

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ditengah dunia yang serba modern seperti saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi telah memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan manusia. Namun disisi lain, dengan adanya teknologi bisa menjadi biang munculnya berbagai masalah baru. Hal ini timbul karena teknologi ini cenderung diarahkan bukan hanya untuk membantu manusia mengatasi berbagai masalah, tetapi juga digunakan untuk menciptakan kesenangan-kesenangan. Menurut John Naisbitt (dalam Zarman, 2013: 12) menyebutkan bahwa kita tengah memasuki era mabuk teknologi. Salah satu ciri mabuk teknologi adalah kecintaan kepada produk teknologi yang berwujud mainan.

Produk teknologi saat ini bukan lagi sekedar alat bantu manusia dalam mempermudah aktivitasnya, namun produk teknologi saat ini telah menjadi barang mainan dan hiburan. Misalnya, *handphone* yang dulu hanya berfungsi memudahkan komunikasi antar individu, kini dilengkapi dengan adanya internet dan permainan (*games*). Hadirnya internet ditengah masyarakat memiliki dampak yang sangat besar, baik berupa dampak positif dan dampak negatif, bergantung pada orang yang memanfaatkannya. Dari dampak positif dan negatif tersebut internet memiliki peran penting dalam mengubah kondisi masyarakat. Penikmat internet sebagian besar saat ini adalah remaja dan dewasa. Bahkan anak-anak siswa SD juga tidak ketinggalan dalam memanfaatkan internet dan fasilitas yang

ada. Pada masa modern ini seseorang yang tidak tau dengan internet dapat dikatakan kurang pergaulan, karena memang pada saat ini segala aktivitas banyak yang melibatkan internet.

Selain itu, teknologi yang sedang marak saat ini adalah dunia permainan atau *games*. Banyak sekali jenis *games* yang dimainkan oleh remaja dan anak-anak saat ini. *Games* atau permainan anak sekarang berbeda dengan anak pada zaman dulu. Permainan anak dulu identik dengan permainan yang tradisional dan menggunakan fasilitas dilingkungan sekitar, seperti contoh permainan *cublak-cublak suwung*, *bekel*, *gobak sodor*, *petak umpet*, *benteng-bentengan*, dan lain sebagainya. Permainan tradisional tersebut sangat bermanfaat bagi anak-anak zaman dulu, karena permainan tradisional dahulu dapat meningkatkan interaksi sosial secara nyata antar teman. Namun berbeda dengan permainan pada dunia yang modern ini. Pada dunia yang modern ini, anak-anak dihadapkan dengan kedatangan *games* yang serba modern. Salah satu bentuk *game* yang banyak beredar dikalangan anak-anak dan remaja saat ini adalah *game online*.

Game online merupakan bentuk hiburan yang diberikan oleh internet kepada penggunanya. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai media. *Game* merupakan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Pengguna dari *game online* sebagian besar juga berasal dari anak-anak dan remaja. Banyak anak-anak dan remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk menjadi pemenang, *game online* juga bertujuan untuk

mencari teman dan silaturahmi bagi para pengguna *game online* yang lain. Munculnya berbagai macam permainan *game online* yang sebagian besar penggunanya adalah anak-anak yang pada umumnya belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game online*, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain *game online* adalah untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang lain.

Kebiasaan bermain *game online* yang dialami pada masa anak-anak, dapat mempengaruhi aspek sosial pada anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan anak-anak kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal seperti ini tentunya dapat mempengaruhi aktivitas sosial yang biasa dilakukan oleh orang lain. Selain aspek sosial *game online* juga dapat mempengaruhi aspek psikologi yaitu gangguan pada mental anak seperti, mudah marah, kurangnya mengontrol emosi, mudah mengucapkan kata-kata kotor, dan dapat membuat seorang anak menjadi egois yang mengajarkan untuk tidak memikirkan yang lain selain memenuhi keinginan untuk bermain *game online*.

Game online juga dapat mempengaruhi prestasi belajar anak di sekolah. Karena waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan mempelajari mata pelajaran sekolah justru akan lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam *game online* yang dimainkan. Daya konsentrasi pada anak juga akan terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal.

Syekh Muhammad Al-Munajjid dalam bukunya *Bahaya Game* (Aqwam: 2016) menjelaskan bahwa penelitian pada lebih dari 2000 siswa diantara usia 9-18 tahun menunjukkan bahwa berat badan anak-anak naik dari 54 kilogram menjadi 60 kilogram. Selain itu, terdapat penurunan yang tajam dalam kebugaran. Anak-anak berusia 10 tahun pada tahun 1985 dapat berlari sejauh 1,6 km dalam waktu tidak lebih dari 8,14 menit. Tetapi sekarang, anak-anak memerlukan waktu 10 menit atau lebih.

Jika melihat jalanan di luar sekarang dan membandingkannya dengan jalanan 5 tahun yang lalu, akan terlihat perbedaan yang besar. Anak-anak biasanya selalu ada di luar dan di lapangan bermain, bermain sepak bola, balapan, atau hanya berkumpul bersama dan mengobrol dengan teman-teman yang lain. Untuk sekarang, jalanan dan lingkungan sekitar terlihat kosong. Sulit untuk menemukan dua tim bermain sepak bola di beberapa jalanan. Permainan itu hanya berlangsung selama satu jam, lalu semuanya pulang. Mengapa hal itu terjadi, jawabannya jelas dan sudah diketahui yaitu anak-anak sekarang lebih memilih *game online* dibandingkan olahraga dan bertemu dengan teman-temannya. Akibatnya, anak-anak mulai memiliki obesitas dan tubuh yang melemah.

Tidak ada yang salah dengan kemajuan sebuah teknologi, karena kemajuan teknologi juga merupakan bagian dari pendidikan. Namun dalam hal ini perlu adanya filtrasi mengenai dampak dari penggunaan internet maupun *game online*, terutama pada anak-anak seusia sekolah dasar. Karena anak-anak atau siswa sekolah dasar masih dalam tahap pertumbuhan, jangan sampai generasi emas

dalam memajukan pendidikan di Indonesia dirusak dengan adanya kebiasaan siswa yang bermain *game online*.

Dalam hal ini peran lembaga pendidikan sangat diperlukan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa. Apalagi dampak *game online* ini sudah banyak merambat pada siswa sekolah dasar. Banyak siswa sekolah dasar yang saat ini sudah memiliki *handphone* atau *smartphone* yang dengan sangat mudah mereka bisa mengakses dan memainkan *game online*. Oleh karena itu, diperlukan adanya program khusus dari guru dan pendidik pada umumnya yang berupa bimbingan dan konseling dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa sekolah dasar.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan memiliki kontribusi terhadap keberhasilan proses pendidikan, semakin pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan-perubahan dalam berbagai sendi kehidupan di masyarakat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan tidak dapat memisahkan diri dalam situasi yang diakibatkan oleh perubahan tersebut. Sekolah selaku lembaga pendidikan bertanggung jawab mendidik dan menyiapkan peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dalam masyarakat dan mampu memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Bimbingan dan konseling tidak hanya menangani permasalahan akademik pada siswa saja, melainkan juga dapat menyentuh aspek perilaku dan permasalahan yang dialami siswa di sekolah.

Di dalam lembaga pendidikan atau sekolah pasti memiliki bimbingan dan konseling, kecuali di sekolah dasar yang memang jarang sekali menerapkan bimbingan dan konseling terhadap siswa. Karena di sekolah dasar bimbingan dan konseling tidak diberikan oleh guru pembimbing secara khusus seperti di jenjang sekolah SMP dan SMA. Dalam sekolah dasar guru kelas harus menjalankan tugasnya secara penuh dan menyeluruh, baik tugas memberikan pembelajaran dikelas, guru juga harus bisa memberikan layanan bimbingan konseling kepada semua siswa tanpa terkecuali.

Namun berbeda dengan SD Al Irsyad Surabaya, yang telah menerapkan bimbingan dan konseling secara penuh terhadap siswa. Setelah dilakukan observasi mengenai pelaksanaan bimbingan dan konseling di SD Al Irsyad Surabaya, ternyata pelaksanaan bimbingan dan konseling dilaksanakan seperti halnya SMP dan SMA. Dalam pelaksanaannya juga menggunakan guru secara khusus dalam menangani setiap masalah pada siswa.

Dengan adanya bimbingan dan konseling yang terdapat di sekolah dasar diharapkan bisa mampu dalam menangani kebiasaan siswa dalam bermain *game online*. Sehingga kebiasaan siswa dalam bermain *game online* ini bisa direduksi agar tidak meluas dan siswa bisa menghabiskan waktunya untuk hal yang lebih baik lagi. Dari latar belakang yang dituliskan di atas, penulis berkeinginan untuk meneliti mengenai peran bimbingan konseling dalam upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dibuat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kondisi siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* di SD Al-Irsyad Surabaya?
2. Bagaimana peran Bimbingan dan Konseling dalam upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa di SD Al-Irsyad Surabaya?
3. Apa saja hambatan yang dihadapi Bimbingan dan Konseling dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa di SD Al-Irsyad Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* di SD Al-Irsyad Surabaya.
2. Mendeskripsikan peran Bimbingan dan Konseling dalam upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa di SD Al-Irsyad Surabaya.
3. Mendeskripsikan hambatan yang dihadapi Bimbingan dan Konseling dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa di SD Al-Irsyad Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai tambahan pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pendidikan.
- b. Sebagai landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian tentang peran Bimbingan dan Konseling.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini akan memperoleh manfaat secara praktis terhadap siswa, guru, orang tua, lembaga pendidikan dan peneliti sendiri.

- a. Manfaat bagi siswa yaitu untuk bisa mereduksi atau mengurangi kebiasaannya dalam bermain *game online*.
- b. Manfaat bagi guru yaitu untuk mengetahui kondisi siswa, memberikan perhatian lebih terhadap siswa, terutama siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Sehingga hubungan guru dan siswa dapat lebih dekat.
- c. Manfaat bagi orang tua, untuk bisa lebih mengontrol dan mengawasi anaknya baik itu dalam diri anak maupun dari luar diri anak, seperti halnya memberikan pengarahan mengenai dampak bermain *game online*.
- d. Manfaat bagi lembaga pendidikan yaitu untuk dapat menjadikan acuan serta menjadi pandangan untuk melindungi siswa-siswanya dalam

menghadapi kemajuan teknologi, baik untuk saat ini maupun untuk masa yang akan datang.

- e. Manfaat bagi peneliti sendiri yaitu untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenai peran bimbingan dan konseling dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa sekolah dasar, sehingga dapat menjadikan masukan dalam proses kedepannya.

1.5 Asumsi

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti berasumsi bahwa:

- a. Kebiasaan bermain *game online* pada siswa akan berdampak negatif terhadap psikologi, sosial dan akademik siswa di sekolah dasar.
- b. Peran Bimbingan dan Konseling sangat penting dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa di sekolah dasar.