

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Ketika memasuki dunia sekolah seorang siswa akan menghadapi lingkungan yang baru, lingkungan sosial yang lebih luas, lingkungan dimana siswa akan berinteraksi dengan orang lain yang mungkin belum pernah dikenalnya ataupun sudah dikenalnya demi menjaga sebuah hubungan yang baik. Hubungan yang baik terhadap sesama siswa akan menjadikan hidup siswa tersebut terasa tenteram dan bahagia, karena menjaga dan memelihara sebuah hubungan baik adalah jembatan untuk mencapai kebermaknaan hidup yang lebih baik. Dalam kehidupan khususnya disekolah siswa pasti mendapati orang dengan watak dan perilaku yang beraneka ragam, maka dari itu perlu adanya sikap atau perilaku yang harus ditanamkan dan diaplikasikan demi menjaga dan membina hubungan baik tersebut. Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya rasa ataupun tindakan yang harus dilakukan demi terpeliharanya sebuah hubungan sosial yang baik, salah satunya adalah dengan perilaku empati.

Menurut Kusmaryani, (2014:28). Empati berasal dari bahasa Yunani, yang berarti “ketertarikan fisik”. Empati didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, dan merasakan perasaan/emosi orang lain. Empati dapat juga diartikan kesanggupan untuk menempatkan diri dalam keadaan orang lain. Oleh karena itu, empati membuat orang dapat memahami kesenangan orang lain, penderitaan orang lain, kesedihan orang lain, juga berbagai emosi dasar lainnya seperti marah, takut, ataupun jijik. Karena pikiran, kepercayaan, dan

keinginan seseorang berhubungan dengan perasaannya, seseorang yang berempati akan mampu mengetahui pikiran dan situasi hati orang lain. Dengan demikian penekanan empati tersebut menyatakan bahwa kemampuan merasakan perasaan orang lain tersebut tidak membuat orang tenggelam dan larut dalam situasi perasaannya tetapi orang tersebut mampu memahami perasaan negatif atau positif seolah-olah emosi itu di alaminya sendiri.

Kemampuan berempati akan mampu menjadi kunci dalam keberhasilan hubungan sosial khususnya lingkungan sekolah. empati akan membantu siswa bisa cepat memisahkan antara masalah dengan temannya. Kemampuan berempati akan mendorong siswa mampu melihat dan membaca situasi dengan lebih jernih dan menempatkan objektivitas dalam memecahkan masalah ataupun membina hubungan yang baik dengan sesama. Banyak alternatif yang memungkinkan dapat diambil apabila orang dapat berempati dengan orang lain dalam menjaga hubungan baik. Tanpa adanya empati sulit rasanya seseorang dapat mengetahui apa yang sedang dihadapi seseorang ataupun dialami seseorang karena orang tersebut tidak memasuki perasaan orang lain dan memahami kondisi yang sedang dialami. Contohnya dengan empati siswa akan memiliki rasa kepedulian terhadap orang lain, menolong orang lain, dan bisa bekerjasama dengan orang secara baik.

Berdasarkan fakta yang peneliti temukan dilapangan dengan melakukan wawancara dengan guru di SMA Negeri 1 Biluhu Kecamatan Biluhu Kabupaten Gorontalo pada tanggal 18 Mei 2016, menunjukkan bahwa dari 360 orang masih banyak siswa yang kurang memiliki hubungan sosial yang baik khususnya empati. Di antaranya, tidak mampu merasakan perasaan orang lain, menolong teman yang

kesusahan, dan tidak mau bekerjasama sesama teman. Menyikapi hal tersebut, ada berbagai macam alternatif yang bisa dilakukan untuk menumbuhkembangkan atau membangkitkan kembali rasa kepedulian atau rasa empati tersebut, salah satunya adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Game*.

Bimbingan kelompok adalah salah satu bimbingan yang diberikan kepada sejumlah orang (10 sampai 15) dalam bentuk kelompok yang dipimpin oleh konselor, membahas masalah-masalah umum yang aktual dan tidak rahasia dengan memanfaatkan teknik *game*. Menurut Nurihsan 2014:23 Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang), ataupun kelas (20-40 orang). Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas, serta meraih masa depan studi karir ataupun kehidupan. Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri. Dengan adanya kegiatan bimbingan kelompok tersebut diharapkan siswa lebih memiliki rasa empati terhadap sesama teman sehingga hubungan sosial mereka lebih terjaga. Rusmana, 2009 : 4-6, Adapun kelebihan dari bimbingan kelompok dengan teknik *Game* adalah: (1) mampu menguasai kepedulian-kepedulian kultural dan kebutuhan-kebutuhan psikologis yang umum; (2) dapat mengembangkan instingtif dan instrumental pada pola perilaku untuk di kemudian hari dalam kehidupan; (3) memfokuskan pada kesamaan antara perilaku bermain

dengan aktivitas kehidupan nyata; (4) bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional; (5) memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial; (6) sebagai alat untuk belajar dalam mengungguli yang lain dengan cara-cara yang dapat diterima secara sosial; (7) menekankan pada konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energi emosional dan psikis yang tertahan; (8) sebagai suatu kendaraan untuk sublimasi impuls-impuls dasar; (9) merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia; dan (10) sebagai pengganti bagi verbalisasi ekspresi fantasi atau asosiasi bebas. Teknik *Game* adalah perpaduan yang harmoni antara bimbingan kelompok, karena dengan kegiatan bermain dapat melatih siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotornya, sehingga mampu untuk menumbuhkan siswa dalam melakukan eksplorasi, melatih imajinasi, dan memberikan peluang untuk berhubungan dengan orang lain, serta merasa tidak jenuh ketika berada dalam proses mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru Lancy, Russ, (dalam Nandang Rusmana 2009:14).

Berdasarkan pemikiran yang dijelaskan maka peneliti memilih layanan bimbingan kelompok teknik *Game*. Bimbingan kelompok teknik *Game* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah empati siswa melalui aktivitas kelompok. Dengan adanya layanan bimbingan kelompok teknik *Game* diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan perilaku empati siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan Judul **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Game* Terhadap Perilaku Empati Siswa Di SMA Negeri 1 Biluhu Kecamatan Biluhu Kabupaten Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya memahami perasaan orang lain
- b. Siswa kurang peduli terhadap teman yang kesusahan
- c. Kurangnya kerjasama yang dilakukan dengan sesama teman
- d. Belum adanya uji coba yang dilakukan untuk melihat pengaruh bimbingan kelompok teknik *Game* terhadap perilaku empati siswa di SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini **“Apakah terdapat pengaruh bimbingan kelompok teknik *Game* terhadap perilaku empati siswa di SMA Negeri 1 Biluhu Kecamatan Biluhu Kabupaten Gorontalo?”**.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok teknik *game* terhadap perilaku empati siswa di SMA Negeri 1 Biluhu Kecamatan Biluhu Kabupaten Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat secara teoritis dan praktis :

a. Secara teoritis

- 1) Bagi akademisi (Lembaga Pendidikan/Tenaga Pendidikan) dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dalam mengatasi perilaku kurang berempati.
- 2) Sebagai bahan referensi bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

b. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang lebih kepada guru pembimbing (konselor) mengenai perilaku empati yang terjadi pada siswa SMA Negeri 1 Biluhu.