

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah kecerdasan emosional masyarakat Indonesia masih berada ditaraf rendah. hal ini ditunjukkan dari berita yang dimuat oleh ANTARA News yang terbit pada Selasa, 2 April 2013, bahwa karena kecerdasan emosional yang rendah, memunculkan berbagai tindakan kekerasan dan konflik. Contoh tindakan yang mencerminkan rendahnya kecerdasan emosional adalah, kerusuhan pembakaran sejumlah gedung publik kota Palopo, Sulawesi Selatan, yang disebabkan oleh hasil pemilihan kepala daerah. Kasus minimnya kecerdasan emosional lainnya adalah kasus kriminal yang dilakukan oleh Laeli Atik Supriyatin. Berita dalam Suara.com yang terbit Rabu, 23 September 2020 menjelaskan kasus tingginya IQ itu tidak cukup bila tidak dibarengi tingginya EQ, menurut Kabid Humas Polda Metro Jaya Kombes Yusri Yunus, LAS melakukan ini karena himpitan ekonomi. Sebelum pandemic Covid-19 melanda LAS mencari uang dengan lancar, apalagi dia salah satu lulusan terbaik kampus ternama, karena dampak covid-19 yang juga menyerang keuangannya, dia tega melakukan pemerasan dan tindak mutilasi demi untuk mendapatkan uang. Pentingnya Kecerdasan emosional ini juga di dukung oleh calon wakil presiden yang kalah, Sandiaga Uno. Dilansir oleh tempo.co pada hari Senin, 9 Desember 2019 Sandiaga Uno berpendapat "*emotional intelligence* atau kecerdasan emosional akan menjadi kemampuan yang sangat dibutuhkan dimasa depan.

Rendahnya kecerdasan emosional seperti ini haruslah segera ditangani. Menurut Goleman(1996) orang yang hanya mempunyai kecerdasan intelegensi tinggi akan cenderung akan memiliki perilaku rewel, menarik diri dari yang lain, terlalu kritis, bersikap dingin, kesulitan dalam mengekspresikan kemarahannya sehingga seringkali mereka yang hanya memiliki nilai tinggi IQ tidak dengan EQ disebut sebagai sumber masalah. Karena sikap-sikap diatas akan melahirkan orang yang berkepribadian keras kepala, mudah frustasi, tidak mudah percaya pada orang lain, mudah putus asa dan tidak peka. Jadi

kecerdasan emosional lebih banyak dibutuhkan dalam dunia nyata daripada orang yang hanya memiliki kecerdasan intelegensi yang unggul dalam dunia pelajaran. Sehingga *point* penting yang paling dibutuhkan didunia ini, terutama dunia kerja adalah kecerdasan emosional.

Studi awal pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Taruna Balen, salah satu masalah yang ditemukan dilapangan yaitu kecerdasan emosional siswa yang rendah. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan bu husna, beliau merupakan guru BK di sekolah tersebut. Menurut beliau siswa SMK Taruna memiliki kecerdasan emosional yang rendah. Menurunnya kecerdasan emosional siswa ditandai dengan perilaku seperti kurang bisa menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belum bisa membagi tanggung jawab, belum bisa meninjau situasi sosial dari berbagai sudut, dan lain-lain. Selanjutnya penelitian ingin mengukur tingkat kecerdasan emosional siswa SMK atau MA dikota Bojonegoro dengan mengambil sampel secara random yaitu memilih salah satu SMK pada satu kecamatan dikota Bojonegoro.

Penelitian dilakukan dengan melancarkan instrumen skala kecerdasan emosional yang sudah divalidasi, pada satu kelas tiap sekolah hingga mendapatkan sampel sejumlah 65 siswa. Hasil yang diperoleh ialah tingkat kecerdasan emosional siswa SMK dikota Bojonegoro masuk pada klasifikasi rendah, dan perolehan persentase sebesar 6,15% untuk kategori sangat rendah, 49, 23% untuk kategori rendah, selanjutnya untuk kategori sedang diperoleh persentase 20% dilanjutkan untuk kategori tinggi adalah 12,31% dan kategori sangat tinggi adalah 12,31%.

Salah satu layanan yang bisa digunakan dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa adalah teknik *role playing* . bukan tanpa dasar, salah satu penelitian yang membuktikan bahwa *role playing* efektif adalah penelitian yang dilakukan oleh Priyanggodo (2017:7) dengan judul meningkatkan kecerdasan emosional siswa SMP dengan teknik *role playing*, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional. Penelitian lainnya tentang kecerdasan emosional adalah yang dilakukan oleh Muh.Jidan Ananta (2016) dengan judul pengaruh

kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar pada siswa kelas V SDN Ketawanggede Malang . Dari hal ini bisa dijadikan pijakan bahwa *role playing* merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan EQ siswa SMP. dan hal ini juga yang akan diaplikasikan pada anak SMK. Dengan cara membuat modul *role playing* yang memuat pelbagai skenario-skenario yang disusun secara rapi untuk diperankan siswa sehingga bisa menjadi salah satu metode untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Dari pemaparan latar belakang diatas, peneliti ingin mengangkat skripsi dengan judul “ Panduan Pelatihan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMK Taruna Balen “.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan pengembangan panduan pelatihan *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SMK.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dari latar belakang diatas, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa panduan modul teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa yang akan menjadi buku pedoman guru BK yang didalamnya memuat : (1) pendahuluan, didalamnya berisi rasional, tujuan umum, langkah-langkah, hal-hal yang harus diperhatikan, tema/topik, penggunaan instrument pelatihan, dan evaluasi;(2) Skenario panduan.

1.4 Pentingnya Pengembangan

Produk yang dihasilkan diharapkan menjadi sumbangsih untuk praktek bimbingan konseling disekolah dalam menyelesaikan masalah-masalah siswa terkhusus masalah rendahnya kecerdasan emosional.

1.5 Batasan Pengembangan

1.5.2 Tahapan pengembangan ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dilakukan oleh Borg and Gell (1983) yang terdiri atas 10 tahap. Jenis keterampilan yang diberikan berupa bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

- 1.5.3 Pengembangan panduan teknik *role playing* yang diukur tingkat keberhasilannya dengan menggunakan lembar diskusi dan refleksi yang telah disediakan.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Pengembangan

Pengembangan adalah serangkaian kegiatan mendesain, menyusun, mengevaluasi, merevisi produk berupa panduan yang memenuhi kriteria standar evaluasi meliputi 3 aspek, yaitu:

1.6.1.1 Kegunaan

Mengacu pada manfaat produk yang akan dikembangkan dan memberi manfaat bagi konselor dan siswa dalam meningkatkan kecerdasan emosional dengan metode *role playing*

1.6.1.2 Kelayakan

Mengacu pada kepraktisan dan keefektifan panduan bagi siswa disekolah menengah kejuruan (SMK), indikator kepraktisan prosedur mengacu pada pelaksanaan teknis intervensi

1.6.1.3 Ketepatan

Mengacu pada seberapa besar panduan yang dikembangkan dapat mengungkap dan menyampaikan informasi secara teknis untuk menentukan nilai panduan pelatihan *role playing* untuk mengatasi rendahnya kecerdasan moral

1.6.2 Panduan

Panduan adalah pedoman yang meliputi seperangkat kegiatan dengan prosedur kerja sistematis, yang dapat digunakan dalam pelayanan latihan pengembangan *role playing* untuk mengatasi rendahnya kecerdasan emosional siswa

1.6.3 Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional, yaitu kemampuan seseorang dalam mendayagunakan emosinya dengan tepat dan optimal. dan cara agar bisa tepat dan optimal dalam mendayagunakan emosi dengan

mengaktifkan 5 aspek, yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati dan keterampilan sosial.

1.6.4 Role Playing

Role playing adalah teknik memainkan peran dan situasi tertentu dalam suatu cerita yang didalamnya mengandung nilai-nilai yang bisa dipelajari, karena diambil dari kisah kehidupan nyata.

