

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diarahkan untuk membuat sumber daya manusia untuk mengembangkan potensi dirinya yang aktif. Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 3, mengenai sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekolah bertujuan untuk memberikan wadah pengetahuan, tatakrama dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selanjutnya sekolah bertujuan untuk menghadapi tahap selanjutnya dari perkembangan peserta didik dengan menanamkan nilai karakter, salah satunya yaitu karakter cinta damai. Nilai karakter cinta damai adalah sikap damai dalam bertindak, perkataan yang terpuji, dan perbuatan individu yang saling menghormati itu lah menjadikan orang lain merasa senang dan aman karena keberadaannya (Judiani, 2010). Karakter cinta damai dapat ditunjukkan dengan adanya toleransi antar sesama manusia. Kelompok individu yang cinta damai akan menghargai perbedaan setiap orang sehingga lebih menjaga perkataan, sikap, dan perbuatan yang merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Kelompok individu yang memiliki nilai cinta damai cenderung menghargai keberhasilan orang lain dan termotivasi melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat umum.

Remaja di Indonesia menjadi salah satu tumpuan bagi masa depan negara. Tentunya kondisi seperti ini menjadi perhatian bagi pemerintah, terlebih pada remaja menjadi fase penting dalam perkembangan manusia. Pada fase inilah mereka mulai belajar menemukan jati dirinya. Sehingga, apabila mereka mencari jati diri dengan benar, maka dapat meluapkan tenaga mereka pada aktualisasi diri secara optimal. Dan begitu pula sebaliknya, jika mereka mencari jati diri dengan cara yang salah, maka akan menyebabkan dan mendorong remaja menyalurkan energinya ke arah yang negatif dan aktualisasi dirinya tidak muncul secara optimal. Salah satu konflik yang mungkin timbul adalah berkembangnya agresivitas pada diri remaja. Terjadi berbagai macam kasus agresivitas remaja disekolah yang justru akan mendorong munculnya persepsi negatif tentang iklim sekolah pada warga sekolah sehingga aktualisasi diri mereka dalam belajar disekolah tidak dapat maksimal (Klein, Cornell, & Konold, 2012; Steffgen, Recchia, & Viechtbauer, 2013).

Remaja merupakan masa terjadinya transisi dari anak-anak menuju masa dewasa, pada masa remaja terjadi proses pencarian jati diri yang dilakukan dengan berbagai upaya aktualisasi diri agar di akui oleh teman sebayanya. Proses pencarian jati diri banyak menimbulkan konflik baik bagi diri maupun orang lain bahwa masa remaja merupakan masa yang sangat rentan terjadinya konflik karena banyak terjadi perubahan baik secara fisik maupun psikisnya. Perubahan fisik seperti pertumbuhan tinggi dan berat badan, kematangan fungsi reproduksi dan organ seksusal. Sedangkan pada

psikis remaja merasa mampu memenuhi tanggung jawab seperti orang dewasa. Namun keadaan fisik dan psikis remaja masih belum memiliki kematangan layaknya orang dewasa. Namun banyaknya tuntutan sosial yang menyebabkan kegagalan sehingga hal tersebut menimbulkan frustrasi dan konflik tersendiri bagi remaja. Masa remaja dapat dikatakan sebagai masa *storm and stress*, yang diwarnai dengan *disequilibrium* atau ketidakseimbangan sikap dan emosi, sehingga membuat remaja mudah berubah, bergejolak, dan tidak menentu. Masa remaja juga merupakan masa transisi dimana pada masa itu diperlukan penyesuaian diri dari masa anak-anak ke masa dewasa. (Sekar, 2021)

Agresivitas pada remaja terjadi karena banyaknya faktor yang menyebabkan mempengaruhi atau memperbesar peluang munculnya seperti faktor biologis, tempramen yang sulit dikendalikan, pengaruh pergaulan yang negatif, penggunaan narkoba dan minuman keras. Hal ini karena perilaku tersebut dapat menyebabkan bahaya dan ketidaknyamanan dalam berinteraksi sosial. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat peningkatan tindakan kekerasan pada anak laki-laki maupun perempuan pada usia 12 tahun sampai 17 tahun. Hal ini menunjukkan pada tahap perkembangannya remaja rentan berperilaku agresif, terutama jika terdapat faktor resiko yang menyertainya. Remaja yang agresif memiliki toleransi yang rendah terhadap frustrasi dan kurang mampu menunda kesenangan. (Antara et al., 2015)

Beberapa fakta yang terjadi di lapangan masih terdapat masalah terutama berkaitan dengan agresivitas. Hal ini dibuktikan dengan penelitian

menunjukkan bahwa setidaknya terdapat tingkat perilaku agresi remaja laki-laki adalah sebagai berikut: sangat tinggi sebesar 15%; tinggi sebesar 23%; sedang sebesar 38%; rendah sebesar 21%; dan sangat rendah sebesar 2.6%, sedangkan remaja perempuan kategori tingkat perilaku agresinya adalah sebagai berikut: kategori tingkat perilaku agresinya adalah sebagai berikut: sangat tinggi sebesar 5.1%; tinggi sebesar 18%; sedang sebesar 31%; rendah sebesar 36%; dan sangat rendah sebesar 10%. (Hanifah et al., 2018).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bimbingan dan konseling SMP 5 Muhammadiyah Yogyakarta pada hari Selasa, 8 November 2022 terkait agresivitas yang dilakukan oleh siswa sering dijumpai di lingkungan sekolah, baik agresivitas dalam bentuk fisik maupun verbal. Masalah agresivitas yang sering dijumpai yakni dalam bentuk kategori fisik seperti halnya dengan memukul teman yang pada awal karena bercanda, pernah terjadi perkelahian dengan temannya, sering merusak barang atau fasilitas sekolah dengan mencoret-coret meja belajar maupun fasilitas belajar lainnya dan muncul kalimat sindiran pada teman yang tidak disukai, dan mengejek. Faktor penyebab siswa melakukan agresivitas yakni disebabkan oleh interaksi pada lingkungan sosial dengan temannya dan suasana lingkungan yang mendorong siswa melakukan tindakan agresivitas. Agresivitas pada remaja usia SMP masih sering dijumpai karena usia mereka masih sulit untuk mengontrol emosinya.

Dampak yang terdapat dari agresivitas tersebut, siswa terkadang sulit untuk diberikan nasehat dengan peringatan atau teguran. Guru bimbingan dan

konseling menyampaikan bahwa sebelum pandemi layanan BK telah berupaya untuk mengurangi agresivitas pada siswa dengan layanan klasikal maupun bimbingan dan kelompok, dengan bekerja sama dengan pihak yang berwajib untuk sosialisai. Akan tetapi masih sering dijumpai agresivitas pada siswa. Untuk media yang digunakan dalam pelaksanaan layanan seperti vidio animasi. Sedangkan untuk menggunakan media permainan kartu dalam layanan BK, masih belum pernah diterapkan dalam layaan BK.

Konsep pendidikan damai merupakan konsep ideal yang perlu ditanamkan sejak dini karena berkaitan langsung dengan kondisi psikologi anak dalam memahami makna dan tujuan hidup yang sebenarnya. Penanaman cinta damai tidak bisa secara langsung diberikan tanpa tahapan penting yang menyangkut pemahaman tentang nilai-nilai perdamaian yang bisa dimanifestasikan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai perdamaian dalam lingkungan sekolah juga perlu ditanamkan agar anak tidak terbiasa dengan aksi tawuran untuk melakukan tindakan kekerasan. Menurut Eliasa (2016) arti damai berbeda menurut individu dan kelompok damai menurut individu adalah ketenangan jiwa, kesendirian, kenyamanan dan kebahagiaan, ketenangan pikiran, dan kebebasan berpikir sedangkan damai menurut kelompok adalah kebersamaan, harmonis, kerjasama yang baik. (Guilherme, 2020)

Permasalahan tentang agresivitas siswa ini perlu direduksi dan disikapi dengan tepat oleh pihak sekolah. Konselor sekolah sebagai tenaga pendidik yang memiliki kemampuan dalam merumuskan strategi paling tepat

untuk membantu siswa mengurangi agresivitasnya perlu upaya ekstra dalam menuntaskan program-programnya dalam turut serta meningkatkan kenyamanan iklim sekolah bagi tiap-tiap warga sekolah. Tentunya peran serta konselor sekolah membutuhkan kerjasama dan koordinasi intensif dengan tenaga pendidikan dan kependidikan yang lain guna menyukseskan program konselor sekolah dalam mereduksi agresivitasnya. Salah satu strategi yang bisa dilakukan konselor sekolah adalah menggunakan konsep pendidikan kedamaian yang diimplementasikan dalam setting bimbingan kedamaian. Pendidikan kedamaian sendiri memiliki tujuan pokok untuk menciptakan kedamaian positif melalui setting sekolah. (W. Saputra et al., 2019)

Agresivitas juga memberikan beberapa pengaruh bagi siswa. Salah satunya ialah munculnya persepsi tidak baik tentang kondisi lingkungan di sekolahnya. (Hutomo & Ariati, 2017). Apabila siswa sudah mempunyai persepsi negative mengenai sekolahnya, maka akan berpengaruh terhadap pembelajaran di sekolah. Siswa lebih malas belajar, tidak focus dalam pembelajaran di sekolah, melawan guru, atau menyakiti teman-temannya. Terjadi kasus agresivitas di sekolah, mengakibatkan siswa takut menjadi korban misalnya saja, ketika seorang siswa diejek oleh temannya maka korban akan menderita psikis. Akibat dari perbuatan agresivitas tersebut, siswa menjadi takut pergi ke sekolah dikarenakan khawatir akan mengalami hal serupa yakni diejek oleh temannya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi yang harus dilakukan oleh pihak sekolah terutama guru Bimbingan dan Konseling. Salah satunya ialah dengan memberikan media permainan yang kreatif dan inovatif yang digunakan pada layanan bimbingan kelompok.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti berusaha mengembangkan sebuah permainan yakni berupa media permainan yang sangat dikenal dikalangan remaja yaitu kartu kedamaian permainan kartu kedamaian berbeda dengan kartu domino karena kartu kedamaian lebih bertujuan untuk media bermain oleh anak-anak. Gambar dalam kartu kedamaian lebih menarik dengan gambar tokoh kartun yang sedang terkenal dan diidolakan. Melalui gambar tersebut dapat meminimalisasi sisi negatif kartu kedamaian. Media permainan kartu kedamaian merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna yang tertera di kartu sebagai media hiburan. Kartu kedamaian dalam pengembangan media yang digunakan untuk mereduksi agresivitas remaja menggunakan cara yang menyenangkan dan mudah di terima oleh peserta didik ataupun remaja. Setiap kelompok beranggotakan 3-4 orang yang mana masing-masing mempunyai 4 kartu kedamaian yang berbeda-beda mulai dari angka, dan warna. Kemudian setelah masing-masing telah mendapatkan kartunya disini kartu kedamaian berperan untuk menyesuaikan warna serta angkanya. Di dalam dunia pendidikan, sebuah permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Generasi sekarang tentunya memerlukan media pembelajaran yang inovatif serta dimodifikasi semenarik mungkin. Maka dari itu, permainan kartu kedamaian yang akan dikembangkan peneliti sebagai media pembelajaran untuk lebih meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa.

Permainan kartu kedamaian dapat diterapkan pada layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok termasuk dalam salah satu layanan

yang terdapat layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno dan Amti (2009:310) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok adalah pemberian informasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu bagi setiap anggota kelompok. Dalam mencapai tujuan tersebut pada bimbingan kelompok sering dipadukan dengan berbagai tehnik dan media. Tujuan layanan bimbingan dan kelompok yakni untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Kegiatan bimbingan kelompok dapat dipimpin oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor. (Estiani et al., 2015)

Alasan digunakannya permainan kartu kedamaian yakni karena siswa lebih antusias apabila menggunakan media permainan. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru bimbingan dan konseling di SMP 5 Muhammadiyah Yogyakarta pada saat studi pendahuluan. Peneliti berusaha mengembangkan permainan kartu kedamaian yang akan dikembangkan menjadi permainan kartu kedamaian. Permainan kartu kedamaian merupakan permainan yang diinovasi dengan menambahkan komponen-komponen kedamaian dan harus dijawab oleh siswa.

Permainan kartu kedamaian yang akan dikembangkan peneliti bertujuan dalam mereduksi agresivitas siswa. Selain itu, siswa juga diharapkan berinteraksi dengan lawan mainnya dan dapat bermain dengan adil. Guru BK yang terlibat juga dapat memberikan pencegahan tentang agresivitas pada siswa sehingga tingkat agresivitas pada siswa dapat berkurang atau rendah.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa masih sering melakukan tindakan agresivitas dilingkungan sekolah.
2. Siswa yang melakukan Tindakan agresivitas sulit untuk diberi peringatan atau teguran.
3. Media dalam layanan bimbingan dan konseling yang diberikan pada siswa belum mampu mereduksi agresivitas remaja.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan kartu kedamaian.
2. Masalah yang akan diteliti oleh peneliti yakni mengenai agresivitas yang dilakukan siswa di sekolah.
3. Permainan kartu kedamaian dalam penelitian ini digunakan melalui layanan bimbingan kelompok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah yang sudah dikemukakan maka rumusan masalah yang dapat dikembangkan yakni “Apakah permainan kartu kedamaian dalam mereduksi agresivitas remaja kelas VIII SMP 5 Muhammadiyah Yogyakarta dikategorikan layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli layanan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumuasan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian pengembangan yang ingin dicapai sebagaimana berikut: “Untuk mengetahui kelayakan permainan kartu kedamaian yang dijadikan sebagai media dalam mereduksi agresivitas remaja kelas VIII SMP 5 Muhammadiyah Yogyakarta yang dapat dilihat penilaian oleh ahli materi, ahli media, serta ahli layanan bimbingan dan konseling.”

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya untuk siswa maupun guru bimbingan dan konseling, serta peneliti:

a. Bagi peserta didik

Penelitian yang diteliti mampu mereduksi agresivitas siswa, kemudian dapat mendorong siswa untuk mempunyai cara berfikir dan berprilaku yang baik.

b. Bagi guru bimbingan dan konseling

Manfaat penelitian pengembangan kartu kedamaian ini bagi guru bimbingan dan konseling yakni harapannya agar dapat menjadi alternatif dalam pemberian layanan BK secara inovatif dan efektif terutama dalam mereduksi agresivitas siswa.

c. Bagi peneliti

Membawa manfaat untuk mengembangkan media BK dengan kreatif serta inovatif dan juga memberikan acuan untuk pengembangan peneliti selanjutnya terkait dengan permasalahan agresivitas siswa.

G. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa sebuah permainan modern “Kartu Kedamaian” untuk mereduksi agresivitas siswa yang memiliki spesifikasi suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sejumlah peraturan. Sebagian besar permainan pelatihan lebih diarahkan pada kompetensi peserta pelatihan (trainee) secara individual terhadap dirinya sendiri daripada berkompetisi dengan sesama trainee. Hal ini untuk menghindari situasi adanya yang menang dan yang kalah. Istilah permainan meliputi permainan keterampilan psikomotorik, intelektual, dan adu keberuntungan.

H. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan

Asumsi pengembangan berdasarkan produk yang telah diciptakan yakni sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Produk pengembangan ini berupa permainan kartu kedamaian untuk mereduksi agresivitas siswa SMP. Pengembangan permainan kartu kedamaian diciptakan dengan metode R&D yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk yakni berupa permainan kartu kedamaian untuk mereduksi agresivitas SMP 5 Muhammadiyah Yogyakarta. Akan tetapi dengan

adanya keterbatasan waktu serta biaya dalam penelitian ini maka hanya dibatasi pada uji ahli media, materi dan layanan.