

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini dunia sedang dilanda wabah *coronavirus*. *Coronavirus* pertama kali muncul diakhir desember 2019 lalu di kota Wuhan, China. *World Health Organization* (WHO) mengumumkan nama virus corona jenis baru *Coronavirus Diseases 2019* (Covid-19), merupakan penyebab penyakit yang lebih berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). *Covid-19* salah satu virus menular dengan cepat dan telah menyebar hampir keseluruhan dunia (Zein, 2020). Proses pembelajaran berubah selama masa pandemi *Covid-19* di Indonesia, perubahan dari luar jaringan (tatap muka) menjadi daring. Mengikuti anjuran pemerintah untuk belajar, bekerja dan beribadah di rumah dalam mencegah penularan dan memutus mata rantai penyebaran *Covid-19*. Dengan himbauan tersebut maka proses pembelajaran dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan teknologi serta media internet. Pembelajaran yang dilakukan secara daring pada masa pandemi *Covid-19* dilaksanakan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini.

Pembelajaran secara daring di masa pandemi *Covid-19* ternyata masih terus diperpanjang sampai saat ini hingga waktu yang tidak ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian dari (Megawanti, Megawati & Nurkhafifah, 2020) membuktikan bahwa 155 responden yang terdiri dari jenjang SD sampai SMA sepakat bahwa mereka tidak senang dengan ketetapan perpanjangan masa belajar dari rumah atau pembelajaran daring. Pada dasarnya mereka menyukai kondisi pembelajaran dari rumah karena lebih terlihat santai dan tidak kaku seperti disekolah, tetapi pembelajaran daring bukan pilihan yang akan mereka pilih apalagi dalam waktu yang panjang. Dengan begitu ternyata membuat siswa mengalami kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan selama pembelajaran daring sehingga menyebabkan sosio emosional siswa selama masa pandemi terganggu.

Pentingnya perkembangan sosio emosional pada siswa dimasa pandemi *Covid-19* atau pada pembelajaran daring. Sosio emosional merupakan suatu kemampuan individu dalam berinteraksi dengan makhluk sosial lainnya untuk menyikapi hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Sehingga adanya perubahan yang terjadi pada diri sendiri dalam menyikapi setiap kondisi atau perilaku individu. Sedangkan emosional berkaitan dengan ekspresi emosional, atau seperti perubahan-perubahan yang mendalam yang menyertai emosi dengan mencirikan individu yang mudah terangsang untuk menampilkan tingkah laku emosional (Chaplin, 2008)

Berdasarkan hasil penelitian (Sujadi, Alwis, Syamsarina, Meditmar & Wahab, 2019) membuktikan bahwa kemampuan sosio emosional penghuni panti asuhan dengan populasi dalam penelitian berjumlah 21 orang. Terdapat 7 (tujuh) subjek penelitian berada pada kategori sedang, selebihnya berada pada kategori rendah. Dengan presentase tersebut ditemukan bahwa kemampuan sosio emosional pada penghuni panti asuhan masih rendah dikarenakan masih kurangnya perhatian sehingga dilakukan program layanan untuk meningkatkan kemampuan sosio emosional pada penghuni panti asuhan. Perkembangan sosio emosional pada siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya merupakan proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan. Peralihan lingkungan ke masa pandemi Covid-19 mengharuskan siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya untuk mengikuti pembelajaran daring dengan melaksanakan segala aktifitas dirumah saja. Peralihan lingkungan ini menjadikan siswa hanya berada dalam lingkungan keluarga yang membuat siswa mengalami kurangnya pembelajaran interaksi sosial dengan teman sebaya secara langsung. Sehingga siswa susah untuk mengevaluasi dan memahami karakteristik individu dalam berperilaku. Kemampuan berperilaku dengan teman sebaya dapat menampilkan variasi perilaku serta bisa mengatasi konflik sesuai dengan ekspektasi teman sebayanya, merupakan perkembangan sosio emosional siswa yang tumbuh dalam wadah interaksi dengan teman sebaya di lingkungan sekolah.

Tentunya permasalahan sosio emosional siswa tidak dapat diabaikan begitu saja karena akan berdampak pada terhambatnya kehidupan efektif sehari-hari para siswa di masa pandemi *Covid-19* saat ini bahkan nanti pada masa normal setelah pandemi *Covid-19* ini

berakhir. Beberapa hambatan akan terus muncul jika sosio emosional siswa tidak dapat dipecahkan, karena siswa dapat menemukan kesulitan bahkan ketidak berhasilan mengingat faktor keterbatasan siswa seperti kemampuan interaksi dan pengetahuan yang dimiliki. Hambatan dan ketidak berhasilan ini dapat menyebabkan siswa merasa tidak mendapat pengalaman dan tempat untuk mengkespresikan emosi mereka serta timbulnya perilaku antisosial yang berdampak besar dari rendahnya sosio emosional siswa. Dengan begitu perlu adanya perhatian dari berbagai pihak, baik pendidikan, serta orang tua yang berada di lingkungan paling utama pada siswa. Jadi dapat diartikan bahwa pentingnya sosio emosional siswa merupakan bekal siswa dalam berinteraksi dan memahami diri yang diintervensi melalui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

Layanan bimbingan dan konseling meliputi layanan konseling individu, kondeling kelompok, bimbingan kelompok, dan bimbingan klasikal. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa dengan suasana kelompok terhadap kegiatan pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok. Romlah (2006) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah proses bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditunjukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Apa yang dibicarakan dalam kegiatan kelompok tersebut semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri maupun untuk peserta lainnya.

Penelitian ini pemberian layanan bimbingan kelompok untuk siswa remaja pada tingkat SMP Hang Tuah 1 Surabaya dikemas dengan *play therapy* atau terapi bermain supaya siswa terfasilitasi untuk terbuka dan leluasa untuk bercerita. Hatiningsih (2013) menjelaskan *play therapy* adalah sebuah proses terapeutik yang menggunakan permainan sebagai media terapi agar mudah melihat ekspresi alami seorang anak yang tidak bisa diungkapkannya dalam bahasa verbal karena permainan merupakan pintu masuk kedalam dunia anak-anak. Vigotsky dalam Landreth (2001) mengemukakan bahwa bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial emosional siswa. Begitu juga pendapat Siahkalroudi & Bahri (2015)

menyatakan bahwa *play therapy* efektif dalam meningkatkan kemampuan sosio emosional siswa. Harapannya dengan teknik *play therapy* siswa bisa lebih merasa senang tanpa bosan untuk mengikuti proses layanan bimbingan kelompok.

Penerapan *play therapy* dilakukan dengan terapi bermain menggunakan bantuan media sebagai alat pendukung dalam pelaksanaan *play therapy*. Media yang akan diterapkan adalah boneka tangan digunakan untuk bercerita, sehingga siswa dapat bermain peran dengan dapat mengekspresikan peran yang dimainkan melalui media boneka tangan. *Play therapy* boneka tangan diharapkan dapat menjadi media yang dapat mendukung proses layanan bimbingan kelompok pada siswa agar dapat melihat perkembangan sosio emosional siswa di masa pandemi.

Sudjana Nana dan Rivai Ahmad (2002) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sulianto, Utari dan Yulianti (2014) menyatakan bahwa boneka tangan adalah media cerita atau berperan memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Siswa juga dapat terlibat dalam permainan boneka dan ikut untuk memaikan boneka. Hal seperti ini bisa menjadi pengalih perhatian sekaligus media untuk bereksprei atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka tangan bisa mendorong fungsi tumbuhnya fantasi atau imajinasi siswa.

Dari pemaparan diatas maka perkembangan sosio emosional siswa di masa pandemi *Covid-19* masih sangat rendah dan harus segera diselesaikan dengan mendapatkan perkembangan sosio emosional siswa. Maka hal tersebut menjadikan alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Play Therapy* dengan Media Boneka Tangan dalam Bimbingan Kelompok terhadap Sosio Emosional Siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya di Masa Pandemi *Covid-19*”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa ruang lingkup dan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan sosio emosional siswa SMP
2. Kegiatan bimbingan kelompok
3. Penerapan *play therapy* dengan media boneka tangan secara bermain peran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian apakah secara signifikan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya di masa pandemi *Covid-19*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai sehubungan dengan objek yang diteliti adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya di masa pandemi *Covid-19*.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel penelitian

Variabel penelitian ini ada 2 yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 di masa pandemi, variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Sosio Emosional

Sosio emosional siswa adalah perkembangan sosio emosional yang berkaitan dengan kemampuan dalam memahami perasaan saat menjalin interaksi dengan orang lain di lingkungan sekitar sehingga dapat mengekspresikan secara tepat, yang mencakup: a) kemampuan interaksi, b) perkembangan sosial dengan teman sebaya, c) tingkat

aktivitas sosial, d) sikap dan tempramen, e) pengendalian emosional, f) contoh dan panutan.

b. *Play Therapy* dengan Media Boneka Tangan dalam Bimbingan Kelompok

Play Therapy dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok merupakan pemberian layanan bimbingan kelompok kepada siswa dalam menerapkan *play therapy* dengan media boneka tangan adalah media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka untuk mengatasi persoalan emosi, perilaku, sosial, belajar dan gangguan mental lainnya melalui kegiatan terapi bermain. Penerapan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok dapat mencakup : a) mengekspresikan diri, b) kemampuan interpersonal c) kemampuan mengatur dan mengontrol emosi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan Bimbingan dan Konseling, Guru Bimbingan dan Konseling serta peneliti selanjutnya.

1. Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perkembangan sosio emosional siswa melalui *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok.

2. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian keilmuan yang berhubungan dengan perkembangan sosio emosional siswa melalui *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok.