

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan tempat dimana ia tinggal. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya itulah mengapa manusia disebut sebagai makhluk sosial.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan serta tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, hal ini menyadarkan diri manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari manusia lainnya (Dariyo, 2004; Franklin, 2010). Jadi interaksi sosial merupakan kunci utama dalam kehidupan, karena tanpa interaksi kehidupan sehari-hari tidak dapat berjalan dengan semestinya dikarenakan manusia saling membutuhkan satu sama lain.

Interaksi adalah proses dimana orang-orang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan, sedangkan interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih yang masing-masing orang didalamnya memiliki peran masing-masing (Qusyairi, 2019). Jadi interaksi sosial merupakan hubungan antara dua individu atau lebih yang dilakukan dalam lingkungan masyarakat sehingga dapat terjadi hubungan timbal balik di antara mereka

Semakin dewasa kebutuhan manusia akan menjadi semakin kompleks dan dengan demikian pula hubungan sosial juga akan menjadi lebih kompleks

lingkupnya dan akan semakin terlihat pada kalangan remaja di lingkungan sekolah, hal tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2017:160) “remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju masa dewasa yang diikuti dengan perkembangan fisik, kognitif, emosional untuk menuju kematangan dan kemandirian pribadi”.

Susanto (2017:159) menyatakan bahwa remaja merupakan masa dimana menjadi sosok yang memiliki potensi penuh namun memerlukan bimbingan agar dapat mengembangkan potensi dalam dirinya. Masa remaja juga memiliki cakupan interaksi sosial serta pergaulan yang cukup luas. Remaja seringkali berkumpul dengan beberapa teman yang biasanya memiliki kesamaan kebiasaan maupun sikap sehingga lama-kelamaan mereka memiliki keterikatan dan interaksi sosial yang berkelanjutan.

Interaksi sosial yang berlanjut akan menghasilkan hubungan interpersonal, dan salah satu hubungan interpersonal yang terbentuk adalah pertemanan. Pertemanan merupakan hubungan relasi yang penting bagi kehidupan karena ssejatinya manusia merupakan makhluk sosial yang saling ketergantungan satu sama lain (Susanto, 2017:186).

Menurut pendapat Soekoto (2020: 189) “teman dapat memberikan kontribusi yang positif kepada remaja apabila pertemanan yang terjalin berkualitas”. Hubungan pertemanan diartikan sebagai kesenangan yang diterima dari suatu hubungan pertemanan yang dimiliki. Pertemanan berfungsi untuk memberikan dukungan emosional serta dukungan sosial tentunya. Hubungan pertemanan yang baik, penting untuk perkembangan sosial yang normal bagi remaja.

Menurut Gottman & Parker(1987), pertemanan memiliki 6 fungsi yaitu persahabatan(*companionship*), stimulasi, dukungan fisik, dukungan ego, perbandingan sosial, keintiman/afeksi. Umumnya remaja mengembangkan hubungan pertemanan mereka di lingkungan sekolah karena adanya pertemuan langsung antar remaja. Tetapi dikarenakan adanya pandemi Covid-19, pertemuan langsung antar remaja di lingkungan sekolah harus di batasi karena terhalang dengan adanya kebijakan yang dilakukan pemerintah bahwasannya pembelajaran disekolah harus dilaksanakan secara online atau daring yang mengharuskan untuk belajar di rumah masing-masing, hal ini tentunya sangat mempengaruhi aspek sosial siswa dikarenakan terbatasnya kegiatan sosial dan melakukan hubungan pertemanan secara langsung. Ketika pembelajaran sudah dilakukan secara luring atau tatap muka tentu saja siswa merasakan hal yang berbeda apalagi pada siswa baru yang baru saja akan memulai menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah yang baru di masukinya.

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan bersama dengan guru Bimbingan Konseling di SMP Negeri 2 Kota Jambi, beliau mengatakan bahwa memang hubungan sosial siswa terutama hubungan pertemanan siswa memang belum terlalu erat dikarenakan siswa juga baru memasuki sekolah yang baru yaitu SMP. Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa berinisial MFDP dan AEW, peneliti menanyakan bagaimana hubungan pertemanan mereka dikelas selama masuk ke sekolah yang baru dan mereka mengatakan memang belum terlalu akrab satu sama lain karena baru masuk, tetapi mereka juga

mengatakan bahwasannya ada yang sudah berani mengejek teman yang lain serta melontarkan kata-kata yang tidak baik.

Selain itu peneliti juga melakukan pengambilan data dalam bentuk sosiometri yang telah dijadikan sosiogram, dimana berfungsi untuk memperkuat data awal. Dari data sosiogram diperoleh hasil bahwa di kelas VII C berjumlah 33 siswa dan kelas VII F berjumlah 32 siswa. Dari hasil data sosiometri yang telah diolah nantinya akan muncul siswa yang terisolir, yaitu siswa yang sulit untuk bersosialisasi dengan teman disekolahnya. Dan hasil data sosiometri yang telah diolah, pada kelas VII C terdapat 10 siswa yang terisolir dalam bermain diantaranya dengan inisial sebagai berikut : DA, APTR, DMP, APR, SI, SAS, NJ, JM, NP, dan NA. Sedangkan pada kelas VII F terdapat 10 siswa yang terisolir ketika bermain yaitu dengan inisial : MFDP, PS, RMA, SN, FM, AEW, MAR, JA, SO, dan AS.

Berdasarkan fenomena yang telah disebutkan di atas, maka diperlukan layanan Bimbingan Konseling berupa layanan bimbingan kelompok, menurut Gazda (dalam Prayitno, 2004:309) bimbingan kelompok dilakukan untuk memberikan informasi yang bersifat pribadi, vokasional, dan sosial yang diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan interpersonalnya dan hubungan sosialnya dengan orang lain. Untuk itu bimbingan kelompok dilaksanakan guna membangun serta meningkatkan pemahaman tentang bagaimana menjalin relasi atau hubungan pertemanan antar siswa.

Kegiatan bimbingan kelompok tersebut dinilai dapat mengembangkan sikap positif siswa seperti empati, kerjasama, kedisiplinan, serta tanggung jawab siswa. Kegiatan ini dilaksanakan untuk membantu mengentaskan permasalahan yang

dialami khususnya dalam bidang hubungan sosial. Dalam hal ini guru BK dituntut untuk memiliki strategi atau media yang dapat digunakan dalam rangka mempererat hubungan pertemanan antar siswa. Salah satu media yang dipilih adalah menggunakan media permainan karena dengan permainan dapat memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan yang dipilih ialah permainan tradisional gobak sodor. Permainan tradisional ini dipilih karena dilakukan dalam bentuk kelompok yang menekankan pada kerjasama, kekompakan, saling menghargai serta mengendalikan emosi saat bermain bersama (Husniah, 2020)

Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik yang bersifat umum dan menjadi kepedulian bersama anggota kelompok, dengan adanya bimbingan kelompok diharapkan dapat memberikan bantuan kepada siswa agar dapat menumbuhkan kemampuan dirinya dalam berhubungan dengan orang lain terutama dengan teman-temannya, hal tersebut sejalan dengan pendapat Giyono (2015) bahwa layanan bimbingan kelompok dalam bidang bimbingan perkembangan sosial meliputi kegiatan-kegiatan pelaksanaan bimbingan kelompok yang mengulas aspek-aspek perkembangan sosial siswa yang berhubungan dengan keterampilan berkomunikasi, berhubungan sosial, dan hubungan teman sebaya (di sekolah dan di masyarakat).

Berdasarkan latar belakang tersebut, interaksi sosial khususnya dalam hubungan pertemanan menjadi suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan bersosial. Jika seseorang tidak mampu melaksanakan interaksi dengan baik, maka akan berdampak tidak baik untuk kegiatan bahkan kehidupannya sehari-hari, sulit

untuk berkomunikasi, dan yang terburuknya seseorang itu menjadi terisolir di lingkungannya. Untuk mencegah akibat-akibat yang akan ditimbulkan dari rendahnya tingkatnya hubungan pertemanan maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Tradisional Untuk Mempererat Hubungan Pertemanan Siswa Di SMP Negeri 2 Kota Jambi”**

B. Batasan Masalah

Untuk memberikan batasan dan ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, maka akan ditetapkan fokus masalah yaitu :

1. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan indikator berupa aspek inisiatif, aspek menghadapi pernyataan negatif, aspek pengungkapan diri, aspek dukungan emosi, dan aspek manajemen konflik
2. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kota Jambi pada kelas VII. Dilaksanakan dengan kelompok heterogen dimana jumlah peserta diambil sebanyak 20 siswa berdasarkan hasil sosiometri
3. Penelitian akan di lakukan dengan menggunakan permainan tradisional yaitu permainan botol berputar, tebak kata, dan gobak sodor. Topik yang digunakan menggunakan topik tugas.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah “Apakah bimbingan kelompok melalui permainan gerobak sodor dapat mempererat hubungan pertemanan pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kota Jambi?”. Dari rumusan

masalah utama tersebut, maka dapat di jabarkan menjadi beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat hubungan pertemanan yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 2 Kota Jambi sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional?
2. Bagaimana tingkat hubungan pertemanan yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 2 Kota Jambi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional?
3. Apakah terdapat perbedaan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan ketika diterapkan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis tingkat hubungan pertemanan yang terjadi di kelas VII SMP negeri 2 Kota Jambi sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional.
2. Untuk menganalisis tingkat hubungan pertemanan yang terjadi di kelas VII SMP negeri 2 Kota Jambi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional.
3. Untuk mengkonstruksi apakah ada perbedaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional di kelas VII SMP Negeri 2 Kota Jambi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya bidang Bimbingan Konseling mengenai mempererat hubungan pertemanan menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan kualitas hubungan pertemanan yang akrab dan tidak ada yang terisolir di dalam kelas tersebut

b. Bagi Guru Bimbingan Konseling

Sebagai evaluasi ataupun gambaran untuk kedepannya agar dapat dijadikan bahan masukan dalam mengembangkan layanan di masa yang akan datang.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dijadikan bahan masukan untuk peneliti sebelumnya yang memiliki penelitian serupa di masa yang akan datang.

F. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, adapun anggapan dasar peneliti adalah sebagai berikut :

1. Karena jarang bertemu hubungan pertemanan menjadi kurang akrab.
2. Karena tidak satu *circle*, hubungan pertemanan menjadi kurang akrab.
3. Layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional adalah layanan yang dapat meningkatkan hubungan pertemanan siswa di sekolah.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban atau praduga yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian seperti terbuktinya data yang sudah terkumpul.

Jadi hipotesis yang dimiliki peneliti dalam penelitian ini adalah :“Layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional dapat mempererat hubungan pertemanan siswa di SMP Negeri 2 Kota Jambi”

H. Definisi Operasional

a. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan dalam bimbingan dan konseling yang diberikan kepada klien (siswa) untuk mengentaskan suatu permasalahan yang dilakukan dengan dinamika kelompok sebanyak 7-15 orang. Adapun aspek-aspek dalam bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, tahap pengakhiran dan evaluasi.

b. Permainan Tradisional

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam membantu mencapai tugas perkembangan remaja baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, karena dengan permainan dapat memberikan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan yang dipilih ialah permainan tradisional gobak sodor.

Permainan tradisional ini dipilih karena dilakukan dalam bentuk kelompok yang menekankan pada kerjasama, kekompakan, saling menghargai serta mengendalikan emosi saat bermain bersama.

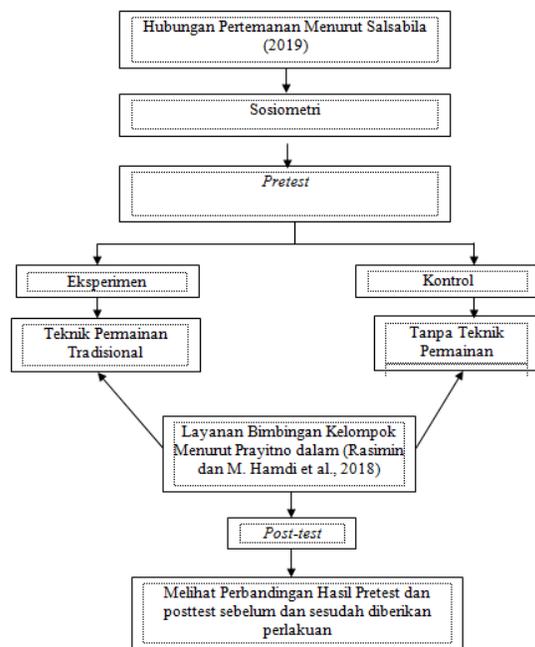
c. Hubungan Pertemanan

Hubungan pertemanan merupakan orang-orang yang memiliki kemiripan dalam hal usia dan status yang saling mempengaruhi dan saling berhubungan baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat ia tinggal yang nantinya akan mempengaruhi perkembangan, pembahasan, keinginan, penampilan, serta tingkah laku seseorang.

Jadi hubungan pertemanan merupakan hubungan yang terjadi antara dua individu atau lebih yang berinteraksi dalam segala kondisi serta saling memberikan dukungan emosi yang dipengaruhi oleh beberapa aspek.

Ada beberapa aspek dalam pertemanan yaitu aspek inisiatif, aspek menghadapi pernyataan negative, aspek pengungkapan diri, aspek dukungan emosi, dan aspek manajemen konflik.

I. Kerangka Konseptual



Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual

Keterangan :

Dalam penelitian ini akan dilihat seberapa akran hubungan pertemanan siswa dengan memberikan test terlebih dahulu yaitu menggunakan sosiometri dan angket. Setelah dilakukan test maka akan ditemukan beberapa siswa yang terisolir. Siswa yang terisolir tadi kemudian dibentuk menjadi dua kelompok, dimana kelompok pertama adalah kelompok eksperimen dan kelompok kedua adalah kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini nantinya akan diberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian diterapkan teknik permainan tradisional dengan melaksanakan bimbingan kelompok.

Setelah selesai melaksanakan layanan bimbingan kelompok melalui permainan tradisional, kemudian akan diberikan *pos test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang kemudian akan dilihat perbandingan antara hasil *pretest* dan *post test* yang

telah diberikan kepada kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah itu melakukan uji hipotesis.