

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang.

Kecerdasan adalah bagian penting dalam kehidupan dan salah satu pendukung seseorang untuk mencapai kesuksesan. Menurut psikologi Barat, kecerdasan manusia terbagi 3, yaitu *Intelligence Quotient (IQ)* atau *Cognitive Intellegent*, yakni kecerdasan kognitiv, *Emotional Quotient (EQ)* atau *Emotional Intellegent*, yakni kecerdasan emosional, dan *Spiritual Quotient (IQ)* atau *Spiritual Intellegent*, yakni kecerdasan spritual.

Selama bertahun-tahun Kecerdasan Intelegensi (IQ) telah diyakini menjadi ukuran standar kecerdasan terutama apabila dihubungkan dengan tingkat kesuksesan atau prestasi hidup seseorang. Padahal untuk mencapai kesuksesan kecerdasan emosional lebih berperan penting disamping kecerdasan intelegensi. Daniel Goleman (2012), adalah salah seorang yang mempopulerkan jenis kecerdasan manusia lainnya, mengatakan faktor penting yang dapat mempengaruhi prestasi seseorang, yakni kecerdasan emosional, yang kemudian kita mengenalnya dengan sebutan *Emotional Quotient (EQ)*.

Emotional Quotient (EQ) atau kecerdasan emosional berhubungan dengan pembentukan karakter. Kecerdasan emosional yang baik akan menghasilkan karakter yang baik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Fauzan Adhim di Universitas Kanjuruhan Malang yang menunjukkan bahwa adanya hubungan yang erat dan signifikan antara pendidikan karakter terhadap kecerdasan emosi. Untuk itu, kecerdasan emosional dapat ditingkatkan melalui pendidikan karakter.

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Amanah UU Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Pendidikan yang bertujuan melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat itu, juga pernah dikatakan Dr. Martin Luther King, yakni *intelligence plus character...that is the goal of true education* (kecerdasan yang berkarakter... adalah tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya).

Namun seiring berkembangnya zaman dan dampak globalisasi yang terjadi saat ini membawa masyarakat Indonesia melupakan pendidikan karakter bangsa. Karakter yang seharusnya menjadi pondasi bangsa yang perlu ditanam sejak dini kenyataannya malah diabaikan. Hal itu berakibat pada krisisnya moral dan karakter anak di Indonesia.

Menurut data dari BPS, tren kenakalan dan kriminalitas remaja mulai dari kekerasan fisik, kekerasan seksual dan kekerasan psikis menunjukkan angka peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2007, tercatat 3145 remaja usia ≤ 18 tahun menjadi pelaku tindak kriminal, tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi 3280 hingga 4123 remaja (BPS, 2014). Pada pertengahan tahun 2013, telah terjadi 147 tawuran antar pelajar. Tahun 2014 terjadi sebanyak 255 kasus tawuran pelajar (Komnas Perlindungan Anak, 2014). Selain itu kasus pelajar pengguna narkoba dari tahun 2008 sampai 2012 yaitu sebanyak 654 tahun 2008,

635 kasus tahun 2009, 531 kasus tahun 2010, 605 kasus tahun 2011, dan 695 kasus tahun 2012 (Kemenkes, 2013).

Selain itu, kasus seks bebas juga banyak terjadi pada anak di Indonesia. Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) diketahui sebanyak 32% remaja usia 14 hingga 18 tahun di kota besar di Indonesia (Jakarta, Surabaya, dan Bandung) pernah berhubungan seksual pranikah dan membuktikan 62,7% remaja kehilangan perawan saat masih duduk di bangku SMP, bahkan 21,2% diantaranya ekstrim, yakni pernah melakukan aborsi (KPAI, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti lakukan pada bulan Januari 2017 di SMP N 1 Batangkuis yang terletak di Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, dengan Guru Bimbingan Konseling yang menerangkan bahwa salah satu permasalahan yang banyak terjadi dikalangan para siswa adalah ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi seperti cepat marah, mudah tersulut emosinya, dan terkadang terjadi pertengkaran dikelas. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi bahwa banyak siswa yang kurang mengerti motivasi dan konsep dirinya, sehingga mereka tidak mengetahui arah dan tujuan dari hidupnya. Mereka juga kurang memiliki empati terhadap orang lain maupun lingkungan, sehingga sikap mereka cenderung cuek dan kurang peduli terhadap permasalahan temannya. Siswa kurang mengerti tindakan apa yang seharusnya baik dilakukan dan seharusnya tidak baik dilakukan, siswa masih banyak yang bertindak mengikuti emosinya saja khususnya ketika ada teman yang mengganggu mereka.

Ada beberapa media yang pernah ditawarkan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih dan

Hesti Wahyuni di Tk Ikal Dolog Kecamatan Luwuk Kabupaten Banggai. Dalam permainan ini guru meminta setiap kelompok menyelesaikan tugas yaitu menyusun gambar Puzzle dengan sempurna dalam waktu yang cepat. Guru memantau kerja dari tiap-tiap kelompok selama mengerjakan tugas yang berlangsung dan mengarahkan anak dalam kelompok yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan. Di akhir guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang tercepat di dalam menyelesaikan puzzle, dan memberikan penghargaan bagi anak yang aktif. Nilai lebih dari permainan ini terjalannya hubungan kerjasama pada anak dalam menyelesaikan puzzle. Terciptalah peningkatan emosional pada anak yang diamati melalui aspek anak mampu mengendalikan emosi diri, tidak egosentris, dapat melatih kesabaran, dapat berkerjasama dengan anak yang lain. Kesimpulan penelitian yaitu melalui permainan puzzle dapat meningkatkan emosional anak sampai 70% dari sebelumnya. Namun permainan ini juga memiliki kelemahan, yaitu upaya peningkatan emosional itu sendiri hanya terjadi melalui cara anak memainkannya tidak dari isi permainannya. Isi permainan yang bersifat kognitif hanya menuntun anak yang tinggi intelektualnya saja dan tidak dapat aktif untuk seluruh anak. Bahkan jika minimnya anak yang aktif akan menghasilkan permainan yang pasif dan peningkatan emosional tidak terbangun.

Kegiatan lain yang juga pernah diteliti oleh Endang Djulaekah untuk meningkatkan emosional anak yaitu Permainan Ular Naga. Dalam permainan ini anak-anak berbaris bergandeng pegang “ekor”, yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Dalam permainan ini memiliki keunggulan komunikasi pada anak yang menimbulkan keaktifan bersosial dan meningkatkan hubungan emosional

dengan anak. Permainan ini juga lebih cenderung meningkatkan motorik anak dan emosional menjadi penambahan lainnya.

Kecerdasan Emosional adalah aspek yang sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap kesuksesan belajar terutama pembentukan karakter siswa. Jika siswa memiliki kecerdasan emosional yang rendah maka karakter siswa juga akan buruk. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diberikan salah satu layanan bimbingan konseling. Layanan yang tepat menurut peneliti adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan media kreatif.

Untuk itu, solusi yang ditawarkan penulis adalah sebuah inovasi media kreatif untuk melatih kemampuan emosional anak. Anak diajak untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan media. Sebuah permainan dengan menggunakan kartu tentang kecerdasan emosional anak. Anak dilatih untuk dapat mengetahui konsep diri, kontrol diri, kemampuan sosial, empati serta motivasi dalam diri. Sehingga nantinya anak memiliki karakter yang baik karena kecerdasan emosionalnya telah dilatih.

Berdasarkan hal diatas, maka judul yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah pengaruh bimbingan kelompok media kreatif *EQ Game Card* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis T.A 2018/2019.

1.2. Identifikasi Masalah.

Beberapa faktor dapat diidentifikasi sebagai faktor yang menghambat siswa dalam belajar ialah :

- 1) Kurangnya kesadaran dan pemahaman siswa tentang pentingnya kecerdasan emosional yang mencakup mengenal emosi, mengelola

emosi, mampu memotivasi diri, empati, dan membina hubungan baik dengan orang lain.

- 2) Kurangnya bimbingan dari orang tua dan orang dewasa lainnya terhadap siswa tentang pentingnya kecerdasan emosional.
- 3) Kurangnya media pembelajaran kreatif untuk yang diberikan kepada siswa.

1.3. Batasan Masalah

Melihat beberapa faktor yang teridentifikasi di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah atas masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pemberian bimbingan kelompok media kreatif *EQ Game Card* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis T.A 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah.

Rumusan masalah pada penulisan karya ilmiah ini adalah apakah ada pengaruh bimbingan kelompok media kreatif *EQ Game Card* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis T.A 2018/2019.

1.5 Tujuan Penulisan.

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok media kreatif *EQ (Emotional Qoutient) Game Cards* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis T.A 2018/2019.

1.6 Manfaat Penulisan.

Dengan tercapainya tujuan penulisan maka diharapkan penulisan karya ilmiah ini bermanfaat untuk:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penulisan karya ilmiah ini dapat menambah khasanah ilmu, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling mengenai penerapan *EQ Game Cards* dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi Siswa, kecerdasan emosional mereka akan meningkat, sehingga mereka dapat mengetahui konsep diri, mampu mengontrol diri, memiliki kemampuan sosial yang baik, mampu berempati, dan dapat memotivasi diri.
- 2) Bagi Guru, guru akan lebih mudah dalam membina emosional siswa melalui penerapan *EQ Game Cards*.
- 3) Bagi Kepala Sekolah, sekolah akan memiliki hubungan sosioemosional yang baik dengan siswa dan personil sekolah.
- 4) Bagi Penulis, penulis mendapatkan pengalaman dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan siswa melalui *EQ Game Cards*. Pengalaman ini dapat berguna untuk keterampilan penulis pada saat menjadi guru BK atau konselor sekolah kelak.