

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru Bimbingan dan Konseling (guru BK) atau yang sering didengar yaitu sebagai konselor di sekolah, sebagai tenaga pendidik di sekolah memiliki peran antara lain, fungsi dan tanggung jawab yang harus diimplementasikan di lingkungan sekolah. Peran guru bimbingan dan konseling di dalam sekolah dapat membantu atau menolong siswa yang mengalami adanya masalah, karena guru BK tempat untuk membantu atau konsultasi bagi siswa yang ada di sekolah. Berbagai fenomena yang ditimbulkan oleh siswa seperti tawuran, penyelagunaan obat-obatan terlarang, perilaku seksual yang menyimpang, dekadasi moral, prestasi belajar yang tidak memuaskan, kecanduan game online, masalah keluarga, kurangnya motivasi belajar, melakukan tindakan kekerasan antara teman, bahkan gagal UAN.¹ Dari berbagai fenomena sosial yang timbul diatas bahwasanya ada sebuah pemicu yang membuat hal tersebut terjadi, dan pemicunya juga sangat beragam, mulai dari hal-hal yang sangat remeh hingga yang memberatkan. Berdasarkan hal tersebut tentu guru Bimbingan Konseling (BK) memerlukan penanganan yang khusus untuk melalui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, salah satu peran guru bimbingan dan konseling di sekolah ialah melaksanakan layanan, baik itu bimbingan konseling individu maupun bimbingan konseling kelompok, dengan tujuan agar siswa menyadari bahwa telah melakukan kesalahan, dapat membandingkan mana yang benar dan mana yang buruk, serta membuat siswa mandiri.

Berdasarkan fenomena kasus siswa “diatas”, tak jarang pula siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mengalami kecanduan terhadap game online sehingga

menimbulkan berbagai ragam dampak negative salah satunya perubahan pada sifat, yaitu menjadi pribadi yang gampang marah, atau kurang bisa menahan emosi akibat keanduan game online. Pada era milenium seperti saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi sehingga dapat memudahkan semua orang untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya. Oblinger (2005) mengatakan bahwa remaja saat ini dapat disebut sebagai generasi *post-millennials*. Salah satunya mempunyai ciri-ciri yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diakses, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi.² Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema oleh moral, interaksi sosial, dan menjadikan game online sebagai alasan untuk memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, selain itu game online juga memberikan daya tarik dengan berbagai fitur untuk penggunaannya, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal yang baru, tentu dalam hal ini akan mendorong remaja untuk selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan game.

Berdasarkan uraian di atas, maka semua permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Pada penelitian Aji Kusuma Wardhana,³ sebagaimana telah dipaparkan oleh Ernest Adams (2010) bahwa, *game online* atau permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibanding sebagai sebuah genre permainan. *Game online* atau permainan daring merupakan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan sebuah pola tertentu dalam sebuah permainan. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses, tak banyak dampak yang ditimbulkan akibat *game online* tersebut, salah satunya dapat menyebabkan perubahan pada emosi menjadi negative yaitu emosi marah, jika keinginannya tidak terpenuhi yang berkaitan dengan

media *game online*, atau mendapatkan sebuah ejekan oleh temannya terkait dalam game online maka mereka akan mengalami perubahan emosi, dalam hal ini remaja sangat rentan emosi marahnya tidak stabil, sehingga bisa membuat para pemain melakukan sebuah tindakan yang tidak menyenangkan, antara lain brutal, kekrasan verbal, bulliying dan lainnya.

Bermain memang salah satu kebutuhan dasar bagi setiap manusia, termasuk dengan bermain game online. Dengan bermain, seseorang akan merasakan dirinya senang serta menghilangkan rasa kejenuhan dan bosannya. Setiap manusia memiliki keinginan untuk bermain. Hal ini sudah dijelaskan di Al-Quran bahwa di dunia ini hanyalah sebuah permainan, seperti yang telah di jelaskan dalam Surat Muhammad (47:36), yaitu:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُوْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : “sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu”.

Ayat diatas menjelaskan bahwa, di dunia hanyalah tempat bermain dan tertawa semata, sama halnya dengan bermain game online. Hampir seluruh kalangan remaja mengenal *game online*, mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan permainan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang

mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang diusia remaja, jika memaikannya secara berlebihan sangat tidak baik untuk mereka. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet tentu hal itu akan mempercepat terjadinya perubahan tersebut.⁵

Game online sendiri memiliki fitur fitur yang menarik, seperti gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Selain itu bermacam-macam *game* tersebut sengaja dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Salah satu rancangan tersebut adalah diciptakannya tantangan di dalam *game* tersebut.⁶ Tantangan ini mendorong pemain *game* untuk terus berusaha menyelesaikan *game* sampai tantangan tersebut bisa ia menangkan. Akhirnya waktu untuk menyelesaikan *game* atau memenangkan tantangan tersebut menjadi tidak terbatas.

Kecanduan game online sudah dapat dipastikan bahwasanya akan mempengaruhi hidup bagi para pemain. Pemain game online yang mengalami kecanduan, mereka merasa hidupnya membosankan jika mereka tidak memainkan game online. Tentu hal ini berpengaruh pada emosi remaja. Remaja yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain game online dan sebaliknya remaja yang mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain game online. Karena anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku.⁷

Banyak yang kurang mengetahui dampak buruk dari *game online*. Secara sosial,

dampak buruk *game online* adalah hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang, dikarenakan waktu kebersamaan mereka menjadi kurang akrab, pergaulan mereka hanya dihabiskan pada *game online* saja dan membuat pecandu *game online* terisolir dari lingkungan pergaulan nyata. Sehingga remaja sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan di *game online*.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Peran Guru Bimbingan dan Konseling (BK) Dalam mengatasi sifat pemarah yang diakibatkan kebiasaan bermain *game online* di SMPN 1 Tempilang, Bangka Belitung, karena dari pengamatan peneliti, masalah kecanduan *game online* ini juga terjadi di Smpn 1 Tempilang, Bangka Belitung, sehingga terjadi perubahan sifat bagi pemain, terutama perubahan pada sifat emosi, bahkan ada salah satu dari mereka yang kurang bisa mengendalikan emosinya, sehingga membuatnya sering marah yang disebabkan oleh ejekan temannya dalam perihal bermain game online, bahkan melakukan tindakan kekerasan dalam melampiaskan emosi marahnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini fokus pada peran guru BK dalam mengatasi sifat pemarah akibat kecanduan game online bagi siswa SMPN 1 Tempilang, profil pribadi siswa pemarah akibat kecanduan game online di Smpn 1 Tempilang Bangka Belitung saat berada di sekolah dan dirumah, serta metode layanan konseling individual yang dilakukan guru BK dalam mengatasi sifat pemarah siswa akibat kecanduan game online di Smpn 1 Tempilang Bangka Belitung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Bagaimana profil pribadi siswa pemarah akibat kecanduan *game online* di SMPN 1 Tempilang, Bangka Belitung saat berada di sekolah dan dirumah?
- 1.3.2 Bagaimana peran guru BK dalam mengatasi sifat pemarah remaja akibat Kecanduan *game online* di SMPN 1 Tempilang, Bangka Belitung?
- 1.3.3 Adakah perubahan perilaku siswa pemarah akibat kecanduan game online setelah mendapatkan layanan oleh guru BK di SMPN 1 Tempilang Bangka Belitung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

- 1.4.1 Menjelaskan profil pribadi siswa pemarah akibat kecanduan *game online* di SMPN 1 Tempilang, Bangka Belitung saat berada disekolah dan dirumah.
- 1.4.2 Untuk mengetahui peran guru BK dalam mengatasi sifat pemarah siswa akibat Kecanduan *game online* di SMPN 1 Tempilang, Bangka Belitung.
- 1.4.3 untuk mengetahui adakah perubahan perilaku siswa pemarah akibat kecanduan game online setelah mendapatkan layanan oleh guru BK di SMPN 1 Tempilang Bangka Belitung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau acuan ilmu pengetahuan khususnya dalam mengatasi masalah setiap individu yang memiliki sifat pemarah khususnya akibat kecanduan *game online*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini pertama, dapat mempelajari dan mempraktekkan disiplin ilmu yang sudah dipelajari selama di perkuliahan. Kedua, berdasarkan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar lebih baik, dan memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu konseling. Ketiga, dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan kepada siapa saja yang merasa emosi marah yang tidak terkendali akibat kecanduan game online.

