

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keluarga merupakan tempat utama dimana seorang anak tumbuh dan berkembang pertama kalinya. Menurut Santrock 2002: 56 (dalam Arif 2013 : 1), “keluarga adalah system individu yang berinteraksi dengan subsistem yang didalamnya terjadi proses sosialisasi anak dengan orang tua”.

Hubungan interaksi anak tidak seterusnya terbatas pada hubungan dengan orang tua, namun anak juga berinteraksi dengan saudara-saudaranya. Hubungan antar saudara memegang peranan penting selain terhadap perkembangan anak juga terhadap hubungan keluarga itu sendiri. Apabila hubungan antar saudara baik, maka hubungan keluarga pun akan cenderung baik pula. Sebaliknya, bila hubungan antar saudara kurang baik, hal itu akan mengganggu hubungan sosial dan pribadi anggota keluarga lainnya.

Beberapa hubungan antar saudara dapat berjalan baik. misalnya sang kakak menjaga adiknya, memberi perhatian yang positif kepada adiknya atau membantu adiknya dalam menyelesaikan masalah dan adiknya akan melakukan hal yang sebaliknya dengan mencontoh perilaku-perilaku kakaknya. Dalam interaksi anak dengan saudaranya, anak mungkin menunjukkan contoh perilaku saling menolong dan saling melindungi. Namun Pada sisi lain, terkadang sering terjadi konflik yang timbul dari anak dengan saudaranya. Contoh Seorang kakak merasakan cemburu terhadap adiknya dan menganggap adik sebagai penyebab hilangnya beberapa kenikmatan yang selama ini ia terima dari orang tua.

Kecemburuan sang kakak pada adik ini, merupakan suatu hal yang dapat menyebabkan konflik pertengkaraan dan persaingan yang negatif antar saudara (*sibling rivalry*).

Cholid (dalam Arif, 2013: 3) mendefinisikan *sibling rivalry* sebagai perasaan permusuhan, kecemburuan, dan kemarahan antar saudara kandung, kakak atau adik bukan sebagai teman berbagi tapi sebagai musuh.

Sibling rivalry pada kenyataanya tidak hanya dialami pada masa anak-anak, namun juga pada masa remaja (13-21 tahun). Rentang umur dimana anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) memasuki fase remaja awal (dalam Arif, 2013 : 3). Hurlock (dalam Arif, 2013: 3) berpendapat bahwa masa remaja merupakan fase penuh konflik dan fase penuh penentangan, tidak terkecuali dengan saudara kandungnya, yang lebih dikenal dengan *sibling rivalry*.

Menurut Hurlock (dalam Arif, 2013 : 3), dampak *sibling rivalry* ada 2 macam reaksi. Pertama bersifat langsung yang dimunculkan dalam bentuk perilaku agresif mengarah ke fisik seperti menggigit, memukul, mencakar, melukai, dan menendang atau usaha yang dapat diterima secara sosial untuk mengalahkan saingannya.

Kedua reaksi tidak langsung yang dimunculkan bersifat lebih halus sehingga sulit untuk dikenali seperti: mengompol, pura-pura sakit, menangis, dan menjadi nakal. Perasaan kecemburuan, permusuhan, dan persaingan antar saudara kandung (*sibling rivalry*) seyogyanya harus dapat diatasi sedini mungkin, Menurut Setiawati dan Zulkaida (dalam Arif, 2013: 3) Pertengkaraan yang terus menerus dipupuk sejak kecil, biasanya akan terus meruncing saat anak-anak

beranjak dewasa. Mereka akan terus bersaing dan saling mendengki. Selain itu, apabila hal tersebut berlangsung terus menerus, dapat berdampak pada tertanamnya asumsi. Bahwa saudara kandung adalah saingannya untuk mendapat perhatian dan cinta dari orangtuanya, sehingga hal tersebut dapat mengakibatkan dampak yang tidak diinginkan, misalnya putusnya tali persaudaraan jika kelak orang tua meninggal ataupun konflik yang lebih luas.

Beberapa perilaku *sibling rivalry* yang terjadi di sekolah siswa yang cemburu kepada temannya dan siswa yang memiliki rasa iri terhadap orang lain yang memiliki barang yang tidak dapat dia milikinya, serta siswa yang sering berkelahi akibat kemarahan yang tidak terkendali. Ini dampak perilaku yang biasa terjadi kepada saudara kandungnya yang berdampak di lingkungan sekolah serta anak lebih pemurung dan dian, ini merupakan pola pikir anak yang merasa bahwa orang tuanya lebih menyayangi saudaranya.

Menurut Mc. Nerney dan Joy (dalam Arif, 2013 : 3), berdasarkan pengalaman yang diungkapkan beberapa orang Amerika, dilaporkan 55% anak mengalami kompetisi dalam keluarga dan umur antara 10-15 tahun merupakan kategori yang tertinggi. Kasus *sibling rivalry* lebih banyak terjadi pada anak yang berjenis kelamin sama, khususnya perempuan.

Kenyataan di lapangan berdasarkan penelitian yang di lakukam oleh peneliti dengan menggunakan instrumen angket serta informasi dari guru bimbingan dan konseling kelas X IPA - 3 SMA Negeri 15 Medan. Hal tersebut didukung dengan informasi yang diberikan oleh guru mata pelajaran bahwa ketika siswa diberikan tugas untuk berdiskusi kelompok siswa cenderung agresif, marah, iri sehingga siswa berlomba mencari perhatian yang lebih.

Melihat kenyataan diatas peneliti merasa harus segera mengambil tindakan. Melalui layanan konseling kelompok sangat tepat menangani masalah *sibling rivalry*.

Teknik dalam konseling kelompok sangatlah beragam. Pada penelitian ini teknik yang sesuai untuk mengatasi *sibling rivalry* dalam sekolah adalah teknik *role playing*. Menurut Mulyono (dalam Listiyanti, 2014) *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian – kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sedangkan menurut Syaiful (dalam Listiyanti, 2014) *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, maka penulis merasa penting melakukan penelitian konseling kelompok dengan teknik *role playing* yang berjudul “ Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku *Sibling Rivalry* Siswa kelas X SMAN 15 Medan Tahun Ajaaran 2016/2017”

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah di uraikan di dalam latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di antara lain yaitu :

1. siswa yang cemburu kepada temannya serta rasa iri terhadap orang lain yang memiliki barang yang tidak dapat dia miliknya
2. siswa yang sering berkelahi
3. siswa yang pemurung dan diam

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah peneliti membatasi pokok masalah mengenai masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : “ Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku *Sibling Rivalry* Siswa kelas X SMAN 15 Medan Tahun Ajaaran 2016/2017”

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu: Apakah perilaku *sibling rivalry* dalam lingkungan sekolah pada siswa kelas X SMA N 15 Medan dapat diatasi melalui *Konseling Kelompok* dengan Teknik *Role playing*. Dari rumusan masalah utama tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “ Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Perilaku *Sibling Rivalry* Siswa kelas X SMAN 15 Medan Tahun Ajaaran 2016/2017”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi ilmu Bimbingan dan Konseling, khususnya bagi sekolah dalam menangani masalah siswa disekolah serta dapat memberikan pengayaan teori, khususnya yang berkaitan dengan *sibling rivalry*.

G. Manfaat Praktis

a. Bagi konselor

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam pemberian layanan konseling terutama layanan konseling kelompok dengan teknik yang paling sesuai, efektif dan efisien sehingga dapat membantu mengatasi *sibling rivalry* di sekolah.

b. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan peneliti untuk menambah pengalaman dalam melakukan penelitian dan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang terkait dengan mengatasi *sibling rivalry* dalam keluarga.