

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Permendikbud Nomor 82 Tahun 2015 mengenai disiplin siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, disebutkan bahwa peraturan ini relevan bagi sekolah dalam menegakkan tata tertib demi menjaga keamanan serta kenyamanan lingkungan belajar. Adanya peraturan sekolah dibuat, guna mengatur siswa dalam berperilaku dan bertindak. Peraturan tersebut meliputi pedoman tentang perilaku yang diharapkan dan konsekuensi yang diberlakukan kepada siswa yang melanggar, serta langkah-langkah untuk menangani masalah perilaku remaja, termasuk permasalahan agresivitas siswa. Agresivitas adalah bentuk perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam bentuk kekerasan, ancaman, atau tindakan yang bersifat merugikan orang lain (Suherman dkk., 2020). Agresivitas siswa merupakan masalah yang serius dalam konteks pendidikan, karena dapat mengganggu keamanan, kesejahteraan, dan prestasi siswa yang menjadi korban. Hal tersebut dapat menciptakan lingkungan sekolah yang tidak kondusif untuk belajar.

Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang berperilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 1% siswa SMP DIY berada pada kategori agresivitas yang sangat tinggi, 13% siswa berada pada kategori agresivitas yang tinggi (Alhadi dkk., 2018). Pada penelitian lain juga menunjukkan bahwa dalam kategori sangat

tinggi siswa laki-laki melakukan agresivitas sebesar 15%, sedangkan kategori siswa perempuan dalam melakukan agresivitas sangat tinggi sebesar 5.1% (Aulya & Ilyas, 2016). Kemudian dari penelitian lain menyatakan bahwa sebanyak 5.82% siswa SMK Muhammadiyah Yogyakarta masih memiliki perilaku agresivitas yang sangat tinggi, 17.82% siswa berada pada kategori tinggi (W. N. Saputra dkk., 2022). Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat perilaku agresif masih tinggi di kalangan siswa sekolah menengah.

Data pendukung lainnya mengenai tingkat agresivitas yang terjadi di kalangan siswa sekolah yaitu dari hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMK Muhammadiyah Gamping. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya agresivitas serta bentuk-bentuk agresivitas yang ada di SMK Muhammadiyah Gamping, kemudian dari analisis wawancara dengan guru bimbingan dan konseling yang telah peneliti dapatkan yaitu masih terdapat pelaku maupun korban agresivitas baik secara fisik maupun verbal. Agresivitas dalam bentuk fisik yaitu seperti memukul, mendorong, mencubit baik disengaja maupun tidak sengaja, sedangkan agresivitas dalam bentuk verbal yaitu berkata kasar, berbicara dengan suara yang keras, dan mengejek.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa masalah agresivitas masih menjadi permasalahan yang belum teratasi hingga saat ini. Tingkat agresivitas yang tinggi di kalangan remaja Indonesia menjadi sumber keprihatinan. Hal ini dapat dilihat dari perilaku remaja yang cenderung lebih bebas dan kurang memperhatikan prinsip moral dalam tindakan mereka yang memicu agresi. Ada banyak faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada siswa, yakni faktor

internal dan eksternal. Faktor internal mencakup frustrasi, gangguan berpikir dan intelegensi remaja, serta gangguan emosional. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal (Sekar, 2021).

Perilaku agresif siswa merupakan perilaku atau tindakan yang melibatkan kekerasan, kemarahan serta merugikan orang lain yang diwujudkan dalam bentuk bullying, perkelahian antar siswa, tawuran, dan merusak fasilitas sekolah (Rukhana & Saputra, 2021). Perilaku agresif tersebut memiliki dampak negatif bagi pelaku, korban, lingkungan sekolah, maupun masyarakat umum. Dampak bagi siswa yang melakukannya yaitu menurunnya prestasi akademik, gangguan emosi dan kesehatan mental, serta menjadikan hubungan interaksi yang kurang baik dengan teman sebaya (Salmiati, 2015). Dampak bagi korban agresivitas yaitu cedera fisik dan emosional seperti kecemasan, trauma, dan penurunan harga diri, lalu fokus belajar menjadi terganggu, dan gangguan hubungan sosial. Dampak pada lingkungan sekolahnya yaitu seperti : gangguan suasana dalam belajar, lingkungan belajar yang tidak aman dan nyaman bagi siswa dan staf sekolah. Sedangkan dampak pada masyarakatnya yaitu meningkatnya tingkat kekerasan atau kriminalitas.

Berdasarkan permasalahan yang ada seperti permasalahan agresivitas pada siswa, maka penting bagi konselor atau guru bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan bimbingan kepada seluruh siswa dengan tujuan mencegah perilaku agresif. Disamping itu juga konselor memberikan layanan konseling kepada siswa yang menunjukkan perilaku agresi tersebut (Pratama

dkk., 2016). Teknik permainan dapat digunakan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan kelompok, karena melalui kegiatan bermain siswa cenderung lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti layanan bimbingan dan konseling serta dapat meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebayanya (Utami dkk., 2022).

Salah satu media yang dipilih oleh peneliti untuk mereduksi agresivitas adalah permainan tradisional ular naga. Permainan ular naga adalah permainan yang mempunyai unsur tradisional yang dimainkan secara berkelompok (Mulyana & Lengkana, 2019). Permainan ular naga ini dilakukan dengan membagi kelompok menjadi dua tim sembari menyanyikan lagu dan menangkap pemain yang berada paling belakang saat lagu berhenti. Hal tersebut dilakukan hingga semua pemain habis untuk selanjutnya kedua kelompok saling tarik menarik untuk mendapatkan pemain lawan menjadi milik kelompoknya. Nilai perkembangan moral yang ada pada permainan ini adalah saat mencoba untuk melindungi anggota tim agar tidak terkena musuh, mengatur strategi untuk menambah anggota tim dan pemberian semangat serta pemain tidak boleh terpancing emosinya pada saat anggota kelompoknya direbut oleh kelompok lawan (Iswinarti, 2019).

Alasan memilih permainan ular naga selain untuk melestarikan permainan tradisional, melalui permainan tersebut harapannya dapat mengundang daya tarik siswa, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti layanan dengan menggunakan media permainan. Permainan ular naga juga memberikan manfaat lain yang penting, di antaranya adalah dapat membangun

kebersamaan, memberikan kesenangan kepada anak-anak selama bermain, membangun kerjasama dalam tim, mengajarkan nilai-nilai toleransi seperti menghargai pendapat orang lain tanpa mempermasalahkan kemenangan atau kekalahan yang diperoleh saat bermain, dan juga berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman (Achroni, 2012).

Hal tersebut mengacu pada konsep bermain menurut Vygotsky yang menjelaskan bahwa situasi yang imajinatif (dalam bermain) selalu terkandung peraturan, dalam bermain posisi anak adalah bebas, namun kebebasan yang bersifat imajiner (Vygotsky, 2016). Terkait dengan adanya hubungan yang melekat antara peran yang dimainkan anak-anak dan peraturan yang harus mereka ikuti saat memainkan permainan. Di dalam permainan, pemain mengamati dan menahan diri mereka sendiri untuk tidak bertindak di luar peraturan.

Berdasarkan kondisi dan latar belakang di atas, peneliti merasa terdorong untuk mengangkat permasalahan tersebut yakni “Pengembangan Teknik Permainan Ular Naga Untuk Mereduksi Agresivitas Siswa di SMK Muhammadiyah Gamping”. Maka dari itu peneliti berharap dengan permainan ular naga mampu mereduksi agresivitas siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih terdapat siswa yang cenderung berperilaku agresif, yang mayoritasnya adalah siswa SMK Muhammadiyah Gamping.

2. Belum adanya inovasi baru untuk mereduksi agresivitas siswa di SMK Muhammadiyah Gamping.
3. Belum ada model Bimbingan Kelompok dengan Permainan Ular Naga yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Gamping.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan tiga identifikasi masalah, peneliti memiliki keterbatasan dalam banyak hal dan perlu membuat batasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Permasalahan yang diukur merupakan tingkat agresivitas siswa di SMK Muhammadiyah Gamping.
2. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala agresivitas siswa.
3. Intervensi yang diberikan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan tradisional ular naga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah teknik permainan ular naga dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa memiliki keberterimaan berdasarkan ahli materi, ahli media, dan ahli layanan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberterimaan teknik permainan ular naga dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa oleh ahli materi, ahli media, dan ahli layanan.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang bisa didapatkan dalam pengembangan media ini yaitu :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan bimbingan kelompok teknik permainan ular naga menjadi lebih terarah, teratur, dan efektif dalam pelaksanaannya, terutama dalam mereduksi agresivitas siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu pedoman Guru Bimbingan dan Konseling yang kreatif dan inovatif dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular naga untuk mereduksi agresivitas siswa.

b. Bagi Siswa

Adanya hasil dari penelitian ini dapat memudahkan siswa untuk melakukan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dengan efektif, teratur, terarah, serta menyenangkan, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih memahami dalam menyerap esensi dari permainan ular naga untuk mereduksi agresivitas.

c. Bagi Sekolah

Manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas serta berinovatif sehingga sekolah terutama Guru BK dapat

mengaplikasikan layanan bimbingan kelompok dengan inovasi baru yang dapat meningkatkan kompetensi sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat dilakukannya penelitian ini yaitu dapat memperbanyak ilmu pengetahuan, apalagi dibidang layanan bimbingan kelompok terutama dalam teknik permainan sehingga dapat mereduksi agresivitas siswa serta dapat mengembangkan kreativitas calon guru Bimbingan dan Konseling agar dapat memaksimalkan pemberian layanan.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa sebuah media buku panduan permainan ular naga yang diinovasi untuk mereduksi agresivitas siswa dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Permainan ular naga merupakan permainan tradisional yang diinovasi dengan menambah kartu yang berisi sebuah pertanyaan mengenai agresivitas yang akan digunakan dalam layanan bimbingan kelompok dalam rangka mereduksi agresivitas siswa.
2. Permainan ular naga dimainkan oleh 10-15 orang.
3. Permainan ular naga ini dilengkapi dengan buku panduan serta media permainan, buku panduan ini berguna bagi fasilitator dan para pemain agar memudahkan dalam memainkan permainan ular naga.
4. Permainan ular naga ini dirancang sebagai bahan media dalam layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan kelompok.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang disusun oleh peneliti adalah pengembangan teknik permainan ular naga dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa SMK Muhammadiyah Gamping. Penelitian R&D ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk yaitu berupa media permainan ular naga yang digunakan dalam konteks bimbingan kelompok.

Permainan ular naga dalam bimbingan kelompok untuk mereduksi agresivitas siswa SMK Muhammadiyah Gamping merupakan teknik yang dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan ular naga dalam rangka mereduksi agresivitas siswa serta meninjau mengenai bagaimana caranya agar tidak ada kecenderungan sikap agresif pada siswa, sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai pijakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mereduksi agresivitas siswa dengan menggunakan permainan ular naga.

Setelah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan permainan ular naga, diharapkan dapat menjadi bekal bagi guru bimbingan dan konseling atau peneliti nantinya untuk membantu siswa dalam mereduksi agresivitas.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk yang dapat digunakan oleh guru bimbingan dan konseling, yaitu

berupa teknik permainan ular naga untuk mereduksi agresivitas siswa SMK Muhammadiyah Gamping. Namun, ada keterbatasan dalam penelitian ini karena produk belum diuji coba untuk menilai tingkat keefektifannya. Oleh karena itu, penelitian ini terbatas hanya sampai pada tahap uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli layanan.