

**PEMAKNAAN PERILAKU SOSIAL PELAJAR DI SEKOLAH
(STUDI FENOMENOLOGI PADA PELAJAR SMA BATIK 1
SURAKARTA)**



Nama : Viera Maulina
NIM : K8411070
Email : maulina_viera@yahoo.com
No.Hp : 087881008992
Dosen Pembimbing : 1. Drs. Slamet Subagyo, M.Pd
2. Siany Indria Liestyasari S.Ant,M.H

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2016**

**PEMAKNAAN PERILAKU SOSIAL PELAJAR DI SEKOLAH
(STUDI FENOMENOLOGI PADA PELAJAR SMA BATIK 1
SURAKARTA)**

Viera Maulina, Slamet Subagyo, Siany Indria Liestyasari
Telp. 087881008992, Email: maulina_viera@yahoo.com
Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Viera Maulina. K8411070. PEMAKNAAN PERILAKU SOSIAL PELAJAR DI SEKOLAH (STUDI FENOMENOLOGI PADA PELAJAR SMA BATIK 1 SURAKARTA). Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Januari 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bentuk perilaku pelajar SMA Batik 1 Surakarta di sekolah (2) pemaknaan pelajar SMA Batik 1 Surakarta terhadap aktivitasnya di sekolah (3) simulasi pendidikan berlangsung dalam aktivitas keseharian pelajar SMA Batik 1 Surakarta di sekolah. Adapun penelitian ini dilakukan pada kalanganpelajar SMA Batik 1 Surakarta.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sumber data primer berasal dari data wawancara informan dan aktivitas yang dilakukannya dan sumber data sekunder berasal dari observasi pasif yang dilakukan peneliti. Teknik pengambilan informan dilakukan secara *purposive sampling*. Informan dalam penellitian ini adalah pelajar SMA Batik 1 Surakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara mendalam. Uji validitas data menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat tiga perilaku pelajar di sekolah, yakni perilaku pelajar dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran di sekolah, perilaku dalam mensiasati kebosanan selama proses pembelajaran dan perilaku dalam meringankan beban proses pembelajaran. (2) aktivitas di sekolah dimaknai sebagai sesuatu yang membebani pelajar (3) berlangsungnya simulasi pendidikan tercermin dari penciptaan hiperrealitas di dalam ruang simulakrum sekolah bahwa aktivitas sekolah hanya berkuat pada belajar akademik, pelajar adalah sosok individu yang sudah pasti cerdas, selalu mendapat nilai bagus, lulus dengan nilai memuaskan, menjadi orang sukses, dan kelak mampu memperoleh pekerjaan yang berkelas.

Kesimpulan penelitian ini adalah pelajar memaknai aktivitasnya di sekolah sebagai suatu aktivitas yang membebani. Hal tersebut terjadi karena di balik aktivitas pembelajaran di sekolah yang berbasis pendidikan ternyata terdapat sejumlah hiperrealitas yang menjadi tujuan para pelajar mengikuti aktivitas pembelajaran.

Sehingga pada kenyataannya pelajar berusaha mengatasi realitas yang ada dengan segala kekurangan yang dimiliki untuk mencapai hiperrealitas dengan melakukan aktivitas sekolah berbasis simulasi.

Kata kunci: Aktivitas Sekolah, Perilaku Sosial, Hiperrealitas, Baudrillard

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan sebuah sarana untuk mencerdaskan kehidupan manusia. Namun realita yang terjadi dalam dunia pelajar masa kini sangat berbeda dengan hakikat pendidikan. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh pelajar semakin marak terjadi. Perilaku tersebut kian mengkhawatirkan dan menjadi perhatian banyak pihak. Terdapat beberapa kasus pelanggaran yang dilakukan oleh pelajar beberapa waktu belakangan ini.

Salah satu kasus tersebut adalah kasus bullying di SMA 70 Jakarta. Bullying yang dilakukan oleh senior terhadap siswa kelas X yang tengah mengikuti MOPDB tambahan yang dilaksanakan di wilayah Senayan, Jakarta (kpai.go.id edisi 22 September 2014). Belum lagi kasus hari ke-2 Ujian Nasional 2015 diwarnai aksi mencontek di Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur (liputan6.com edisi 14 April 2015). Kasus lainnya adalah 18 pelajar dari berbagai sekolah menengah kejuruan (SMK) di wilayah Sragen ditangkap oleh tim gabungan dari Satpol PP, Polres, Kesbangpolinmas, karena membolos di sebuah rental penyewaan *play station* (joglosemar.com edisi 19 November 2014). Kemudian disusul dengan kasus lain yakni tawuran antar pelajar SMA

109 Jakarta dan SMA 60 Jakarta. (merdeka.com edisi 14 November 2014).

Melihat kasus-kasus tersebut, nampaknya tujuan sekolah untuk membentuk insan cerdas, berkarakter kuat, dan bermoral belum dapat direalisasikan pada saat ini. Karena pada kenyataannya fungsi dan tujuan didirikannya sekolah belum berimplikasi terhadap kehidupan pelajar. Dengan paparan data di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PEMAKNAAN PERILAKU SOSIAL PELAJAR DI SEKOLAH (STUDI FENOMENOLOGI PADA PELAJAR SMA BATIK 1 SURAKARTA)”**.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dibuat perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk perilaku pelajar SMA Batik 1 Surakarta di sekolah?
2. Bagaimana pemaknaan pelajar SMA Batik 1 Surakarta terhadap aktivitasnya di sekolah?
3. Bagaimana simulasi pendidikan berlangsung dalam aktivitas keseharian pelajar SMA Batik 1 Surakarta di sekolah?

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab perumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk perilaku pelajar SMA Batik 1 Surakarta di sekolah.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemaknaan pelajar SMA Batik 1 Surakarta terhadap aktivitasnya di sekolah.
3. Untuk mengetahui bagaimana simulasi pendidikan berlangsung dalam aktivitas keseharian pelajar SMA Batik 1 Surakarta di sekolah.

B. KAJIAN TEORI

1. Paradigma Perilaku Sosial

Paradigma adalah cara pandang atau kerangka berfikir yang berdasarkan fakta atau gejala yang diinterpretasikan atau dipahami (Anwar dan Adang, 2008:40).

Paradigma perilaku sosial menekankan pada pendekatan objektif empiris atas kenyataan sosial. Paradigma perilaku sosial lebih dekat dengan gambaran kenyataan sosial dengan asumsi-asumsi implisit yang mendasari pendekatan konstruksi sosial (Anwar dan Andang, 2013:73).

2. Konsep Aktivitas Sosial di Sekolah

a. Hakikat Fungsi dan Tujuan

Sekolah

Sekolah merupakan institusi yang memberikan kesempatan bagi pelajar untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses

pengembangan dirinya. Namun dalam perkembangannya para pelajar membutuhkan pengarahannya untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Darmaningtyas (2005:214), belajar di institusi pendidikan formal itu sebetulnya proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pendewasaan diri, pematangan pribadi, berkomunikasi, berorganisasi, dan membangun relasi dengan sesama agar tidak *kuper*, punya prinsip hidup yang kuat, memiliki integritas yang tinggi, dan tidak plin-plan. Dengan kata lain, indikator pendidikan yang perlu dilihat bukan hanya indikator hasil saja, tapi juga indikator proses.

a. Aktivitas Sekolah

Aktivitas sekolah bermuatan transformasi ilmu pengetahuan yang diberikan melalui pengajaran. Aktivitas yang terdapat di sekolah mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Dalam kegiatan tersebut tidak lupa disisipkan usaha transformasi berbagai macam nilai yang terdapat di dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut meliputi nilai religi, budaya, sains dan teknologi, seni, dan nilai keterampilan. Sedemikian kompleksnya kegiatan yang diadakan di sekolah, menunjukkan bahwa sekolah merupakan suatu hal

yang bersifat esensial dalam kehidupan manusia.

Kegiatan di sekolah yang paling mendasar adalah belajar mata pelajaran umum, seperti pelajaran bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, keterampilan, dan ilmu kebugaran jasmani. Sekolah juga tak lupa memberikan pendidikan moral dan rohani melalui pendidikan tentang kewarganegaraan yang biasanya disisipkan saat upacara bendera pada hari senin. Sementara pendidikan rohani diberikan melalui pelajaran agama. Selain itu, sekolah juga memberikan sarana penyaluran bakat dan minat anak berupa kegiatan ekstrakurikuler.

3. Teori Hiperrealitas Baudrillard

a. Pengertian Teori Hiperrealitas

Kehidupan masyarakat saat ini dipenuhi oleh simulasi. Tanda, citra, dan kode berelasi dalam menentukan berbagai hal dalam kehidupan masyarakat. Aktivitas konsumsi masyarakat diidentikkan dengan penyampaian kode yang terdapat dalam objek konsumsi. Hal ini terjadi karena aktivitas yang dilakukan hanyalah sebuah simulasi.

Seseorang tidak lagi diidentifikasi berdasarkan apa yang ia miliki di dalam dirinya sendiri. Identitas seseorang pada zaman ini akan dapat dikenali melalui tanda, citra, dan

kode yang melekat pada dirinya dan menunjukkan siapa dirinya serta bagaimana hubungannya dengan orang-orang di sekitarnya.

Secara gamblang dapat dikatakan, bahwa objek dapat digantikan dengan cara kurang lebih terbatas dalam ruang lingkup konotasi dimana ia mengambil makna tanda (Baudrillard, 2013:84). Sebuah objek dapat berubah fungsinya, karena objek tersebut telah mengambil makna tanda lain yang hampir serupa dengan makna tanda asli yang dimiliki oleh objek tersebut.

Baudrillard memberi analogi sebagai berikut, “maka dari itu mesin cuci *berguna* sebagai alat rumah tangga dan *bermain* sebagai elemen kenyamanan, prestise, dan lain-lain” (Baudrillard, 2013:84). Hal tersebut menunjukkan bahwa objek (mesin cuci) telah beralih fungsi dari alat rumah tangga menjadi sebuah alat yang menunjukkan prestise penggunanya.

Manusia cenderung berorientasi pada simbol dari pada nilai. Sehingga realitas ideal dalam kehidupan dianggap sebagai sesuatu yang lumrah oleh masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kini kita hidup di zaman simulasi. Proses simulasi ini akhirnya menciptakan sebuah *simulacra*. *Simulacra* adalah proses reproduksi dari

sebuah objek atau peristiwa. Secara tidak disadari realitas yang telah digantikan oleh *simulacra* akhirnya berubah dan menjadi sebuah simulasi semata. Keadaan semacam ini disebut *hyperreality*.

Kondisi meleburnya perbedaan antara tanda dengan kenyataan, semakin sulit untuk menentukan mana yang nyata dan mana hal-hal yang sekedar mesimulasikan yang nyata. (Ritzer, 2012:1087). Secara lebih jelas, *hyperreality* adalah keadaan dimana batasan antara yang nyata dan yang simulasi sudah tidak berlaku, hal ini disebabkan oleh makna asli dari suatu objek sudah tidak terdapat di dalam objek tersebut. Saat ini kebutuhan akan objek tidak lagi sesuai dengan tujuan rasionalnya, tetapi berdasarkan determinasi logika sosial yang bermain di dalam nalar manusia.

C. METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian mengenai pemaknaan aktivitas sosial di sekolah ini berada di SMA Batik 1 Surakarta yang terletak di Jalan Slamet Riyadi nomor 445, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah. SMA Batik 1 Surakarta terletak di wilayah Kelurahan Pajang, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Adapun pertimbangan dalam pemilihan

lokasi di SMA Batik 1 Surakarta adalah karena sekolah tersebut berada di lingkungan masyarakat sekitar daerah Laweyan. Hampir dapat dipastikan jika anak-anak yang bersekolah di sekolah ini berasal dari keluarga kelas ekonomi menengah ke atas yang memiliki pengetahuan dan pendidikan yang memadai sehingga pemaknaannya tentang aktivitas sekolah juga beragam.

2. Sumber Data

Sumber data primer adalah sumber data yang berasal dari pelajar kelas XI IPS SMA Batik 1 Surakarta. Sedangkan data sekunder tersebut meliputi data-data yang berasal dari hasil observasi yang dilakukan peneliti. Observasi dilakukan di SMA Batik 1 Surakarta. Observasi dilakukan pada saat aktivitas pelajar di sekolah berlangsung.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi pasif, dan wawancara mendalam (*indepth interviewing*).

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*

D. HASIL & PEMBAHASAN

1. Perilaku Sosial Pelajar dalam Lingkup Sekolah

Perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1995:262).

Perilaku-perilaku sosial pelajar di sekolah terdiri dari perilaku yang berkaitan dengan proses pembelajaran yakni perilaku yang berkaitan dengan segenap aktivitas pembelajaran yang berlangsung sejak bel masuk dibunyikan hingga seluruh aktivitas pembelajaran selesai.

Kemudian perilaku pelajar dalam mensiasati kebosanan selama proses pembelajaran yang terdiri dari bercanda dan mengobrol dengan teman pada saat jam pelajaran, memainkan *gadget* pada saat pelajaran berlangsung, tidak mempedulikan guru yang sedang menjelaskan pelajaran, dan bahkan hingga tidur di kelas.

Perilaku lainnya adalah perilaku pelajar dalam meringankan beban proses pembelajaran yang terdiri dari mengerjakan PR di kelas, tidak membawa buku pelajaran, dan mencontek pada saat ujian.

2. Pemaknaan Pelajar Tentang Aktivitasnya di Sekolah

Kebanyakan dari pelajar pada saat ini menganggap aktivitasnya di sekolah sebagai rutinitas yang memang sudah selayaknya dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya. Seolah kehidupan memang sudah memiliki daurnya sendiri dan salah satu fase kehidupan manusia adalah sekolah. Setelah lulus dari sekolah kemudian mereka memasuki fase berikutnya yakni mencari pekerjaan yang juga memiliki berbagai tujuan yang menyertainya.

Berdasarkan macam-macam persepsi yang dimiliki oleh pelajar tentang aktivitasnya di sekolah menunjukkan pemaknaannya terhadap seluruh aktivitasnya tersebut. Berdasarkan temuan data persepsi pelajar yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah dimaknai sebagai sesuatu yang membebani pelajar. Mereka merasa bahwa aktivitasnya di sekolah adalah sesuatu yang membebani namun mereka tetap mengikuti aktivitas tersebut untuk memenuhi tanggung jawab kepada orang tua mereka dengan alasan untuk kepentingan masa depan yang lebih cerah.

3. Berlangsungnya Simulasi Pendidikan dalam Aktivitas Keseharian Pelajar di Sekolah

Berlangsungnya simulasi pendidikan ini tercermin dari penciptaan hiperrealitas di dalam ruang simulacrum sekolah bahwa aktivitas di sekolah hanya berfokus pada belajar akademik, pelajar adalah sosok individu yang sudah pasti cerdas, selalu mendapat nilai bagus, mampu mempelajari seluruh materi pelajaran yang padat dengan waktu belajar yang singkat, lulus dengan nilai memuaskan, menjadi orang sukses, dan kelak mampu memperoleh pekerjaan yang berkelas.

Simulasi yang terjadi di dalam sebuah ruang simulacrum sekolah berupa perilaku pelajar yang berusaha menutupi kekurangannya dengan melakukan berbagai hal untuk meraih hiperrealitas seperti rela membuat contekan dan mencontek pada saat ujian, mengerjakan PR pada saat tadarus, memainkan gadget pada saat pelajaran dengan alasan bosan dan lain sebagainya.

Ironisnya aktivitas berbasis simulasi tersebut terus berlangsung di sekolah tanpa disadari oleh para subjek pendidikan yang terdapat di dalam ruang simulacrum sekolah. Kenyataan

tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan aktivitas pelajar di sekolah ternyata belum sejalan dengan tujuan pendidikan yang sebenarnya, disinilah letak ketidaksesuaian antara tujuan pendidikan dengan realitas yang ada sehingga memicu timbulnya simulasi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa dalam kehidupan kita saat ini, berbagai bentuk kenyataan telah berubah menjadi simulasi. Simulasi ditandai dengan adanya reproduksi kenyataan yang dapat dilakukan melalui teknologi informasi, komunikasi, dan ilmu pengetahuan (Piliang, 2001:168). Ternyata, simulasi juga berlangsung dalam aktivitas keseharian para pelajar di sekolah sehingga mempengaruhi perilakunya yang cenderung menyimpang dari tujuan diselenggarakannya pendidikan.

Aktivitas berbasis simulasi tersebut terjadi karena pelajar dan masyarakat meyakini bahwa hiperrealitas adalah sebuah realitas yang harus dicapai oleh setiap insan. Hal ini membuat pelajar selalu dituntut untuk dapat mencapi berbagai hiperrealitas sehingga pada akhirnya memunculkan sebuah aktivitas semu yang hanya berbasis simulasi.

E. PENUTUP

Bentuk perilaku pelajar SMA Batik 1 Surakarta terdiri dari tiga macam bentuk perilaku yang berkaitan dengan proses pembelajaran, perilaku pelajar dalam mensiasati kebosanan selama proses pembelajaran, dan perilaku pelajar dalam meringankan beban proses pembelajaran.

Berbagai bentuk perilaku tersebut turut menunjukkan pemaknaan pelajar SMA Batik 1 dapat diketahui dengan merunut seluruh perilaku pelajar yang menggambarkan persepsi mereka terhadap aktivitasnya di sekolah yang ternyata mereka maknai sebagai sesuatu yang membebani.

Dari pemaknaan tersebut kemudian menyebabkan berlangsungnya simulasi pendidikan di SMA Batik 1 Surakarta terjadi melalui penciptaan hiperrealitas di dalam ruang simulakrum sekolah. Hiperrealitas tersebut antara lain adalah nilai yang bagus dan masa yang cerah adalah tujuan para pelajar dalam bersekolah. Namun dengan berbagai kekurangan yang dimiliki oleh para pelajar dan sistem pendidikan yang ada pada akhirnya memaksa pelajar untuk mampu mensiasati hal tersebut dengan melakukan berbagai tindak simulasi untuk mencapai hiperrealitas yang telah diyakini sebagai tujuan dari pendidikan.

Dengan demikian hendaknya pelajar meningkatkan kesadaran bahwa aktivitas pembelajaran di sekolah sejatinya merupakan usaha yang dilakukan untuk menciptakan individu karakter dan berpengetahuan luas. Selain itu guru dan sekolah harus mampu meningkatkan kepekaannya terhadap harapan para pelajar dan tidak hanya terfokus pada peningkatan perestasi dan pencapaian target keberhasilan sekolah semata. Kemudian keluarga sebagai pendidik utama sebaiknya berpikir secara rasional dan memahami batas kemampuan anak-anaknya serta tidak memaksakan kehendaknya kepada anak.

Daftar Pustaka

- Anwar, Yesmil & Adang. (2008). *Pengantar Sosiologi Hukum*. Jakarta: Grasindo Persada.
- Anwar, Yesmil & Adang. (2013). *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung: Refika Aditama.
- Baudrillard, Jean. (2013). *Masyarakat Konsumsi*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Darmaningtyas. (2011). *Pendidikan Rusak-Rusakan*. Yogyakarta: PT. Lkis Printing Cemerlang.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1995). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga

Piliang, Yasraf A. (2001)
Postmodernisme dan Ekstasi
Komunikasi. *Mediator*, 2 (2), 168.

Ritzer, George. (2012). *Teori Sosiologi
(Dari Sosiologi Klasik Sampai
Perkembangan Terakhir Postmodern)*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.