

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena dalam menjalankan kehidupannya manusia tidak hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Dalam melakukan interaksi sosial, manusia berperilaku untuk mencapai tujuan hidupnya. Perilaku tersebut merupakan tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dengan gerakan, tidak sekedar sikap atau ucapan.

Perilaku peduli merupakan salah satu perilaku yang sangat penting ditanamkan pada siswa sejak dini di lingkungan sekolah. Dengan perilaku peduli, siswa bisa menjadi insan yang baik dan terpuji. Peduli disini memiliki arti berusaha mewujudkan dalam perbuatan dan tindakan sehari – hari.

Menurut Dedi Mahardi (2013), dalam buku “*The Power of Care*”, peduli dapat dibagi menjadi tiga, yaitu peduli terhadap kepentingan diri sendiri, peduli terhadap kepentingan bersama dan peduli terhadap kepentingan orang lain. Apabila dikaitkan dengan perilaku peduli siswa terhadap lingkungan sekolah, maka wujud perilaku peduli siswa terhadap kepentingan bersama adalah dengan cara menjaga dan merawat pekarangan sekolah, membuang sampah pada tempatnya serta menjaga fasilitas sekolah. Perilaku peduli siswa terhadap kepentingan orang lain dengan cara memberikan perhatian dan bantuan kepada teman atau personil sekolah yang sedang membutuhkan.

Perilaku peduli merupakan salah satu pilar karakter yang sangat marak diterapkan di sekolah – sekolah. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti yang terdapat dalam Undang – Undang No. 14 Tahun 2005 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Salah satu cara untuk menerapkan perilaku peduli lingkungan sekolah adalah melalui layanan bimbingan dan konseling. Pelayanan bimbingan dan konseling pada dasarnya membantu dan menyokong tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu mewujudkan individu yang mandiri, yang mampu memanfaatkan potensi yang dimiliki secara optimal untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan perkembangan kepribadian (Prayitno,2004)

Perilaku peduli yang benar-benar terarah demi kemajuan bersama harus dibangun dan dikembangkan melalui proses panjang secara terus menerus serta perlu diarahkan dan dibudayakan. Disamping itu, diperlukan kerja sama antar warga sekolah terlebih pada guru bimbingan dan konseling untuk memberikan pelayanan yang optimal dan kontiniu.

Salah satu pelayanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan adalah melalui bimbingan kelompok. Prayitno (2004) menyatakan, tujuan

bimbingan kelompok adalah agar peserta didik dapat memperoleh bahan dan membahas pokok bahasan (topik) tertentu untuk menunjang pemahaman dan pengembangan kemampuan sosial, serta untuk pengambilan keputusan atau tindakan tertentu melalui dinamika kelompok.

Layanan bimbingan kelompok dapat diberikan dengan beragam teknik untuk meningkatkan perilaku peduli lingkungan sekolah. Salah satu teknik yang dapat dilakukan adalah melalui teknik bermain peran (*role playing*). Teknik bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk menempatkan diri mereka di dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Adam Blatner, M.D,2009, menyebutkan *Role playing, a derivative of a sociodrama, is a method for exploring the issues involved in complex social situations*. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996). Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dalam bermain peran ini, siswa diminta untuk menyelami pokok-pokok pikiran dalam peran tersebut sehingga dapat memerankan secara baik.

Diperkuat dengan hasil penelitian yang relevan yang berhubungan dengan perilaku peduli dan bermain peran, Baroroh (2009) dalam penelitian yang

berjudul “upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*” menunjukkan bahwa dari tindakan yang telah dilakukan dari 46 peserta didik, 95% peserta didik peduli terhadap lingkungan. Peserta didik tidak membuang sampah di kelas, dan kelas dalam keadaan bersih dan rapi ketika ditinggalkan serta peserta didik memiliki ketepatan waktu. Sehingga, secara umum teknik *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter peserta didik terkhusus pada perilaku peduli.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada bulan November 2013 dengan guru BK di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam, Umumnya, SMA Negeri 2 Lubuk Pakam merupakan Sekolah Adiwiyata, yaitu Sekolah yang peduli dengan lingkungan yang sehat, bersih serta lingkungan yang indah. Dengan adanya program adiwiyata diharapkan seluruh masyarakat di sekitar sekolah agar dapat menyadari bahwa lingkungan yang hijau adalah lingkungan yang sehat bagi kesehatan tubuh. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang peduli dengan lingkungan sekolahnya. Siswa tersebut kurang peduli dengan kebersihan dan kerapian diri pribadi yang ditunjukkan dengan kurangnya kerapian dalam memakai seragam sekolah. Siswa juga kurang peduli dengan kepentingan bersama karena kurang mau merawat pekarangan sekolah. Beberapa siswa menganggap bahwa sekolah telah memiliki *cleaning service* sehingga siswa tidak mau membersihkan pekarangan. Siswa juga kurang menjaga fasilitas sekolah, hal tersebut ditunjukkan dengan perilaku siswa yang mencoret bangku dan meja kelas. Disamping itu, perilaku peduli siswa terhadap kepentingan orang lain

seperti terhadap teman dan guru juga rendah. Siswa cenderung acuh dan tidak mau berbagi dengan teman yang sedang membutuhkan bantuan.

Perilaku kurang peduli tersebut akan membuat lingkungan menjadi kotor dan hubungan sosioemosional siswa menjadi kurang harmonis. Apabila hal ini terus menerus dibiarkan, maka perilaku siswa akan semakin acuh dan dapat terbawa sampai dewasa. Sehingga, menjadi karakter yang tidak dapat dibanggakan.

Perilaku peduli terhadap lingkungan sekolah dapat dikembangkan dalam diri siswa melalui bimbingan kelompok yang kontiniu. Bimbingan kelompok yang kuat menumbuhkan penghayatan perilaku pada siswa. Salah satu teknik yang dapat dilakukan yaitu dengan bermain peran tentang perilaku – perilaku yang memperlihatkan kepedulian dan ketidak-pedulian terhadap lingkungan sekolah. Penghayatan yang mendalam diharapkan akan menumbuhkan kesadaran untuk peduli pada lingkungan sekolah. Harapan ini mendorong peneliti untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Bermain Peran Terhadap Perilaku Peduli Lingkungan Sekolah Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam T.A 2013/2014”

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa faktor dapat diidentifikasi sebagai faktor yang mempengaruhi kepedulian siswa terhadap lingkungan sekolah, yaitu :

1. Kurangnya kesadaran dan pemahaman siswa tentang pentingnya lingkungan sekolah yang bersih dan dalam suasana peduli (*caring*) terhadap guru dan personil sekolah lainnya.
2. kurangnya dorongan dan perilaku siswa untuk memelihara lingkungan sekolah
3. kurangnya bimbingan dari orang tua dan orang dewasa lainnya terhadap siswa tentang bagaimana seharusnya siswa berperilaku peduli terhadap lingkungan sekolah.

## **C. Pembatasan 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 layanan bimbingan kelompok melalui teknik bermain peran terhadap perilaku peduli lingkungan sekolah pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Pakam.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah

1. apakah perilaku peduli lingkungan sekolah siswa sesudah mengikuti bimbingan kelompok teknik bermain peran lebih tinggi daripada sebelum mengikuti bimbingan kelompok teknik bermain peran?

2. apakah perilaku peduli lingkungan sekolah siswa yang mendapatkan bimbingan kelompok teknik bermain peran lebih tinggi daripada perilaku peduli lingkungan sekolah siswa yang tidak mendapatkan bimbingan kelompok teknik bermain peran?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Perilaku peduli lingkungan sekolah siswa sesudah mengikuti bimbingan kelompok teknik bermain peran dan sebelum mengikuti bimbingan kelompok teknik bermain peran
2. perilaku peduli lingkungan sekolah siswa yang mendapatkan bimbingan kelompok teknik bermain peran dan perilaku peduli lingkungan sekolah siswa yang tidak mendapatkan bimbingan kelompok teknik bermain peran

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian maka diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok melalui teknik bermain peran terhadap perilaku peduli lingkungan sekolah

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi siswa, perilaku peduli siswa terhadap lingkungan sekolah akan meningkat, sehingga mereka mampu memelihara lingkungan fisik dan lingkungan sosioemosional di sekolah
- b. Bagi Guru, guru akan lebih mudah dalam membina karakter kepedulian pada siswa melalui pengalaman mengembangkan kepedulian siswa tersebut.
- c. Bagi Sekolah, sekolah akan memiliki lingkungan sekolah yang rapi, bersih, dan asri serta memiliki hubungan sosioemosional diantara siswa dan personil sekolah
- d. Bagi Peneliti, peneliti mendapatkan pengalaman dalam membentuk perilaku peduli lingkungan sekolah pada siswa. pengalaman ini berguna untuk keterampilan peneliti pada saat menjadi guru BK atau konselor sekolah, kelak.