

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan rangkaian aktivitas yang membantu individu dalam mengembangkan kemampuan diri agar mampu menghadapi setiap perubahan dalam kehidupan. Melalui proses pendidikan, individu dapat meningkatkan pengetahuan, potensi, dan kreativitasnya seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk mengentaskan kebodohan dan kemiskinan yang dialami individu dalam kehidupan sehari-hari (Aprilian, 2011).

Proses pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar mampu meraih kesuksesan dalam kehidupan pribadi, karier, serta berprestasi di masyarakat. Guru berperan besar dalam pelaksanaan proses pendidikan tersebut. Seorang guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan variatif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Desima, 2016). Salah satu komponen utama dalam proses pendidikan adalah aktivitas belajar, yang didefinisikan sebagai rangkaian perubahan perilaku yang berhubungan dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Mustaqim, 2012).

Sejalan dengan pentingnya pendidikan, etika juga memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa. Etika merupakan sikap moral yang ditunjukkan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan berdasarkan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Isnaeni, 2015). Oleh karena itu, setiap peserta didik perlu memahami dan menerapkan etika dalam bertingkah laku, baik terhadap orang tua, guru, teman sebaya, maupun masyarakat. Etika tidak hanya

dipahami sebagai konsep, tetapi harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Etika terhadap guru, khususnya, diwujudkan melalui cara berbicara dan bertingkah laku yang sopan, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat (Parwati, 2018).

Namun, pada kenyataannya, tingkat etika siswa terhadap guru saat ini menunjukkan penurunan. Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami pentingnya etika dalam berinteraksi dengan guru, baik di sekolah maupun di rumah. Banyak peserta didik yang lebih mementingkan eksistensi diri dibandingkan dengan menunjukkan sikap hormat dan santun terhadap guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Tumiyem (2019) berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok terhadap Etika Berkomunikasi Siswa Kelas XI MA PP Daarut Thaalin Kota Datar T.P. 2018/2019” menunjukkan bahwa etika siswa terhadap guru masih rendah. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa siswa kurang menghargai guru saat proses pembelajaran berlangsung, sering membantah ketika ditegur, tidak merasa jera setelah diberi hukuman, dan bahkan melontarkan kata-kata kasar. Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya etika siswa antara lain lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMA Negeri 2 Medan, diperoleh informasi bahwa kondisi serupa juga terjadi pada siswa kelas X. Dalam proses pembelajaran, masih ditemukan siswa yang kurang menghormati guru saat menjelaskan pelajaran. Ketika guru menegur atau menasihati, beberapa siswa justru membantah.

Hukuman yang diberikan pun belum menimbulkan efek jera. Selain itu, sebagian siswa juga masih berbicara dengan nada yang tidak sopan kepada guru.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami dan menerapkan etika dalam berinteraksi dengan guru. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pembinaan dan bimbingan yang secara khusus menanamkan nilai-nilai etika kepada siswa. Selama ini, layanan yang sering digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai etika hanyalah layanan informasi, yang sifatnya masih satu arah dan kurang efektif dalam menumbuhkan kesadaran diri siswa.

Padahal, siswa yang memiliki etika baik terhadap guru seharusnya menunjukkan sikap-sikap positif, seperti duduk dengan sopan di hadapan guru, berbicara dengan bahasa yang santun, tidak memotong pembicaraan guru, mendengarkan dengan penuh perhatian, berani bertanya dengan sopan jika belum paham, datang tepat waktu, tidak membolos, serta menaati peraturan dan nasihat guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif layanan yang dapat diterapkan ialah bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Corey (dalam Sigit, 2005) menjelaskan bahwa secara teoritis, bimbingan kelompok bertujuan memperluas wawasan melalui berbagai sudut pandang. Dalam konteks multikultural, bimbingan kelompok berkaitan dengan nilai, keyakinan, dan tingkah laku individu berdasarkan latar belakang budaya masing-masing. Sedangkan menurut Esgi & Esti (2018), bimbingan kelompok efektif untuk mengarahkan perubahan perilaku siswa menuju arah yang lebih positif.

Teknik *role playing* atau bermain peran menjadi salah satu strategi efektif dalam proses bimbingan kelompok. Menurut Sagala (2017), *role playing* adalah kegiatan pembelajaran yang sistematis dan mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan serta pikirannya melalui interaksi langsung dalam situasi tertentu. Wicaksono (2016) menambahkan bahwa *role playing* tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan hiburan, tetapi juga sebagai latihan sosial yang menggambarkan perilaku sesuai norma yang berlaku di masyarakat.

Selain itu, Awlawi (2013) menyatakan bahwa *role playing* merupakan teknik dalam pendekatan kelompok yang dapat digunakan dalam konseling untuk membantu individu memahami karakter dan perannya di masyarakat. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat belajar menghormati orang lain, bertanggung jawab, dan memahami hubungan sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan Purwati (2003), bahwa layanan bimbingan bertujuan membantu siswa mengembangkan pemahaman diri, keterampilan interpersonal, rasa tanggung jawab, dan kemampuan membuat keputusan yang baik.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku positif siswa. Putra, Wibowo, & Sugiharto (2019) menemukan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku prososial siswa. Yulia Niken Adhesty, Dini Rakhmawati, & Venty (2023) membuktikan bahwa teknik ini efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Sementara itu, Matahari Citra Prabawani dkk. (2023) menyatakan bahwa teknik *role playing* mampu mereduksi dampak negatif penggunaan smartphone pada siswa. Dalam konteks lain, penelitian oleh Endang Pudjiastuti Sartinah dkk. (2023) menunjukkan bahwa teknik ini juga

meningkatkan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus dalam layanan bimbingan sosial personal.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki potensi besar dalam memperbaiki dan meningkatkan etika siswa terhadap guru. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai etika, tetapi juga dapat mempraktikkannya secara langsung dalam situasi nyata.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* terhadap Etika Siswa kepada Guru di Kelas X SMA Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2025/2026.”

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada paparan latar belakang sebelumnya maka identifikasi permasalahan yang timbul pada penelitian ini, ialah:

1. Terdapat peserta didik yang kurang sopan saat berbicara dengan guru.
2. Terdapat peserta didik yang kurang mematuhi aturan atas perintah guru.
3. Terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran di kelas.
4. Penerapan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan etika terhadap guru belum dilaksanakan dengan optimal.

1.3 Batasan Masalah

Bersumber pada paparan latar belakang masalah, perlu adanya pembatasan masalah yang terpusat maka peneliti membatasi masalah menjadi “Pengaruh

bimbingan kelompok *teknik role playing* terhadap etika siswa kepada guru di kelas x SMA negeri 2 medan tahun ajaran 2025/2026”.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber dari latar belakang serta batasan masalah yang dipaparkan bahwasanya yang menjadi rumusan masalah, yaitu: “Apakah terdapat pengaruh bimbingan kelompok *teknik role playing* terhadap etika siswa kepada guru di kelas x SMA negeri 2 medan tahun ajaran 2025/2026?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok *teknik role playing* terhadap etika siswa kepada guru di kelas x SMA negeri 2 medan tahun ajaran 2025/2026”.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini manfaat yang akan didapatkan dari hasil penelitian, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan khazanah keilmuan, khususnya dalam bidang Bimbingan dan Konseling. Secara spesifik, temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi akademis yang memperkaya pemahaman mengenai efektivitas penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai intervensi yang terbukti mampu meningkatkan dan memperbaiki etika sosial siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung kepada berbagai pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Bagi Penulis/Peneliti:

Menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi profesional dan meningkatkan pemahaman mendalam terkait implementasi, evaluasi, dan dampak dari bimbingan kelompok teknik role playing dalam mengatasi isu etika siswa.

2. Bagi Konselor/Guru Bimbingan dan Konseling (BK):

Menyediakan data empiris dan model intervensi yang dapat dijadikan acuan dalam merancang dan melaksanakan layanan konseling kelompok yang lebih efektif, khususnya dalam mengentaskan masalah etika dan perilaku maladaptif siswa di lingkungan sekolah.

3. Bagi Sekolah:

Memberikan masukan strategis dan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk mengintegrasikan program bimbingan kelompok ke dalam kurikulum layanan BK secara terencana, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih beretika dan kondusif.

4. Bagi Siswa:

Secara langsung, temuan ini berfungsi sebagai media bimbingan dan pembinaan karakter yang diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan internalisasi nilai-nilai etika, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih positif (khususnya dalam interaksi dengan guru dan sesama).

5. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Berfungsi sebagai basis data, wawasan awal, dan landasan teoretis-praktis yang kuat untuk penelitian lanjutan atau studi replikasi dengan fokus, subjek, atau konteks yang berbeda, guna memperluas validitas dan generalisasi temuan.



THE
Character Building
UNIVERSITY