

## BAB II

### LANDASAN TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Deskripsi Teoritik

##### 1. Remaja

###### a. Hakekat Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa Belanda (*adolescentia*) yaitu *adolescene* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* menurut Golinco (Rice, 1990). Remaja merupakan masa peralihan masa anak sampai masa dewasa yaitu dari 12 sampai 21 tahun (Gunarsa, 2006: 203). Menurut Santrock, perkembangan remaja diartikan sebagai masa transisi antara masa anak dan masa dewasa dengan meliputi perubahan aspek biologis, kognitif, dan sosial-emosional yang berkisar dari perkembangan fungsi seksual, proses berpikir abstrak sampai pada kemandirian (2003: 26).

Sejalan dengan Santrock, Stanley Hall mengemukakan bahwa masa remaja merupakan masa penuh gejolak emosi dan ketidak seimbangan yang tercangkup dalam “*storm* dan *stress*”, dengan demikian remaja mudah terkena pengaruh oleh lingkungan (Gunarsa, 2006: 206). Masa remaja sangat penting dalam siklus perkembangan siswa dan merupakan masa transisi yang dapat

diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat (Jahja, 2011).

#### **b. Karakteristik Remaja**

Menurut Santrock, remaja merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa dengan mencakup perubahan aspek biologis, kognitif, dan sosial-emosional (2003: 26). Perubahan aspek tersebut bersifat kompleks karena merupakan hasil dari beberapa proses yaitu: (1) proses biologis (*biological processes*) mencakup perubahan fisik individu; (2) proses kognitif (*cognitive processes*) meliputi perubahan pikiran, inteligensi dan bahasa, dan (3) proses sosial-emosional (*socioemotional processes*) meliputi perubahan hubungan individu dengan manusia lain, dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan (2003: 23).

Proses biologis, kognitif, dan sosial-emosional saling terjalin secara erat. Proses sosial mendukung dan membentuk proses kognitif, proses kognitif mengembangkan atau menghambat proses sosial-emosional, dan proses biologis mempengaruhi proses kognitif (Santrock, 2003: 24). Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada keadaan emosi masa remaja, yang dapat dijabarkan sebagai berikut (Hurlock, 1992: 212):

### **Emosi pada Masa Remaja**

Emosi masa remaja sama dengan emosi masa kanak-kanak. Perbedaannya terletak pada rangsangan yang membangkitkan emosi dan pada pengendalian emosi. Misalnya, perlakuan sebagai “anak kecil” atau secara “tidak adil” membuat remaja khususnya siswa sangat marah dibandingkan dengan hal-hal lain. Siswa tidak ingin lagi mengungkapkan amarahnya dan dengan gerakan amarah yang meledak-ledak, melainkan dengan menggerutu, tidak mau berbicara, atau dengan suara keras mengkritik orang-orang yang menyebabkan amarah. Siswa juga iri hati terhadap orang yang memiliki benda lebih banyak. Ia tidak mengeluh dan menyesali diri sendiri, seperti yang dilakukan anak-anak. Siswa suka bekerja sambil agar dapat memperoleh uang untuk membeli barang yang diinginkan atau bila perlu berhenti sekolah untuk mendapatkannya.

### **Kematangan Emosi**

Siswa sudah mencapai kematangan emosi bila pada akhir masa remaja tidak “meledakkan” emosinya di hadapan orang lain, melainkan menunggu saat dan tempat yang lebih tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih dapat diterima. Petunjuk kematangan emosi yang lain adalah bahwa

siswa menilai situasi secara kritis terlebih dulu sebelum beraksi secara emosional, tidak lagi beraksi tanpa berpikir sebelumnya seperti anak-anak atau orang yang tidak matang, dengan demikian siswa mengabaikan banyak rangsangan yang tadinya dapat menimbulkan ledakan emosi. Akhirnya, siswa yang emosinya matang memberikan reaksi emosional yang stabil, tidak berubah-ubah dari satu emosi atau suasana hati ke suasana hati yang lain, seperti dalam periode sebelumnya.

Mencapai kematangan emosi, siswa harus belajar memperoleh gambaran situasi-situasi yang dapat menimbulkan reaksi emosional dengan cara membicarakan berbagai masalah pribadinya kepada orang lain. Keterbukaan, perasaan dan masalah pribadi dipengaruhi sebagian oleh rasa aman dalam hubungan sosial dan sebagian oleh tingkat kesukaan siswa pada “orang sasaran” (yaitu orang yang mau mengutarakan berbagai kesulitan, dan oleh tingkat penerimaan orang sasaran itu).

Bila siswa ingin mencapai kematangan emosi, juga harus belajar menggunakan ***katarsis emosi*** untuk menyalurkan emosinya dengan cara latihan fisik yang berat, bermain atau bekerja, tertawa atau menangis. Meskipun cara-cara ini dapat menyalurkan gejolak emosi yang timbul karena usaha pengendalian ungkapan emosi, namun sikap sosial terhadap

perilaku menangis adalah kurang baik dibandingkan dengan sikap sosial terhadap perilaku tertawa, kecuali bila tertawa hanya dilakukan bilamana memperoleh dukungan sosial.

### **c. Tugas Perkembangan Remaja**

Perkembangan merupakan proses belajar sosial yang berkesinambungan, sebagai hasil belajar dan pengalaman dari lingkungan, maka timbulah perilaku yang baru. Masyarakat dan lingkungan sekitar mempunyai harapan tertentu pada remaja khususnya siswa. Melalui proses belajar sosial, siswa belajar memenuhi harapan dan tuntutan terhadapnya (Gunarsa, 2006: 206). Harapan tersebut dapat dipenuhi melalui suatu proses dengan menjalankan tugas-tugas perkembangan yaitu; (1) menerima keadaan fisiknya; (2) memperoleh kebebasan emosional; (3) mampu bergaul; (4) menemukan model untuk identifikasi; (5) mengetahui dan menerima kemampuan sendiri; (6) memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma, dan (7) meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan (Gunarsa, 2006: 207).

Pada penelitian ini, peneliti tertuju pada tugas perkembangan remaja mengenai kebebasan secara emosional, sebelum siswa SMP mampu mencapai kebebasan emosional

tersebut maka perlu adanya kematangan emosional pada dirinya, siswa perlu memiliki pengetahuan atau kecerdasan emosional. Menurut Gardner terdapat lima pokok utama dari kecerdasan emosional yaitu siswa mampu menyadari emosi yang dimiliki diri sendiri, mengelola emosi yang ada pada diri sendiri, memiliki kepekaan terhadap emosi orang lain dan orang di sekitarnya, mampu merespon dan bernegosiasi dengan orang lain secara emosional, serta dapat menggunakan emosi sebagai alat untuk memotivasi diri (1983). Dapat dikatakan, agar siswa mampu menyadari emosi yang ada pada dirinya dan orang lain, memiliki kepekaan, dan mampu merespon emosi orang lain dengan baik, siswa perlu memahami terlebih dulu macam-macam emosi.

Goleman mengemukakan bahwa pemahaman emosional yang baik yaitu meliputi pengenalan dan pelabelan perasaan (1998). Jadi, setelah siswa mengetahui atau mengenal berbagai macam emosi maka diharapkan siswa mampu untuk membedakan emosi yang terjadi di dalam dirinya dan orang lain.

## **2. Pemahaman Emosi**

### **a. Hakekat Emosi**

Emosi berasal dari bahasa Latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan

bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Daniel Goleman mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak (2006: 411). Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis.

Sedangkan menurut Hurlock, emosi pada remaja ditandai oleh intensitas yang tinggi, sering kali ditampilkan, bersifat sementara, cenderung mencerminkan; individualitas, bervariasi seiring meningkatnya usia, dan dapat diketahui melalui gejala perilaku (1992). Jadi, pengertian emosi dari para ahli di atas dapat dipahami oleh peneliti bahwa emosi adalah suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak dengan ditandai oleh intensitas yang tinggi, sering kali ditampilkan, bersifat sementara, cenderung mencerminkan; individualitas, bervariasi seiring meningkatnya usia, dan dapat diketahui melalui gejala perilaku.

Masa remaja menurut Hurlock dapat disebut sebagai periode “badai” dan “tekanan”, yaitu tegangan emosi meningkat sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar (1992: 212).

Meningginya emosi dikarenakan remaja khususnya siswa berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru, sedangkan selama masa kanak-kanak siswa kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan-keadaan baru tersebut, meskipun emosi siswa seringkali sangat kuat, tidak terkendali dan tampak irasional, tetapi pada umumnya dari tahun ketahun terjadi perbaikan perilaku emosional.

Remaja empat belas tahun menurut Gesell seringkali mudah marah, mudah dirangsang, dan emosinya cenderung “meledak”, tidak berusaha mengendalikan perasaannya, sebaliknya, remaja enam belas tahun mengatakan bahwa mereka “tidak punya keprihatinan” (Harlock, 1992: 213). Jadi, adanya badai dan tekanan pada masa ini berkurang menjelang berakhirnya awal masa remaja. Emosi masa remaja sama dengan emosi masa kanak-kanak, perbedaannya hanya pada rangsangan yang membangkitkan serta serta pada pengendalian terhadap ungkapan emosi mereka.

Adapun macam-macam emosi tersebut sebagai berikut (Hurlock, 1992: 215):

- 1) Marah: mengungkapkan rasa marah bisa melalui dengan ledakan amarah yang ditandai dengan menagis, berteriak, menggertak, menendang, dan sebagainya. Bisa juga karena

pertengkaran permainan sesama teman sepermainan. Tetapi saat telah remaja, individu tidak lagi mengungkapkan amarahnya dan dengan cara gerakan amarah yang meledak-meledak, melainkan dengan menggerutu, tidak mau bicara, atau dengan suara keras mengkritik orang-orang yang menyebabkan individu itu marah.

- 2) Takut: pembiasaan, peniruan, dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan berperan penting dalam menimbulkan rasa takut, seperti cerita-cerita, gambar-gambar, acara radio dan acara televisi serta film-film dengan unsur menakutkan. Pertamanya reaksi individu terhadap rasa takut adalah panik, kemudian menjadi lebih khusus seperti lari, menghindar, dan bersembunyi, menangis dan menghindari situasi yang menakutkan.
- 3) Cemburu: individu menjadi cemburu apabila individu mengira bahwa minat dan perhatian orang tuanya beralih kepada orang lain di dalam keluarga, biasanya adik yang baru lahir. Individu yang lebih muda dapat mengungkapkan kecemburuannya secara terbuka atau menunjukkannya dengan kembali berperilaku seperti anak kecil, seperti mengompol, pura-pura sakit atau menjadi nakal. Perilaku ini semua bertujuan untuk menarik perhatian.

- 4) Ingin tahu: memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru dilihatnya. Individu bereaksi dengan bertanya. Rasa penasarannya membuatnya ingin mencari tahu lebih dalam lagi.
- 5) Iri hati: sering iri hati mengenai kemampuan atau barang yang dimiliki orang lain. Iri hati ini diungkapkan dalam bermacam-macam cara, yang paling umum adalah mengeluh tentang barangnya sendiri, dengan mengungkapkan keinginan untuk memiliki barang seperti yang dimiliki oleh orang lain atau dengan mengambil benda-benda yang menimbulkan iri hati. Remaja juga iri hati terhadap orang yang memiliki benda lebih banyak. Ia tidak mengeluh dan menyesali diri sendiri, seperti yang dilakukan anak-anak. Remaja suka bekerja sambil agar dapat memperoleh uang untuk membeli barang yang diinginkannya atau bila perlu berhenti sekolah untuk mendapatkannya.
- 6) Gembira: merasa gembira karena sehat, mampu melewati berbagai situasi yang tidak layak (bunyi yang tiba-tiba atau tidak diharapkan, bencana yang ringan, membohongi orang lain) dan berhasil melakukan tugas yang dianggap sulit. Individu mengungkapkan kegembiraannya dengan tersenyum dan tertawa, bertepuk tangan, berlompat-lompat atau memeluk benda atau orang yang membuat bahagia.

- 7) Sedih: Individu akan merasa sedih karena kehilangan segala sesuatu yang dicintai atau dianggap penting bagi dirinya, apakah itu orang, binatang, atau benda mati seperti mainan kesayangannya. Secara khas individu mengungkapkan kesedihannya dengan menangis dan dengan kehilangan minat terhadap kegiatan normalnya, seperti tidak nafsu makan, tidak ada gairah untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan.
- 8) Kasih sayang: belajar mencintai orang, binatang, atau benda yang menyenangkannya. Individu mengungkapkan kasih sayang secara lisan bila sudah besar tetapi ketika masih kecil anak menyatakannya secara fisik dengan memeluk, menepuk, dan mencium objek kasih sayangnya.

Selain itu, Goleman mengatakan bahwa macam-macam emosi adalah sebagai berikut (2000: 411):

- 1) Amarah: beringas, mengamuk, benci, marah besar, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan, dan barangkali yang paling hebat, tindakan kekerasan dan kebencian patologis.
- 2) Kesedihan: pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, dan kalau menjadi patologis, depresi berat.

- 3) Rasa takut: cemas, takut, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, sedih, tidak tenang, takut sekali, fobia, panik.
- 4) Kenikmatan: bahagia, gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan indrawi, takjub, rasa terpesona, rasa puas, rasa terpenuhi, kegirangan luar biasa, senang, senang sekali, dan batas ujungnya, mania.
- 5) Cinta: penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kasmaran, kasih.
- 6) Terkejut: terkejut, terkesiap, terpana.
- 7) Jengkel: muak, benci, tidak suka, mau muntah.
- 8) Malu: rasa salah, malu hati, sesal, hina, aib, dan hati hancur lebur.

Macam-macam emosi menurut Goleman yang dimaksud oleh peneliti sama dengan macam-macam emosi menurut Hurlock. Namun, yang membedakan hanya terdapat pada penggunaan istilah macam-macam emosi dari kedua ahli sehingga peneliti menggunakan kedua teori atau pendapat ahli tersebut.

Safaria & Nofrans mengatakan bahwa emosi manusia bisa dibagi menjadi dua jenis atau kategori umum jika dilihat dari dampak yang ditimbulkan yaitu jenis emosi positif atau biasa disebut dengan efek positif (2009: 11). Emosi positif memberikan

dampak yang menyenangkan dan menenangkan. Macam-macam dampak dari emosi positif seperti tenang, santai, rileks, gembira, lucu, haru, dan senang. Ketika individu merasakan emosi positif, individu akan merasakan keadaan psikologis yang positif. Selanjutnya emosi negatif atau efek negatif. Ketika individu merasakan emosi negatif, maka dampak yang individu rasakan adalah negatif, tidak menyenangkan dan menyusahakan. Macam-macam dampak dari emosi negatif di antaranya sedih, kecewa, putus asa, depresi, tidak berdaya, frustrasi, marah, dendam, dan masih banyak lagi.

Hasil dari penjabaran teori-teori atau pendapat para ahli yang telah di jabarkan tersebut, maka peneliti dapat memahami dan menyimpulkan bahwa macam-macam emosi menurut Daniel Goleman yang dimaksud sama dengan macam-macam emosi menurut Hurlock. Macam-macam emosi tersebut berjumlah delapan emosi dan terbagi menjadi dua jenis yaitu emosi positif dan emosi negatif apabila dilihat dari dampak yang ditimbulkan. Macam-macam emosi positif yaitu kasih sayang/ jatuh cinta, gembira, dan ingin tahu. Sedangkan macam-macam emosi negatif yaitu amarah, ketakutan, cemburu/ iri hati, kesedihan, terkejut, dan malu. Macam-macam emosi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
Klasifikasi Macam-Macam Emosi

Jenis Emosi	Macam-Macam Emosi	Definisi	Cara pengungkapan Emosi	Contoh Emosi
Positif	Kasih sayang/ cinta	Mencintai orang, binatang, atau benda yang menyenangkannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengungkapkan dengan kata-kata</li> <li>2. Memeluk</li> <li>3. Mencium</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penerimaan</li> <li>2. Persahabatan</li> <li>3. Kepercayaan</li> <li>4. Kebaikan hati</li> <li>5. Bakti</li> <li>6. Hormat</li> <li>7. Kasih</li> <li>8. Kasmaran</li> <li>9. Rasa dekat</li> </ol>
	Kenikmatan/ gembira	Mampu melewati berbagai situasi yang tidak layak dan berhasil melakukan tugas yang dianggap sulit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tersenyum</li> <li>2. Tertawa</li> <li>3. Bertepuk tangan</li> <li>4. Berlompat-lompat</li> <li>5. Memeluk benda atau orang yang membuatnya gembira</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahagia</li> <li>2. Ringan</li> <li>3. Puas</li> <li>4. Riang</li> <li>5. Senang</li> <li>6. Terhibur</li> <li>7. Bangga</li> </ol>
	Ingin tahu	Hal-hal yang baru dilihat atau diketahui	Bertanya	Penasaran
Negatif	Amarah/ jengkel	Pertengkaran yang terjadi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berteriak</li> <li>2. Melakukan tindakan yang kasar</li> <li>3. Menggerutu</li> <li>4. Tidak mau bicara</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marah</li> <li>2. Jengkel</li> </ol>
	Ketakutan	Pembiasaan, peniruan, dan ingatan tentang pengalaman yang kurang menyenangkan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Panik</li> <li>2. Berlari menghindar</li> <li>3. Menangis</li> <li>4. Bersembunyi</li> </ol>	Takut
	Cemburu/ iri hati	Minat dan perhatian orang sekitarnya beralih kepada orang lain, barang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengeluh</li> <li>2. Mengungkapkan keinginannya memiliki sesuatu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cemburu</li> <li>2. Iri Hari</li> </ol>

		atau sesuatu yang dimiliki oleh orang lain	yang dimiliki oleh orang lain	
	Kesedihan	Kehilangan segala sesuatu yang dicintai atau dianggap penting bagi dirinya	1. Menangis 2. Kehilangan minat dalam menjalani aktivitas	1. Pedih 2. Sedih 3. Muram 4. Suram 5. Melankolis 6. Mengasihani diri 7. Kesepian
	Terkejut	Sesuatu yang menyebabkan dirinya terkejut	1. Terkesima 2. Terpana	Terkejut
	Malu	Merasa bersalah, menyesal, atau karena malu hati	Malu atau menghindar	Malu

#### b. Hakekat Pemahaman

Sebelum mengetahui apa yang dimaksud dengan pemahaman, perlu kita ketahui bahwa terdapat ranah kognitif menurut Bloom. Dijelaskan bahwa terdapat enam jenis perilaku. Perilaku tersebut dapat diurutkan menjadi sebuah hierarki kognitif menurut Bloom, yaitu (Dimiyati & Mudjiono, 2006: 26):

- 1) Pengetahuan, kemampuan mengingat tentang hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingata;
- 2) Pemahaman, kemampuan menangkap arti dan makna;
- 3) Penerapan, kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru;

- 4) Analisis, kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil;
- 5) Sintesis atau *create*, kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja, dan
- 6) Evaluasi, kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya kemampuan menilai hasil karangan.

Pemahaman menurut Sudijono adalah kemampuan individu atau siswa untuk mengerti atau memahami sesuatu, setelah sebelumnya diketahui dan diingat (2008: 50). Pemahaman merupakan tahapan yang lebih tinggi dari pengetahuan. Jika pengetahuan siswa sekedar mengetahui atau dapat mengingat sebuah istilah atau fakta tertentu dengan mampu menyebutkannya kembali, maka pada tahap pemahaman, siswa sudah memiliki kemampuan untuk menerjemahkannya lebih jauh lagi. Siswa ketika berada dalam tingkatan pemahaman akan berusaha untuk mengerti hal-hal baru dari sesuatu yang telah diketahui sebelumnya, dengan bahasa sendiri siswa akan mampu menjabarkan lebih lanjut mengenai materi bimbingan klasikal yang sudah dipelajarinya (Uno, 2010: 23).

Purwanto menjelaskan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan siswa dapat memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya (2009: 44). Materi yang telah dipelajari oleh siswa, diharapkan tidak hanya sekedar hafal, tetapi siswa mampu menafsirkan atau mengartikan isi pokok dari materi yang sedang dipelajarinya. Selanjutnya, pemahaman menurut Widodo ialah mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa, karena penyusunan skema adalah konsep, maka pengetahuan konseptual merupakan dasar pemahaman. Pemahaman merupakan kata lain dari memahami.

Berdasarkan penjabaran dari berbagai definisi di atas, dapat dipahami oleh peneliti bahwa pemahaman merupakan tingkat kemampuan siswa untuk mengerti atau dapat memahami arti atau konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya serta pengetahuan yang dimilikinya, sehingga mampu mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Kategori pemahaman atau memahami menurut Taksonomi Bloom mencakup tujuh proses kognitif, yaitu menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*),

mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Dapat dilihat pada Tabel 2.2 Kategori Pemahaman atau Memahami di bawah ini (Widodo, 2006: 7):

**Tabel 2.2**

Kategori Pemahaman atau Memahami

No	Memahami
1	Menafsirkan ( <i>interpreting</i> ),
2	Memberikan contoh ( <i>exemplifying</i> ),
3	Mengklasifikasikan ( <i>classifying</i> )
4	Meringkas ( <i>summarizing</i> )
5	Menarik inferensi ( <i>inferring</i> )
6	Membandingkan ( <i>comparing</i> )
7	Menjelaskan ( <i>explaining</i> )

(Widodo, 2006: 7)

- 1) Menafsirkan (*interpreting*), mengubah dari satu bentuk informasi komunikasi ke dalam informasi yang lainnya, dengan kata lain siswa mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa mengubah makna, misalnya siswa dapat menerjemahkan macam-macam emosi (yang disampaikan guru melalui kata-kata), menjadi gambar tanpa mengubah maknanya atau sebaliknya, dari gambar macam-macam emosi yang di tampilkan, siswa mampu menerjemahkannya gambar tersebut tanpa mengubah makna. Istilah lain dari menafsirkan adalah memparafrase (*paraphrasing*),

menerjemahkan (*translating*), dan menyajikan kembali (*representing*).

- 2) Memberikan contoh (*exemplifying*), memberikan contoh dari suatu konsep atau prinsip yang bersifat umum. Memberikan contoh ialah mengidentifikasi ciri khas suatu konsep dan selanjutnya menggunakan ciri tersebut untuk membuat contoh, misalnya siswa diberikan gambar atau konsep dari emosi marah dan siswa mampu memberikan contoh sebab-akibat terjadinya emosi marah tersebut. Istilah lain untuk memberikan contoh adalah memberikan ilustrasi (*illustrating*) dan mencontohkan (*instantiating*).
- 3) Mengklasifikasikan (*classifying*), mengenali sesuatu (benda atau fenomena) masuk dalam kategori tertentu. Kategori yang termasuk dalam kemampuan mengklasifikasi adalah mengenali ciri-ciri yang dimiliki suatu benda atau fenomena. Misalnya, siswa diminta untuk memberikan beberapa ciri mengenai salah satu macam emosi yaitu emosi sedih. Istilah lain untuk mengklarifikasikan adalah mengkategorisasikan (*categorising*).
- 4) Meringkas (*summarizing*), membuat suatu pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat suatu abstrak dari sebuah tulisan. Meringkas, meminta siswa untuk memilih inti dari suatu informasi dan meringkasnya. Misalnya, siswa diberi sebuah pernyataan yang berisi salah satu definisi dari macam emosi dan

siswa diminta untuk menjawab definisi dari emosi tersebut. Istilah lain untuk meringkas adalah membuat generalisasi (*generalising*) dan mengabstraksi (*abstracting*).

- 5) Menarik inferensi (*inferring*), menemukan suatu pola dari sederetan contoh atau fakta. Siswa mampu menarik inferensi, jika terlebih dahulu siswa dapat menarik abstraksi suatu konsep/ prinsip berdasarkan sejumlah contoh yang ada. Misalnya, siswa diberikan sebuah cerita pendek mengenai suatu kejadian lalu diminta untuk dapat menemukan emosi apa saja yang terjadi. Istilah lain untuk menarik inferensi adalah mengekstrapolasi (*extrapolating*), menginterpolasi (*interpolating*), memprediksi (*predicting*), dan menarik kesimpulan (*concluding*).
- 6) Membandingkan (*comparing*), mendeteksi persamaan dan perbedaan yang dimiliki dua objek, ide, ataupun situasi. Membandingkan juga berkaitan antara unsur-unsur suatu objek atau keadaan dengan unsur yang dimiliki objek atau keadaan lain. Misalnya, siswa diminta untuk mencocokkan ciri-ciri dari salah satu macam emosi dengan macam emosi yang sesuai. Istilah lain dari membandingkan adalah mengkontraskan (*contrasting*), mencocokkan (*matching*), dan memetakan (*mapping*).
- 7) Menjelaskan (*explaining*), mengkonstruksi dan menggunakan model sebab-akibat dalam suatu sistem, yang termasuk dalam

menjelaskan adalah menggunakan model tersebut untuk mengetahui apa yang terjadi apabila salah satu bagian sistem tersebut diubah. Misalnya, siswa diminta untuk menjelaskan definisi dari emosi bahagia. Istilah lain untuk menjelaskan adalah mengkonstruksi model (*constructing a model*).

Siswa dikatakan memahami macam-macam emosi apabila telah melewati tujuh proses kognitif pemahaman tersebut, yaitu menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Pemahaman macam-macam emosi meliputi pemahaman mengenai emosi yang pada umumnya terjadi. Goleman menyebutkan bahwa pemahaman emosional yang baik yaitu meliputi pengenalan dan pelabelan perasaan (2006: 432). Setelah siswa mengetahui atau mengenal macam-macam emosi maka diharapkan siswa mampu untuk mengidentifikasi emosi yang dialaminya atau dialami oleh orang lain.

### **3. Media Pembelajaran menggunakan Film Doraemon**

#### **a. Media Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang terjadi setelah adanya reaksi balik (*feedback*), agar tidak

terjadi kesesatan dalam kegiatan pembelajaran, maka perlu digunakan sarana yang dapat membantu proses komunikasi yaitu media. Berdasarkan uraian di atas, secara singkat dipahami bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat penyalur pesan atau informasi disebut media pembelajaran (Soselisa, 2012: 13). Menurut Briggs dalam pendidikan ada beberapa pengertian media yaitu media pembelajaran pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan pengajaran, termasuk di dalamnya adalah buku, video, *tape*, *slide* suara, perilaku terucap (*nonverbal*) (Soselisa, 2012: 13).

Schrammad mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan dan materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar (Soselisa, 2012: 13). Selain Briggs dan Schrammad, Miarso memberikan batasan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Soselisa, 2012: 13). Berbagai pendapat yang berbeda satu sama lain, dapat dipahami oleh peneliti bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi

terutama materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadinya proses belajar.

Manfaat dari penggunaan media menurut Sadiman dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Soselisa, 2012: 14):

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar pada siswa;
- 2) Materi lebih jelas maknanya sehingga siswa mudah memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak akan cepat merasa bosan;
- 4) Siswa lebih banyak belajar sebab tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan;
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Media Pembelajaran menurut Rudi Brets berdasarkan indera yang terlihat yaitu (Sudrajat, 2008: 52):

- 1) Media audio, media yang melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

- 2) Media visual, media yang melibatkan indera penglihatan.
- 3) Media audio visual, media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses.

Film merupakan salah satu media audio visual, film atau gambar merupakan kumpulan gambar-gambar dalam *frame*. Film dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Kustandi, 2011: 73).

Film memiliki berbagai manfaat sebagai media pembelajaran yaitu (Sadiman, 1986: 86):

- 1) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses;
- 2) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya;
- 3) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu;
- 4) Film memikat perhatian anak;
- 5) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan, dan;
- 6) Hal-hal yang abstrak menjadi jelas.

Berdasarkan pemaparan di atas yang telah dijelaskan tersebut, media yang cocok dipakai dalam penelitian ini adalah media audio visual berupa film yaitu film doraemon. Hal ini didukung oleh penelitian relevan dari Noneng Fathonah tentang adanya nilai-nilai moral yang terdapat dalam film doraemon (2008) dan Asep Mauludin tentang pengaruh penggunaan film doraemon terhadap kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia (2015).

#### **b. Sinopsis Film “Stand By Me Doraemon”**

*Stand by Me Doraemon* adalah film animasi pencitraan hasil komputer Jepang tahun 2014. Film ini diadaptasi dari serial manga Doraemon. Film yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryūichi Yagi. Film ini menceritakan bagaimana Doraemon harus meninggalkan sahabat terbaiknya. Di pinggiran kota Tokyo, hiduplah seorang anak laki-laki canggung berusia sekitar 10 tahun. Munculah didepannya seseorang bernama Sewashi, keturunan Nobita generasi keempat pada abad ke-22, dan Doraemon kucing robot penjaga pada abad 22 yang membantu orang dengan *gadget* rahasianya.

Sewashi merasa bahwa keluarganya menderita karena utang yang Nobita tinggalkan hingga sampai ke generasinya, dan dalam rangka untuk mengubah masa depan bencana ini, la

mengutus Doraemon sebagai penjaga Nobita agar bisa memberikan kebahagiaan pada masa depannya, dan Doraemon tidak senang dengan hal ini. Akhirnya Sewashi memasang program ke Doraemon agar dapat memaksanya untuk mengurus Nobita. Doraemon tidak bisa kembali ke abad ke-22 kecuali Nobita hidup bahagia. kisah ini tentang bagaimana kehidupan Doraemon dan Nobita dimulai. akhirnya Doraemon berhasil membahagiakan Nobita, dan kembali ke abad ke-22 meninggalkan Nobita.

### c. Karakter Pemain Film Doraemon

#### 1) Doraemon



Robot kucing berwarna biru dari abad ke-22 yang dikirim ke abad ke-20 untuk menolong Nobita. Lahir pada 3 September 2112. Tinggi badannya 129,3 cm dan berbobot 129,3 kg. Makanan kesukaannya adalah dorayaki. Doraemon sangat menyayangi dan setia kepada Nobita. Seringkali Doraemon menolong Nobita walaupun dalam kesusahan.

Doraemon adalah robot canggih yang memiliki alat-alat ajaib yang mampu memecahkan semua masalah. Ia juga

pengertian dan memiliki rasa kasih sayang. Doraemon juga mampu memahami perasaan manusia, baik itu sedih, takut, marah, gembira, simpati, dan lainnya. Singkatnya, Ia menjadi sebuah robot yang memiliki perasaan seperti manusia.

## 2) Nobita Nobi



Anak kelas 5 SD yang pemalas dan sering diganggu oleh Giant dan teman-temannya. Tidak pandai dalam olahraga dan juga dalam pelajaran sekolah. Sifatnya yang terlalu baik dan suka menolong terkadang malah menyeretnya kedalam masalah. Hobinya adalah bermain karet, hobi yang tak lazim untuk anak laki-laki di Jepang dan mengumpulkan tutup botol. Cita-cita Nobita selalu berganti-ganti, Ia pernah ingin menjadi ninja, guru, pilot, dan lain-lain. Namun di masa depan, Ia hanya menjadi seorang pegawai kantoran. Nobita sebenarnya bukan tidak bisa berbuat apa-apa, Ia hanya malas, karenanya setiap hari Ia selalu bersantai-santai. Tapi kalau memang diperlukan, Ia bisa melakukannya dengan bersungguh-sungguh.

### 3) Takeshi Goda (Giant)



Seorang pengganggu yang namanya didasarkan pada kata bahasa Inggris *giant* (raksasa), cepat marah dan sangat senang menyanyi walaupun suaranya kurang memadai. Ia juga sering mengadakan konser atau resital di lapangan dan mengundang semua temannya untuk datang dan mendengarkan, walaupun sebenarnya mereka tidak suka.

### 4) Suneo Honekawa



Anak dari keluarga kaya yang sering memamerkan kekayaannya di depan Nobita dan membuat Nobita merengek ke Doraemon agar bisa menyaingi Suneo. Entah yang dipamerkan mainan barunya, barang-barang yang dimiliki oleh orang tuanya, dan lain-lain. Suneo juga seorang *narcisist* dan

sering berbohong untuk menjaga harga dirinya. Teman terdekatnya adalah Giant.

#### 5) Shizuka Minamoto



Anak perempuan yang disukai Nobita. Ia selalu membela Nobita jika dikerja teman-temannya. Ia adalah anak yang serius tetapi baik hati. Kesukaannya adalah berendam di air panas dan makan ubi manis bakar (ubi madu). Ia bercita-cita menjadi seorang pramugari. Shizuka juga hobi memainkan Violin.

#### 6) Hidetoshi Dekisugi



Anak yang tampan dan pintar dalam pelajaran maupun olahraga, sering menjadi nomor 1 di kelas. Dekisugi selalu

dicemburui Nobita karena sering membantu Shizuka dalam pelajaran. Walaupun begitu Dekisugi tidak pernah dendam bahkan sekali waktu membantu Nobita dalam banyak hal. Selain itu, Dekisugi juga pandai menggambar dan memasak.

### 7) Jaiko



Namanya adalah Jaiko. Ia adalah adik perempuan Giant. Hobinya memasak dan mengarang komik. Jaiko menggunakan nama Christine Goda (Kurisuchīne Gōda) untuk komik karangannya.

### 8) Ayah Nobita



Ayah Nobita memiliki nama lengkap yaitu Nobisuke Nobi, seorang pegawai kantoran yang baik dan penyabar. Nobisuke

selalu mengharapkan Nobita agar tidak menjadi seperti dirinya; seorang pekerja kantoran dan gagal dalam melakukan apapun. Nobisuke juga suka petualangan.

### 9) Ibu Nobita



Nama lengkapnya Tamako Kataoka, seorang ibu rumah tangga yang benci binatang. Ia selalu cerewet dan memarahi Nobita jika Nobita melakukan kesalahan yang tidak dikehendakinya, mendapat nilai nol. Hobinya adalah merangkai bunga.

### 10) Pak guru



Guru kelas Nobita, Giant, Suneo, Sizuka, dan Dekisugi yang sering kali menghukum Nobita dengan cara menyuruhnya

berdiri di koridor sekolah. Ia sering memaharahi Nobita dan Giant, tapi menganakemaskan Suneo. Pak guru sering melakukan kunjungan orang tua murid, yang sering menjadi malapetaka bagi Nobita.

**d. Scene Film “Stand By Me, Doraemon!”**

Peneliti menjabarkan beberapa *scene* dalam film “Stand By Me, Doraemon!” sesuai dengan emosi yang di tampilkan pada *scene* tersebut, yaitu;

Film : *Stand By Me, Doraemon!*  
 Tema Film : Awal yang baru  
 Materi : Emosi terkejut, emosi ingin tahu dan emosi malu  
 Durasi Film : 18:08

Emosi Terkejut - *scene* ke- 15:56 – 16:02



Dengan bantuan alat dari Doraemon yaitu pintu ajaib kemana saja dimana bagi orang yang menggunakan pintu tersebut dapat pergi kemana saja dalam waktu singkat, pertama kalinya Nobita datang ke sekolah dengan tepat waktu berkat pintu ajaib doraemon. Di koridor sekolah saat ingin menuju ke kelas ada

Suneo dan Giant yang juga ingin menuju ke kelas. Suneo dan Giant sangat terkejut, melihat Nobita yang tidak biasanya datang tepat waktu ke sekolah.

Emosi Ingin tahu - *scene* ke- 11:16 – 11:27



Doraemon menunjukkan sebuah benda dari abad ke-22 di masa depan yaitu sebuah baling-baling bamboo yang berukuran kecil yang berfungsi apabila yang menggunakan balin-balin bamboo tersebut di atas kepala, orang tersebut bisa terbang dengan bantuan alat tersebut ke tempat mana saja yang di inginkan. Nobita yang baru pertama kali melihat baling-baling bamboo tersebut, penasaran dan bertanya apakah benda tersebut dan apa kegunaan atau fungsi dari benda tersebut kepada Doraemon dengan sangat antusias.

Emosi Malu - *scene* ke- 01:29 – 01-24



Seperti biasanya, Nobita telambat datang ke sekolah, sebagai hukumannya Nobita disuruh bapak guru untuk berdiri di luar ruangan kelas selama jam pelajaran berlangsung hingga bel istirahat

berbunyi. Ketika bel istirahat berbunyi, semua teman-teman Nobita keluar kelas dan melihat sambil menertawakan Nobita yang pada saat itu sedang dihukum oleh bapak guru akibat terlambat datang ke sekolah. kebetulan ada Suneo, dan Suneo pun datang menghampiri Nobita yang masih berdiri di luar ruangan kelas untuk mengejek Nobita. Nobita sangat malu, menundukkan kepalanya dan mencoba menghindari percakapan dengan Suneo, yang lebih tepatnya sedang mengejek Nobita. Setelah beberapa lama Suneo mengejek Nobita yang sedang berdiri di hukun di depan kelas, datanglang Giant menghampiri mereka berdua dan ikut mengejek Nobita.

Film : *Stand By Me, Doraemon!*  
 Tema Film : Jangan merasa putus asa  
 Materi : Emosi ketakutan dan emosi kesedihan  
 Durasi Film : 18:08

Emosi Kesedihan - *scene* menit ke- 05:03



Suneo merasa sangat sedih karena mainan mobil-mobilan yang baru saja dia dapatkan dari orang tuanya telah rusak dan hancur

karena tidak sengaja diinjak oleh Giant saat sedang keluar dari

tabung milik Doraemon. Melihat mainan barunya hancur, Suneo reflek kaget dan menangis tidak menyangka bahwa mainan barunya telah rusak padahal dia baru saja memainkan mainannya tersebut dan ingin menunjukkan serta memerkannya pada Giant. Namun hal buruk menimpanya. Emosi yang dirasakan oleh Suneo ialah emosi kesedihan yang disebabkan karena kehilangannya sesuatu yang sangat disukai yaitu berupa mainan yang baru saja dia dapatkan dan baru sebentar dia memainkan mainan tersebut.

Emosi Ketakutan - *scene* menit ke- 06:53



Ketika Suneo datang ke rumah Nobita dengan tujuan untuk meminta bantuan kepada Doraemon karena Giant bertingkah laku aneh dan mengejar-ngejar dirinya, tiba-tiba terdengar suara Giant yang sedang mencari dimana Suneo berada. Mendengar suara Giant yang semakin dekat, Suneo mengintip dari balik tembok, ia melihat Giant sedang berjalan menuju arah rumah Nobita. Hal itu membuat Suneo sangat takut dan memutuskan untuk bersembunyi di balik pintu rumah Nobita agar terhindar dari Giant. Emosi yang dirasakan oleh Suneo ialah emosi ketakutan dimana ia berusaha menghindari dari kejaran Giant yang bertingkah laku aneh padanya.

### Emosi Iri hati atau cemburu - scene ke- 01:37



Pada pagi hari sebelum bel berbunyi, Nobita dan Shizuka tiba di sekolah, mereka jalan di koridor sekolah menuju kelas mereka,

Nobita dan Shizuka dengan asyik dan seru berbincang-bincang bersama sambil berjalan menuju kelas mereka. Tiba-tiba Shizuka beralih menghampiri Dekisugi yang saat itu memanggil Shizuka yang sedang bersama Nobita. Melihat hal tersebut, Nobita merasa cemburu karena ia merasa akan kalah saing dengan Dekisugi yang sudah jelas lebih unggul dalam segala hal.

Film : *Stand By Me, Doraemon!*

Tema Film : Masih ada harapan

Materi : Emosi kasih sayang dan emosi bahagia

Durasi Film : 18:08

### Emosi Kasih Sayang - scene menit ke 02:52



Shizuka datang ke rumah nobita dengan tujuan menanyakan mengapa Nobita bersikap aneh padanya beberapa hari yang lalu

dan apa yang sedang terjadi pada Nobita sehingga ia berani

melakukan hal yang kurang baik terhadap Shizuka. Hal itu tidak mencerminkan Nobita yang biasanya. Nobita yang mengetahui kedatangan Shizuka dari jendela kamarnya, berusaha menghindari Shizuka dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan meminum ramuan ajaib punya Doraemon yang sebelumnya ia minta dari Doraemon. Sebelum Doraemon menjelaskan cara meminumnya bagaimana, Nobita langsung meminum semua ramuan ajaib itu dan mengakibatkan Nobita dan orang yang berada di dekat Nobita merasa mual. Shizuka tetap berada disana dan khawatir dengan keadaan Nobita karena Shizuka menyayangi Nobita.

Emosi Bahagia - *scene* menit ke- 05:35



Pada malam hari, lebih tepatnya ketika Doraemon dan Nobita duduk di atas loteng rumah berniat untuk bersantai menikmati langit malam, Doraemon mengatakan bahwa masa depan Nobita bisa saja berubah menjadi lebih baik setelah kejadian yang dialami Nobita sebelumnya. Nobita pun penasaran dan meminta Doraemon untuk menunjukkan apakah yang diucapkan Doraemon itu memang benar. Akhirnya Doraemon pun menunjukkannya pada Nobita.

Menunjukkan sebuah gambar bahwa Shizuka akan menjadi ibu dari anak Nobita di masa depan nanti. Mengetahui itu, Nobita sangat bahagia.

Film : *Stand By Me, Doraemon!*  
 Tema Film : *Stand By Me, Doraemon!*  
 Materi : Emosi Marah  
 Durasi Film : 18:08

Emosi Marah - *scene* menit ke- 09:24 – 09:49



Nobita selalu berharap Doraemon akan kembali lagi. Suatu hari, ketika Nobita sedang berjalan di dekat taman, Giant menghampiri Nobita dan mengatakan bahwa Giant melihat Doraemon. Mendengar hal itu, Nobita sangat bahagia dan segera pergi meninggalkan Giant dan menuju ke rumahnya untuk menemui Doraemon. Setiba di rumah, tepatnya di kamar, Nobita tidak melihat ada sosok Doraemon. Nobita masih menyangka bahwa Doraemon sengaja bersembunyi darinya. Nobita terus mencari Doraemon dan ketika ia melewati taman, ada Suneo dan Giant yang sedang membicarakan Nobita yang telah berhasil Giant bohongi. Tidak sengaja mendengar hal itu, Nobita sangat marah pada Giant.

#### **4. Layanan Bimbingan Klasikal**

##### **a. Pengertian Bimbingan Klasikal**

Menurut Winkel dan Hastuti bimbingan klasikal merupakan istilah khusus yang digunakan di sekolah dan terdapat sejumlah siswa yang dikumpulkan bersama untuk kegiatan bimbingan (2006: 561). Pengertian lain menyebutkan bahwa bimbingan klasikal adalah bimbingan yang berorientasi pada kelompok siswa dalam jumlah yang cukup besar antara 30-40 siswa yang dikatakan satu kelas (Siwabessy dan Hastoeti, 2008: 136). Bimbingan klasikal diadakan agar Guru BK dapat melakukan kontak langsung dengan peserta didik di kelas (DEPDIKNAS, 2007: 224). Berdasarkan definisi mengenai bimbingan klasikal yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat dipahami oleh peneliti bahwa bimbingan klasikal merupakan kegiatan bimbingan berisi 30-40 siswa yang melakukan kontak langsung dengan Guru BK di dalam kelas.

##### **b. Tujuan Bimbingan Klasikal**

Tujuan pemberian layanan bimbingan di sekolah yaitu untuk membantu siswa agar memperoleh perkembangan yang normal, memiliki mental yang sehat dan memperoleh keterampilan dasar hidup atau dengan kata lain membantu siswa mencapai tugas perkembangannya (DEPDIKNAS, 2007: 208).

### c. Kelebihan Bimbingan Klasikal

Kegunaan bimbingan klasikal antara lain (Winkel, 1991: 110):

- 1) Guru BK masih sangat terbatas dan jumlah siswa yang perlu dibimbing begitu banyak, sehingga bimbingan secara perseorangan tidak akan merata sehingga dapat diatasi dengan memberikan bimbingan klasikal;
- 2) Melalui bimbingan klasikal, siswa di latih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama, dengan demikian siswa sedikit banyak di didik untuk hidup secara kelompok;
- 3) Ketika mendiskusikan sesuatu dengan bersama, siswa didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, beberapa siswa akan lebih berani membicarakan kesukarannya;
- 4) Banyak informasi yang dibutuhkan oleh siswa yang dapat diberikan secara klasikal; cara ini lebih efisien;
- 5) Melalui bimbingan klasikal beberapa siswa menjadi lebih sadar, bahwa mereka sebaiknya menghadap Guru BK untuk mendapat bimbingan secara lebih mendalam;
- 6) Melalui bimbingan klasikal, guru BK yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari siswa.

#### **d. Bidang Bimbingan**

Bidang bimbingan terbagi dalam empat bidang yaitu (DEPDIKNAS, 2008: 141):

- 1) Bidang bimbingan pribadi, bertujuan membantu siswa menegakan, menemukan, dan mengembangkan pribadi yang beriman dan bertakwa dengan Tuhan, mandiri, serta sehat jasmani dan rohani;
- 2) Bidang bimbingan sosial, bertujuan untuk membantu siswa memahami diri dengan lingkungan dan etika pergaulan sosial yang dilandasi budi pekerti luhur dan tanggung jawab sosial;
- 3) Bidang bimbingan belajar, bertujuan membantu siswa mengenal, menumbuhkan dan mengembangkan diri, sikap, dan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan program belajar dalam rangka menyiapkan diri melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan atau berpekerjaan dalam masyarakat;
- 4) Bidang karir, bertujuan membantu siswa mengenal potensi diri sebagai syarat dalam menyiapkan karir masing-masing.

#### **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dua siklus oleh Frudis, Maria Edel dkk. dari Universitas

Negeri Semarang pada tahun 2013, dengan menggunakan media animasi pada anak kelompok B TK Merpati Pos Surakarta tahun pelajaran 2013/2014 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Merpati Pos Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini terlihat dengan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan anak mengalami peningkatan dari kondisi awal sampai kondisi akhir penelitian. Hasil nilai ketuntasan pada kondisi awal sebesar 20%, pada siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II sebesar 93%. Hasil nilai ketuntasan menunjukkan ketercapaian indikator yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 75%, sedangkan hasil yang diperoleh menunjukkan ketuntasan 93%. Jadi hasil ketuntasan yang diperoleh melebihi target yang diharapkan.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Karlina Yusra tahun 2011 mengenai Pengaruh Penggunaan Multimedia dalam Bimbingan Klasikal terhadap Pemahaman Nama-Nama Emosi pada Siswa Kelas VIII disimpulkan bahwa: (1) Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia, terdapat peningkatan/ perubahan pemahaman siswa mengenai nama-nama emosi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perolehan skor rata-rata sebelum perlakuan sebesar 10,55, sedangkan skor rata-rata setelah perlakuan sebesar 16,60, dengan demikian terdapat

peningkatan skor rata-rata sebesar 6,05; dan (2) Pembelajaran menggunakan multimedia berpengaruh secara positif signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai nama-nama emosi. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil pengujian hipotesis, dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $25,81 > 2,021$ ) pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Asep Mauludin tahun 2015 mengenai Pengaruh Penggunaan Media Film Serial Doraemon dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia disimpulkan bahwa; 1) hasil analisis data kemampuan siswa dalam bercerita menggunakan media film serial doraemon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Ciemas Kota Serang dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa dengan nilai rata-rata pretes sebesar 5,50 dan postes sebesar 7,63 dapat dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan; 2) Dari hasil pengujian hipotesis  $H_1 : \mu_{posttest} > \mu_{pretest}$ . Dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 2,13.

Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Noneng Fatonah tahun 2008 mengenai Nilai-Nilai Moral yang Tercermin dalam Doraemon yaitu; Doraemon sudah terkenal di seluruh masyarakat baik di dalam negeri Jepang maupun di luar negeri Jepang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Doraemon

mampu bertahan kurang lebih 39 tahun sampai saat ini. Hal ini tidak terlepas dari faktor pendukungnya yaitu kecintaan masyarakat terhadap doraemon karena melihat dan menyukai bentuk doraemon yang lucu, cerita doraemon yang tidak sulit untuk dipahami sebab menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak, serta ajaran-ajaran moral yang terkandung di dalamnya yang tercermin dari tingkahlaku para tokoh. Terdapat 5 nilai-nilai moral dalam doraemon, hal ini dapat dijadikan media yang praktis untuk mempelajari nilai-nilai moral.

### **C. Kerangka Berpikir**

Bimbingan dan Konseling (BK) bertujuan membantu siswa agar mencapai tujuan-tujuan perkembangannya. Pada pelaksanaannya, bimbingan tersebut membutuhkan dukungan dan kerjasama guru BK dengan pihak-pihak di sekolah agar bimbingan tersebut berjalan dengan baik, salah satunya dukungan terhadap pelaksanaan layanan dasar seperti bimbingan klasikal di kelas. Tugas-tugas perkembangan menjadi dasar utama dalam merumuskan standar kompetensi dalam bimbingan klasikal yang akan diberikan.

Tugas perkembangan yang diharapkan adalah tugas perkembangan pada usia remaja khususnya siswa SMP mengenai kematangan dan kecerdasan emosi, sebelumnya siswa perlu memiliki

kepekaan terhadap emosi sendiri dan orang lain, maka dari itu siswa perlu memahami macam-macam emosi yang meliputi arti dan ekspresi emosi terlebih dahulu. Macam-macam emosi perlu dipahami dan diperhatikan dalam pengembangannya karena kondisi kehidupan saat ini sudah semakin kompleks. Banyak individu yang gagal dalam kehidupannya bukan karena individu tersebut memiliki kecerdasan intelektual yang rendah, namun dikarenakan kurangnya memiliki kecerdasan emosional. Kecerdasan emosi disini merujuk kepada kemampuan-kemampuan mengenal dan merasakan emosi sendiri, mengelola emosi, memanfaatkan emosi secara produktif, dan lain-lain, dengan memahami macam-macam emosi, maka siswa nantinya diharapkan mampu mengenali dirinya sendiri dengan baik serta mampu mengendalikan emosi yang dimilikinya.

Pembelajaran menggunakan media audio visual berupa film doraemon memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai macam-macam emosi yang dimiliki oleh siswa. Penggunaan film sebagai media pembelajaran membuat siswa memperoleh sajian materi secara lebih beragam yaitu pemanfaatan lebih dari satu media yang konvergen. Media film, gambar, dan suara, dengan media yang lebih beragam maka siswa akan memperoleh pengalaman yang menyenangkan ketika belajar.

Melalui ragam media yang diberikan dalam pembelajaran menggunakan film, baik siswa ataupun guru akan memiliki pengalaman

terhadap pemanfaatan media teknologi informasi. Hal ini menandakan bahwa siswa ataupun guru mengikuti perkembangan IPTEK yang telah ada, selain pembelajaran dengan cara mengikuti perkembangan IPTEK juga dapat membangkitkan motivasi belajar para siswa, karena adanya media audio visual berupa film doraemon membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pembelajaran menggunakan film dapat digunakan untuk membantu siswa membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep, sehingga siswa mampu untuk menerjemahkan kembali definisi mengenai macam-macam emosi yang dimiliki dan memberikan contoh, seperti mampu untuk mengenal macam-macam emosi tertentu melalui media film, kemudian setelah mengenal dan mengetahui dilanjutkan dengan siswa dapat membedakan dari macam-maca emosi yang satu dengan macam-macam yang lainnya. Misalkan dapat mengenal dan membedakan antara emosi kemarahan dan ketakutan. Setelah mampu membedakan emosi yang satu dengan yang lainnya maka dari sajian pembelajaran menggunakan film yang diberikan, maka siswa diharapkan dapat memperkirakan, emosi apa yang sesuai dengan situasi atau keadaan tertentu yang terjadi pada dirinya tersebut.

Oleh karena itu, peneliti tertarik menggunakan film doaremon sebagai media dalam bimbingan klasikal karena sesuai dengan hipotesis

peneliti yaitu mampu memberikan pemahaman kepada siswa mengenai beragam macam-macam emosi.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: terdapat pengaruh positif penggunaan film doraemon terhadap pemahaman macam-macam emosi dalam layanan bimbingan klasikal pada siswa kelas VII SMP.