

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi menciptakan banyak aplikasi dan perangkat yang dapat memenuhi kebutuhan hidup manusia seperti hiburan, market place, alat komunikasi, dan alat untuk kegiatan edukasi. Dalam kebutuhan hiburan, salah satu teknologi yang saat ini sedang heboh dikalangan peserta didik adalah *game online*. *Game online* menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (dalam Gumilang 2017:99) "*game online* merupakan sebuah mekanisme dari perkembangan teknologi yang menghubungkan antara pemain dalam permainan". *Game online* pada dasarnya ditunjukkan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Kecanduan bermain *game* yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan.

Menurut Kustiawan (2018) bahwa "kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang ingin terus bermain game yang menghabiskan banyak waktu tanpa individu tersebut dapat mengendalikannya". Berdasarkan pendapat tersebut yang dimaksud dengan kecanduan game online adalah perilaku individu yang ingin terus melakukan permainan atau game tanpa mengenal waktu. Individu yang memiliki kecenderungan kecanduan game online akan terus bermain sehingga kecanduan bermain gamenya tidak terkendali. Padahal, *Game online* digunakan sebagai hiburan bahkan mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia. Menurut Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) (dalam Setiawati, dkk,2019) mengatakan bahwa: "hasil survey tahun 2017 yang dilakukan diperoleh penggunaan internet di Indonesia dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang ialah 54,68% atau 143,25 juta jiwa. Sebanyak 87,13% mengakses sosial media, diantaranya yang bermain game online sebanyak 54,13%".

Selaras dengan itu menurut Jap et al (dalam Setiawati,dkk,2019) mengatakan bahwa:

"Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan bermain game online adalah 10,15%. Sebagai perbandingan di Korea 2,4% pada anak usia sekolah dan 10,2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13,7% sedangkan di Amerika terdapat 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan".

Game online tentunya mempunyai daya tarik dikalangan pecinta *game*, karena dalam monitor yang digunakan didalamnya terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain *game online* terlihat semakin nyata. Layaknya dalam dunia nyata, dalam *game online* juga dapat bergerak, hidup, berinteraksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapat pekerjaan, mencari pasangan, didunia virtual atau maya. Pada saat ini, peserta didik yang tidak memiliki fasilitas dalam bermain *game online* dirumahnya, dapat melakukan permainan game di warung-warung internet (warnet).

Warnet merupakan tempat yang menyediakan fasilitas dalam bermain *game online* yang memudahkan peserta didik dapat bermain *game online*. Warnet pada umumnya adalah usaha yang dilakukan untuk mencari keuntungan semata sehingga warnet dapat buka hampir setiap hari hingga larut malam. Hal ini dapat menyebabkan orang dapat bermain game online dalam waktu yang lama sehingga mengalami kecanduan *game online*. Peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* akan berperilaku kompulsif, acuh pada kegiatan yang lain, muncul gejala aneh, seperti tidak tenang saat kegiatan bermain *game online* tidak terpenuhi. Bagi peserta didik, bermain *game online* sangat menyenangkan dikarenakan banyak sekali tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas *game online*. Peserta didik berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam *game online* sesuai yang diinginkan peserta didik.

Idealnya dalam mengentaskan permasalahan pada peserta didik dapat dilakukan baik secara individu oleh guru bimbingan dan konseling sendiri, maupun secara kolega dengan membentuk kerjasama dengan pihak lain seperti orang tua, guru bidang studi, maupun dengan kepala sekolah. Salah satu kerjasama yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah kerjasama dengan orang tua peserta didik. Orang tua menjadi pihak yang diajak kerjasama oleh guru Bimbingan dan Konseling karena orang tua adalah orang yang paling mengenali karakteristik anaknya, orang yang melakukan pengawasan, memperhatikan anak, dan yang menjadi penasehat anak saat di rumah. Dengan bekerjasama dengan orang tua maka dapat ditemukan faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain game, dan dapat ditemukan alternatif pemecahannya secara bersama-sama.

Orang tua adalah orang terdekat bagi peserta didik, pada dasarnya orang tua adalah guru pertama bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Syamsul (dalam Witasari,2013:37)"keluarga terutama orang tua merupakan

pendidik pertama dan utama bagi anak. Hal ini disebabkan karena orang tunyalah yang pertama dikenalnya dan orang tua juga yang bertanggung jawab dalam pendidikan anak”. Selaras dengan itu menurut Glasser (dalam Witasari,2013:37)”orang tua memiliki tanggung jawab terhadap kesuksesan anaknya (*seccess indentity*) dengan memperlakukan anaknya dengan penuh kasih sayang, disiplin, dan menjadi suri tauladan bagi anaknya”. Orang tua adalah guru pertama bagi anak, orang tua bertanggung jawab penuh dalam kesuksesan anak yang diperlakukan dengan penuh kasih sayang. Orang tua juga wajib menasehati anaknya apabila terdapat masalah. Firman Allah Swt dalam Surah Al –Quran Al-‘ashr Ayat 3 yang berbunyi:

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصُوا بِالحَقِّ وَتَوَّصُوا بِالصَّبْرِ

Artinya: “Kecuali, orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasehati untuk kebenaran dan saling menasehati untuk kesabaran (QS: AL-‘Ashr:3)”

Berdasarkan ayat di atas bahwa sebagai umat muslim harus saling menasehati dalam hal kebenaran dan menasehati dalam kesabaran. Kerjasama antara kedua pendidik yaitu orang tua dan guru bimbingan dan konseling tentunya sangat dibutuhkan agar masalah yang sedang dihadapi peserta didik dapat terentaskan. Menurut Yanti dan Rivaie (2013:73) mengatakan bahwa:

“Hubungan kerjasama antara guru dan orang tua peserta didik sangatlah penting. Dengan demikian maka diharuskannya langkah-langkah yang dapat didukung terlaksannya peningkatan aktivitas belajar dari peserta didik yang dilakukan oleh orang tua, guru, dan keduanya dalam kerjasama saling membantu dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik tersebut”

Selaras dengan itu menurut Eipstein (dalam Nazarudin,2018) “bentuk kerja sama madrasah dan orang tua dapat dilakukan dalam beberapa bentuk yaitu: pareting, komunikasi, volunteer, keterlibatan orang tua dalam pembelajaran orang tua dirumah, pengambilan keputusan dan kolaborasi dengan kelompok masyarakat”. Dengan demikian, kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan orang tua peserta didik dapat dilakukan dengan bentuk yang sederhana, seperti menjalani komunikasi antara guru bimbingan dan konseling dengan orang tua peserta didik. Komunikasi antara keduanya akan memperkuat proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan prasarvei penelitian yang dilakukan pada tanggal 25-28 februari 2021 melalui wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 6 Terbanggi Besar diperoleh informasi bahwa guru bimbingan dan konseling sudah melakukan kerjasama dengan pihak orang tua peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* dengan ciri-ciri kecanduan yaitu: menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, gelisah, mudah tersinggung, sering menyendiri, bermain *game online* lebih lama dari waktu yang ditargetkan, sedikit melakukan pekerjaan penting, cenderung menyembunyikan penggunaan *game online* dari keluarga, dan bermain *game online* sebagai pelarian rasa bersalah. Peserta didik yang mengalami kecanduan sesuai dengan ciri-ciri tersebut berjumlah 5 peserta didik dengan cara memberitahukan bahwa anaknya sedang mengalami kecanduan *game online*, guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 6 Terbanggi Besar hanya melakukan kerjasama dengan orang tua peserta didik dengan berkomunikasi dengan orang tua peserta didik tentang perihal masalah yang sedang dialami oleh peserta didik.

Atas latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan orang tua dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online* yang dialami peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka fokus penelitian ini adalah bagaimana kerjasama guru BK dan orangtua peserta didik dalam upaya mengentaskan masalah kecanduan game online pada peserta didik. Sehubungan dengan fokus penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya adalah Bagaimana Kerjasama Guru Bimbingan dan Konseling dengan Orang Tua Untuk Mengatasi Perilaku Kecanduan *Game Online* Peserta Didik di SMP Negeri 6 Terbanggi Besar Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses kerjasama guru bimbingan dan konseling dengan orang tua untuk mengatasi perilaku

kecanduan *game online* peserta didik di SMP Negeri 6 Terbanggi Besar Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoristis

Secara teoritis peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi di bidang ilmu pengetahuan, memperkaya khasanah ilmu pengetahuan terkait kerjasama yang dilakukan oleh guru Bimbingan dan Konseling dengan orang tua peserta didik dalam mengentaskan permasalahan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak seperti:

- 1) Bagi Sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam mengentaskan perilaku bermain *game online* pada peserta didik melalui kerjasama yang terbentuk antara orang tua dengan guru Bimbingan dan konseling di sekolah.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan kerjasama yang dapat dilakukan oleh orang tua dengan guru bimbingan dan konseling yang terfokus pada upaya mengentaskan permasalahan pada peserta didik, meningkatkan kualitas pelayanan bimbingan dan konseling, serta menjadi sumbangan dalam memperkaya referensi terkait layanan-layanan bimbingan dan konseling.
- 3) Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengetahuan ataupun dalam praktik untuk mengentaskan permasalahan kecanduan *game online* pada anak.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 6 Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. Adapun alasan mengambil penelitian ditempat tersebut dikarenakan di tempat tersebut terdapat peserta didik yang kecanduan *game online* dan sudah terlaksana kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan orang tua peserta didik untuk mengatasi perilaku kecanduan *game online*.