BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang berbudaya, bangsa yang baik adalah bangsa yang beradab (Alam, S 1989 : 4). “Manusia yang peradabannya masih rendah adalah manusia yang masih sangat primitif, oleh karena itu disetiap bangsa yang mempunyai peradaban, anak-anak sejak kecil sudah dididik untuk mengenal etika (watak kebiasaan). Secara etimologis, kata etika berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu “Ethikos” yang artinya timbul dari suatu kebiasaan. Dalam hal ini etika memiliki sudut pandang normatif dimana objeknya adalah manusia dan perbuatannya.

Remaja merupakan masa peralihan untuk menuju kedewasaan dengan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya sehingga mampu bertanggung jawab terutama dalam pergaulan remaja, baik itu dari lingkungan tempat tinggal, sekolah dan masyarakat luas termasuk dalam etika. Pada masa remaja, individu harus mulai dapat bertanggung jawab mengendalikan perilakunya yang sebelumnya pada masa kanak-kanak menjadi tanggung jawab orang tua dan guru, sehingga perilakunya tidak melanggar moral yang berlaku.

Norma dan etika merupakan patokan perilaku dalam suatu kelompok tertentu. Dalam setiap kegiatan manusia yang melibatkan hubungan antarpersonal sudah pasti diperlukan sejumlah norma dan etika, selain untuk mengatur perilaku norma juga dibuat untuk memelihara dan meningkatkan

ketertiban diantara individu-individu yang memiliki kepentingan yang berbeda. Dengan adanya norma dan etika seseorang tidak dapat berbuat semaunya. Kata "Etika" berasal dari kata "ethos" bahasa Yunani, sedangkan kata moral berasal dari kata "mos" jamaknya "mores" (bahasa Latin). Arti kata "etika" dan "mores" pada asalnya sama yakni "kebiasaan atau cara hidup" (Poedjawijatna, 1982:14)

Dalam setiap pergaulan, baik berteman, bermasyarakat, bahkan berbangsa, dibutuhkan suatu etika (kebiasaan) sebagai alat menilai baik-buruknya suatu tindakan. "Dalam dunia pendidikan pun demikian, karena etika (kebiasaan) merupakan hal yang paling mendasar yang menjadi pegangan seorang pelajar dalam bersosialisasi dengan masyarakat " (Bertens, 2007 : 9).

Didalam pendidikan SMA, kawasan yang harus diperhatikan adalah etika pergaulan, karena ketika anak/siswa sudah mengembangkan etika pergaulan, maka siswa dapat membedakan mana yang baik dan yang buruk, kemudian mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari dan akan berpengaruh pada lingkungan sekitarnya dalam bersosialisasi.

Seiring dengan perkembangan zaman semakin lama etika tersebut semakin luntur, termasuk pada kalangan siswa SMA. Sebagian siswa biasanya memiliki karakter menentang nilai dan norma yang ada di masyarakat. Salah satu sikap siswa yang menentang etika adalah siswa yang mulai bergaul baik dalam cara berpakaian yang tidak rapi, cara tutur kata pada teman yang menghiraukan kesopanan pada etika.

Dari berita Compas.com/SKIVO MARCELINO MANDEY penulis melihat ada kabar tentang "Rekontruksi kasus guru SMK ditikam siswa pada

Senin (28/10/2019) pukul 12:24". Dalam berita tersebut menceritakan bahwa seorang siswa (FL) telah menikam gurunya (Alexander) sendiri karena tidak terima atas teguran dari gurunya tersebut yang dimana dia kedapatan merokok di lingkungan sekolah. Siswa tersebut menghabisi gurunya sendiri dengan cara menikam tujuh tusuk di bantu oleh temannya sendiri yang kedapatan merokok. Siswa tersebut diperiksa psikologinya dan di jerat pasal 340 KUHP dan terancam hukuman penjara seumur hidup atau 20 tahun penjara. Dari berita tersebut kita bisa memahami dan mengetahui bagaimana etika pergaulan siswa SMA/SMK sekarang, yang dimana yang semakin luntur karena perkembangan zaman yang disalah gunakan.

Masalah etika adalah masalah manusia pada umumnya dimanapun manusia berada dalam komunitasnya, pasti etika dan etiket ikut berperan sebagai pedoman tingkah laku baik-buruk dalam pergaulan. Remaja yang merupakan bagian dari manusia memerlukan pedoman tingkah laku agar pergaulan sesama remaja dapat berjalan dengan baik sesuai dengan norma masyarakatnya atau sesuai dengan norma agama yang dianutnya, sehingga mereka terhindar dari pergaulan yang menyimpang yang tidak sesuai dengan norma masyarakat dan norma agama.

Makna etika pergaulan harus dipahami dan diaplikasikan di dalam lingkungan siswa yang realitanya lebih banyak siswa yang tidak sadar dan tidak mengetahui makna etika pergaulan, sehingga ada saja siswa-siswi yang tidak memiliki sikap yang baik, seperti siswa yang tidak memiliki etika pergaulan, siswa yang lebih menyukai hidup dengan bebas, pergaulan bebas antara siswa

dengan siswi, tidak mengikuti peraturan yang berlaku dimana hal tersebut merupakan salah satu hal yang tidak mengindahkan makna dari etika pergaulan.

Model *role playing* cocok digunakan bilamana: "pelajaran yang dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis; pelajaran tersebut dimaksud untuk melatih siswa agar menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis; untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya". Dengan demikian teknik Role Playing ini dapat meningkatkan etika prgaulan pada siswa dengan cara mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain, Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik, *Role playing* dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup, Peserta didik akan mengerti sosial psikologis, Model *role playing* dapat menarik minat peserta didik dan Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan februari 2019 di SMA Negeri 14 Medan adalah bahwa terlihat pada perilaku siswa di kelas yang kurang mencerminkan etika pergaulan yang baik seperti siswa kurang memiliki etika bergaul yang baik, tata krama dan sopan santun siswa pada guru kurang, tata cara berbicara siswa kurang memiliki etika, siswa tidak menaati peraturan sekolah, cara berpakaian siswa yang kurang sopan.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan guru BK SMA Negeri 14 Medan didapatkan bahwa cukup banyak siswa kelas XI IPS 2 yang mempunyai masalah etika pergaulan. Hal ini diperkuat dengan laporan ke guru BK bahwa

dari beberapa guru mata pelajaran mengatakan bahwa siswa kelas XI IPS 2masih banyak yang terlihat tidak saling menghargai pendapat temannya didalam kegiatan belajar mengajar salah satu contohnya yaitu saat melakukan diskusi kelompok, ada siswa yang mengemukakan pendapatnya tetapi sebagian temannya tidak setuju dengan pendapat yang dikemukakan temannya itu, sebagian temannya langsung menyalahkan dengan bahasa yang tidak sesuai di ungkapkan di dalam kelompok diskusi.

Kasus diatas dapat diatasi dengan beberapa cara salah satu cara untuk membantu meningkatkan etika pergaulan siswa adalah melalui bimbingan dan konseling, dalam bimbingan dan konseling terdapat pula yaitu layanan orientasi, informasi, penempatan dan penyaluran, bimbingan belajar, konseling individu, bimbingan kelompok, konseling kelompok. Dalam penelitian ini peneliti mengambil layanan bimbingan kelompok. Menurut Sukardi dan Kusmawati (2008:10) "bimbingan kelompok adalah kegiatan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing dan koselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Gazda (1978) dalam Prayitno dan Amti. E (2004:309) "kegiatan bimbingan kelompok adalah kegiatan yang berupa penyampaian informasi yang tepat mengenai masalah pendidikan, pekerjaan, pemahaman pribadi. Informasi tersebut diberikan terutama dengan tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri individu dan pemahaman terhadap orang lain".

Salah satu teknik dalam pemberian bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing. Role playing* (permainan peran) berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkan. Teknik *role playing* ini berhubungan dengan teknik sosiodrama, karena kedua teknik tersebut digunakan secara berkesinambungan dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Melalui teknik ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antar sesama manusia.

Berdasarkan alur pikiran diatas diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat digunakan dalam penelitian desain eksprimental terhadap etika pergaulan siswa.

Mengacu pada uraian diatas, maka judul yang diangkat penulis adalah "**Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Etika Pergaulan Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2019/2020**".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti diuraikan diatas, maka yang menjadi identikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Tata krama dan kurang sopan santun siswa pada guru
2. Tata cara siswa kurang memiliki etika berbicara
3. Siswa tidak menaati peraturan sekolah
4. Cara berpakaian siswa yang tidak sopan

5. Tutur kata dengan teman yang kurang baik.

1.3. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah "menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dengan tahap-tahap pelaksanaan teknik sosiodrama dan rancangan pelaksanaan layanan untuk acuan peneliti didalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terhadap etika pergaulan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2019/2020".

1.4. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian diatas adalah: "apakah pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap etika pergaulan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2019/2020".

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap etika pergaulan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 MedanTahun Ajaran 2019/2020.

THE Character Building UNIVERSITY

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangan yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bimbingan kelompok dan melalui teknik *role playing* dan etika pergaulan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah untuk melahirkan siswa yang berkualitas, berakhlak dan sopan-santun yang baik. Membantu siswa yang memiliki etika pergaulan yang rendah dengan dilakukan upaya layanan bimbingan kelompok.

b. Bagi Guru Pembimbing

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru pembimbing di SMA Negeri 14 Medan dalam melakukan kegiatan layanan bimbingan kelompok, dengan memanfaatkan jam bimbingan dan konseling di kelas seefektif mungkin untuk membantu membentuk karakter pada diri siswa.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*siswa akan terdorong untuk membentuk kepribadian yang positif, khususnya dapat meningkatkan etika pergaulan yang baik disekolah.