat dan juga para individu yang berperan dalam pendidikan seperti guru, dan peserta didik. (Khairuzzaman, 2016)

Pendidikan merupakan sebagai kebutuhan setiap individu. Dari lahir anak sudah dibekali pendidikan-pendidikan paling dasar oleh orang tuanya. Dimana pendidikan merupakan proses pembentukan manusia seutuhnya yang mencakup penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Individu tidak hanya cukup dengan cerdas dan terampil, namun juga harus melaksanakan berbudi pekerti dan nilai-nilai dalam kehidupan, utamanya terhadap individu dengan individu lainnya selalu berproses dan selalu belajar. Menurut Hurlock perkembangan remaja mengalami beberapa perubahan yaitu meningkatnya emosi, perubahan fisik, psikis dan perubahan

sosial tersebut mempunyai aspek sosial yang mendorong remaja untuk melakukan proses sosial (Darmawan, Muhamad Sofyan dan Pratiwi, 2013). Faktanya, pada masa perubahan yang sangat menentukan kehidupan seseorang adalah masa remaja atau puber pertama. Dalam tahapan ini terjadi transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa.

Remaja dalam masa transisi ditandai dengan perilaku meningginya emosi, perubahan tubuh, minat, dan perubahan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan (Haqiqi, 2017). Apabila pada masa transisi mengalami kegagalan itu akan menimbulkan depresi dan stress. Stress berasal dalam dari dalam diri remaja karena ketidakmampuan menyesuaikan diri untuk melakukan peran dan tanggung jawab dengan baik. Masa remaja yang mengalami kegagalan penyesuaian diri dan tugas perkembangan, akan menimbulkan bahaya-bahaya. Menurut Hurlock ada 2 bahaya yaitu: pertama bahaya fisik yang meliputi kematian, bunuh diri, percobaan bunuh diri, cacat fisik, kecanggungan dan kekakuan. Kedua bahaya psikologi yaitu kegagalan menjalankan peralihan psikologi kearah kematangan yang merupakan tugas perkembangan masa remaja yang penting (Haqiqi, 2017). Bahaya yang ditimbulkan secara psikologi berakibat ketidakmampuan penyesuaian diri remaja biasanya ditandai dengan tidak bertanggung jawab, perilaku mengabaikan pelajaran, sikap yang sangat agresif, perasaan tidak aman dan terlalu banyak menghayal untuk mengimbangi ketidakpuasan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Bahaya-bahaya yang telah dijelaskan sudah banyak terjadi saat ini dalam kehidupan nyata, mulai dari kasus pemerkosaan, penggunaan narkoba dan pencurian yang dilakukan para remaja. Remaja yang mengalami kegagalan dalam penyesuaian diri dan tugas perkembangannya perlu perhatian lebih dari para pendidik yaitu oleh orang tua, guru dan masyarakat, implikasinya dalam pendidikan perlu memperhatikan masalah, kebutuhan dan perkembangan yang terjadi pada masa remaja. Saat remaja memasuki tahap perkembangan kognitif, yaitu operasional formal maka dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungan baik guru maupun orang tua untuk mengembangkan rasa keingintahuan mereka dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi.

Menurut Soekanto (2007: 54) proses sosial merupakan salah satu proses yang membawa gejala perubahan, gejala penyesuaian diri, dan gejala pembentukan. Semua gejala ini disebabkan oleh individu dalam kelompok menyesuaikan diri satu sama yang lain, menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan yang disebut proses interaksi sosial (Darmawan, Muhamad Sofyan dan Pratiwi, 2013). Pada lingkungan sekolah juga terjadi interaksi sosial. Namun, dalam interaksinya banyak siswa yang kurang untuk berinteraksi dengan temannya maupun gurunya. Hal ini yang mengakibatkan siswa sulit untuk bergaul, tidak memiliki teman dekat, kurang percaya diri, malu bertanya kepada guru maupun teman, sulit berkomunikasi dan tidak bisa bekerja sama dengan baik bersama teman. Jadi, individu yang kurang bisa bersosialisasi atau kurang diterima di lingkungannya akan cenderung bersikap terlalu agresif atau bahkan terlalu menarik diri dalam pergaulannya.

Melalui pendidikan di sekolah dapat diberikan layanan bimbingan dan konseling. Tujuan layanan bimbingan dan konseling untuk siswa secara umum adalah memberikan pertolongan kepada individu dalam usaha untuk mencapai kebahagiaan hidup pribadi, kehidupan yang efektif dan produktif dalam masyarakat, dapat hidup bersama dengan individu yang lainnya dan keharmonisan antara cita-cita individu dengan kemampuan yang dimiliki (Haqiqi, 2017). Layanan bimbingan dan konseling yang diberikan di sekolah dapat berupa layanan individu dan kelompok, serta untuk memberikan layanan yang tepat sangat diperlukan pembimbingan yang professional yaitu seorang konselor di sekolah atau Guru BK yang memiliki peranan penting dalam membantu remaja menyelesaikan tugas perkembangannya dan penyesuaian, karena dukungan dari orang lain merupakan salah satu aspek yang sangat penting agar siswa dapat melalui tugas perkembangan dengan baik. Kelekatatan yang akrab dan positif dengan orang lain juga secara konsisten dapat menjadi peredam masalah, tekanan dan stress bagi remaja atau siswa saat melaksanakan tugas perkembangan dan proses penyesuaian. Berdasarkan pendapat Tohirin (2007: 2) mengungkapkan beberapa alasan pelayanan bimbingan dan konseling diperlukan dalam lingkup sekolah yaitu pertama perkembangan IPTEK yang cepat menimbulkan perubahan di kehidupan lain seperti pola hidup, hubungan sosial, pendidikan, pekerjaan, persaingan antar individu, selain membawa manfaat juga membawa masalah karena

perubahan yang cepat akan membawa masalah yang lebih kompleks bagi individu. Layanan bimbingan dan konseling diberikan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk berhasil menyesuaikan diri dengan perubahan dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Kedua makna dan fungsi pendidikan yang hakekatnya ingin membentuk manusia yang berkualitas baik secara jasmani maupun rohani. Hal ini sesuai dengan tujuan layanan bimbingan dan konseling yaitu membentuk kepribadian yang optimal dan mandiri. Ketiga Guru BK memiliki tugas membimbing peserta didik, selain itu memahami setiap aspek peserta didik baik fisik maupun psikis. Dengan mengenal dan memahami tingkat perkembangan peserta didik yang meliputi kebutuhan pribadi, kecakapan, dan kesehatan mental. Keempat factor psikologis juga diperlukan dalam bimbingan di sekolah, disini peran Guru BK menjadi penting karena sebagai pendidik yang lebih mengembangkan siswa secara psikologis. Masalah-masalah psikologi yang dapat di layani bimbingan dan konseling berupa masalah perkembangan individu, masalah penyesuaian diri, dan masalah belajar. (Haqiqi, 2017)

Untuk mengatasi stress yang dialami, setiap peserta didik dituntut untuk lebih konsentrasi dalam menyelesaikan berbagai masalah. Dengan demikian peserta didik perlu mengembangkan strategi adaptasi yang memadai yang disebut strategi "*coping*" ini adalah respon perilaku positif yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah atau mengurangi stress yang diakibatkan oleh suatu peristiwa tertentu, tentu juga Guru BK dan orang tua mampu berperan dalam menyelesaikan masalah melalui strategi *coping* yang efektif. Lazarus dan Folkman (1984) mengatakan bahwa keadaan stress yang dialami seseorang akan menimbulkan efek yang kurang menguntungkan baik secara fisiologis maupun psikologis. Individu tidak akan membiarkan efek negative ini terus terjadi, ia akan melakukan suatu tindakan untuk mengatasinya. Tindakan yang diambil individu dinamakan strategi *coping* (strategi oping). Dalam kamus psikologi (Chaplin, 2002: 112), *coping behaviour* diartikan sebagai sembarang perbuatan, dalam mana individu melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, dengan tujuan menyelesaikan sesuatu (tugas atau masalah)

(Nihayah, 2013). Strategi *coping* sering dipengaruhi oleh latar belakang budaya pengalaman dalam menghadapi masalah, faktor lingkungan, kepribadian, konsep diri, factor sosial dan lain-lain. Sangat berpengaruh pada kemampuan individu dalam menyelesaikan masalahnya.

Oleh karena itu, pentingnya layanan bimbingan dan konseling diberikan bagi peserta didik untuk mengembangkan aspek pribadi, sosial, belajar dan karir, sehingga Guru BK dituntut dapat memberikan layanan yang mudah dimengerti, dipahami dan menolong bagi para peserta didik. Memiliki pengetahuan dan keterampilan membuat metode layanan yang dapat menarik minat sehingga menimbulkan pikiran positif untuk menerima minat yang dapat menimbulkan pikiran positif untuk menerima materi yang diberikan. Pikiran positif akan menciptakan suasana hati yang positif dapat menimbulkan kemampuan untuk menangkap informasi dengan efisien dan sikap optimis. Metode layanan bimbingan dan konseling merupakan suatu jalan atau cara tertentu yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, baik berupa fisik maupun non fisik yang membantu pelaksanaan proses layanan bimbingan dan konseling. Salah satu metode layanan yang efektif untuk menarik minat peserta didik adalah menggunakan metode media permainan atau *game*. Media merupakan alat saluran, pengantar atau perantara pesan yang dapat merangsang seseorang. Menurut Tedjasaputro (2013: 3) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya (Haqiqi, 2017). Dalam permainan bukan hanya kesenangan yang akan didapat, tetapi konsep-konsep dari keterampilan dan pengetahuan dapat diperoleh didalamnya. Selain itu, keuntungan dari media permainan adalah bersifat luwes dapat dimainkan oleh siapa, kapan, dan dimana saja dan mudah dibuat dan diperbanyak.

Ada berbagai macam dan jenis media permainan yang dapat digunakan dalam layanan, salah satunya permainan papan. Permainan papan untuk bimbingan sudah biasa dipakai, hanya bagaimana metode dan tujuan permainan papan itu dikembangkan lagi, karena permainan jenis ini juga ada berbagai macam dan bentuknya. Permainan Ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang

masih dimainkan oleh anak-anak sampai remaja. Permainan ini tidak hilang termakan oleh zaman dan selalu berkembang fungsi dan tujuannya. Permainan yang sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif. Dimana permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media permainan untuk layanan bimbingan dan konseling. Selain itu, permainan ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam perkembangan sensorik, motoric, moral, sosial, emosional dan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Grunfeld (1976: 31) (Haqiqi, 2017) Permainan ular dan tangga merupakan permainan yang banyak dimainkan di berbagai Negara. Mulai dari anak-anak bahkan sampai orang dewasa memainkan permainan ini, meskipun demikian, tidak banyak orang yang mengetahui bagaimana awalnya permainan ini terjadi demikian mendunia sampai saat ini Dari pernyataan tersebut permainan ular tangga dapat dikembangkan, baik dalam permainannya sendiri atau dengan kolaborasi media lain.

Pengembangan Ular Tangga dengan media lain dapat dilakukan, seperti dengan media kartu. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 628), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, sedangkan kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau ditulis yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam bahasa (Haqiqi, 2017). Jadi kartu dengan kata adalah kartu yang berbentuk lembaran persegi panjang yang bertuliskan kata-kata yang berisi pikiran dan pesan yang mudah dipahami. Pengembangan media permainan ular tangga dengan kartu, dikembangkan melalui tahapan-tahapan yang ilmiah agar produk media memiliki kelayakan, kegunaan dan manfaat. Pengembangan ini dibuat berdasarkan permasalahan atau kebutuhan dari pemakai produk, sehingga dapat tepat kegunaannya dan efeknya dapat dirasakan. Dilakukan juga penilaian dari para ahli untuk membuat produk media menjadi valid baik dari segi media dan materi produk media. Pengembangan ini juga dilakukan dengan melakukan uji coba yang dilakukan di lapangan, hal ini bertujuan untuk memperoleh kelayakan produk media dapat

digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Pengembangan media permainan ular tangga dengan kartu dikembangkan agar dapat membuat produk media yang baik untuk dapat meningkatkan perilaku coping peserta didik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Laboratorium Undiksha pada saat kegiatan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan Berbasis Daring (PKLBD) bulan Desember 2020 ditemukan bahwa media dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling masih kurang adanya dari sinilah terlihat masih belum optimal dalam penanganan masalah-masalah siswa dimana terlihat adanya siswa yang kurang antusias pada saat ada jam BK dan partisipasi siswa juga masih rendah dan masih ada siswa merasa malu dan ragu untuk menceritakan permasalahan yang dialami. Terlihat juga bahwa memang belum ada sebuah media yang kreatif yang sesuai dengan kondisi siswa dan dengan tahap adanya media layanan bimbingan dan konseling dapat optimal yang bisa membuka jalan dalam pendekatan antar guru BK dan para siswa sehingga siswa terbuka dalam menceritakan persoalan yang dihadapinya dengan begitu peran guru BK menjadi lebih mudah untuk menentukan solusi dan pemecahan masalah yang dihadapi masing-masing siswa.

Berdasarkan observasi lanjutan yang dilakukan peneliti pada bulan Januari sampai Februari 2020, terdapat ada beberapa siswa yang memiliki perilaku *coping* yang rendah terlihat ada beberapa siswa yang merasa kurang yakin akan kemampuan yang dimiliki, melanggar tata tertib sekolah seperti tidak pernah ikut dalam mata pelajaran hanya absen saja, sulit menentukan rencana masa depannya, siswa merasa kurang mampu dalam beradaptasi dengan lingkungannya sehingga sering terjadi konflik antar pertemanan yang berujung dengan perkelahian dan terjadi beberapa perselisihan antar orang tua siswa, selain perkelahian juga kedatangan siswa yang melakukan tindak di kupingnya dan kedatangan siswa yang merokok pada saat di laur jam sekolah. Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perilaku *coping* yang dapat dijadikan pedoman bagi guru BK dalam upaya mengatasi masalah siswa agar tidak berdampak negative sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajar dan juga keseharian siswa.

Terdapat beberapa temuan penelitian yang telah menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yuliyanto pada tahun 2016 berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan, bahwa media pembelajaran ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan adanya peningkatan motivasi 7,06% dari 77,76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Penelitian Abdurrahman Haqiqi pada tahun 2017 telah mengkonfirmasi bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam layanan BK diperoleh produk dinyatakan layak. Dimana berdasarkan hasil uji coba operasional diperoleh penilaian dengan persentase sebesar 97,87% dengan kategori layak, dan dalam uji coba lapangan yang melibatkan 2 guru BK dengan perolehan skor penilaian dengan persentase sebesar 97,22% dengan kategori layak.

Dapat disimpulkan masih rendahnya siswa dalam mengembangkan strategi adaptasi mengenai permasalahan-permasalahan yang dialami, hal ini juga siswa perlu diberikan layanan bimbingan dan konseling yang tepat dan dapat dirasakan langsung oleh para siswa untuk menyelesaikan tugas perkembangan mereka dan juga masalah-masalah yang timbul untuk mencapai perkembangan yang optimal. Permainan ular tangga dengan kartu ini digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan aspek pribadi, sosial, Belajar dan karir siswa. Selain itu, menggunakan media permainan diharapkan dapat memberikan layanan yang efektif dan efisien untuk menyelesaikan kurangnya layanan yang diberikan pada siswa, karena permainan ular tangga ini dapat dimainkan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Dengan penggunaan media permainan ular tangga dan kartu akan dibuat menjadi media bimbingan dan konseling yang bersifat preventif, kuratif dan preservative.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dalam meningkatkan perilaku *coping* maka seseorang yang mengalami stress dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari dan juga memerlukan kemampuan pribadi maupun dukungan dari lingkungan sekitar, agar dapat mengurangi stress yang dihadapi siswa, dengan

kata lain, *coping* merupakan proses yang dilalui seseorang dalam menyelesaikan situasi stressfull. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku *Coping* Siswa SMA Laboratorium Undiksha Singaraja”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Metode bimbingan yang masih kurang efektif dan efisien untuk menumbuhkan minat dan partisipasi siswa
2. Belum terdapat model layanan bimbingan dan konseling seperti permainan ular tang yang digunakan dalam upaya meningkatkan perilaku *coping* pada peserta didik
3. Masih terdapat peserta didik yang mengalami masalah baik masalah psikologis maupun sosial yang membuat peserta didik melampiaskan permasalahannya dengan berperilaku negative

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, dan untuk memfokuskan dan mengarahkan penelitian ini, maka dalam penelitian ini permasalahan yang diangkat hanya berkaitan dengan “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku *Coping* Siswa SMA”

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana keberterimaan pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan perilaku *Coping* pada Siswa ?
2. Apakah Media Permainan Ular Tangga Efektif untuk Meningkatkan Perilaku *Coping* Siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keberterimaan pengembangan media permainan ular tangga untuk media permainan ular tangga untuk meningkatkan perilaku *Coping* pada Siswa
2. Untuk mengetahui keefektifan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perilaku *Coping* Siswa

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah atau ilmu pengetahuan khususnya di bidang layanan bimbingan dan konseling dan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Efektif untuk Meningkatkan Perilaku *Coping* Siswa.

2. Secara Praktisi

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat melaksanakan tugas perkembangan yang baik dan membantu menemukan solusi dari masalah-masalah yang berkaitan dengan perkembangan pribadi, sosial, belajar dan karir.

b. Bagi Guru BK

Diharapkan dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi Guru BK agar dapat memberikan bimbingan yang partisipatif dan menumbuhkan minat belajar serta siswa yang mandiri.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan meningkatkan pengetahuan bagi peneliti mengenai permasalahan bimbingan dan konseling, metode dan media bimbingan dan konseling yang efektif bagi para siswa.