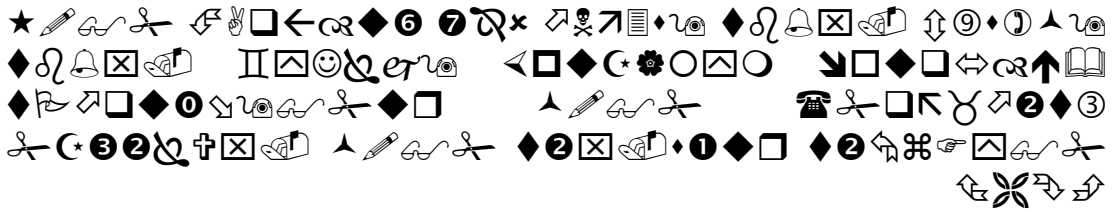
BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

Manusia adalah makhluk yang diciptakan Tuhan paling sempurna dari pada mahkluk-makhluk lainnya di muka bumi ini. Manusia memiliki akal dan berpikir untuk merenovasi hidupnya dengan membangun semua unsur terkecil sampai terbesar sekalipun di mana manusia itu memiliki kemampuan, salah satunya adalah membangun dirinya sendiri menuju manusia seutuhnya.

Membangun manusia seutuhnya merupakan hakekat daripada tujuan Pembangunan Nasional, bangsa Indonesia sedang giat-giatnya membina sumber manusia yang berkualitas untuk kelangsungan kehidupan bernegara, terutama dari generasi muda sebagai penerus untuk melanjutkan dan mengisi pembangunan sehingga tercapainya masyarakat yang adil dan makmur. Oleh karena itu, pembangunan dari segi mental spiritual sangat penting dan diperlukan untuk menunjang pembangunan segi material, hal tersebut senada dengan firman Allah SWT, dalam Surah Al-Ahzab 33 : 21



Senada dengan ayat di atas, Sabda Nabi saw :

عَنْ ا بِي هُرَ يْرَة رَضِىَ ا للهُ عَنهُ قاَ لَ رَ سَوْلَ اللهُ صَلَّى اللهِ عليهِ وَ سَلَّمْ
إِنَّماَ بُعِثْتُ لِأُتَ مِمَ اْلمَكاَرِمَ الْأَخْلَاَقْ.(رواه البزلر)

Maju dan berkembangnya suatu bangsa dan Negara tergantung pada kualitas pendidikan, sebagaimana yang tercantum dalam Undang – Undang RI no 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional sebagai berikut:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta tanggung jawab.[1]

Senada dengan hal yang demikian pendidikan dalam Islam bertujuan untuk mengadakan pembentukan akhlak yang mulia. Kaum muslimin dari dahulu kala sampai sekarang setuju bahwa pendidikan akhlak adal;ah inti pendidikan islsam, dan bahwa mencapa akhlak adalah inti pendidikan islam dan bahwa mencapai akhlak yang sempurna adalah tujuan pendidikan yang sebenarnya.[2]

Tujuan pendidikan karakter adalah untuk menanamkan dan membentuk sifat atau karakter yang diperoleh dari cobaan, pengorbanan, pengalaman hidup, serta nilai yang ditanamkan sehingga dapat membentuk nilai intrinsik yang akan menjadi sikap dan perilaku peserta didik.

---

[1] Undang – Undang RI no 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*, (Bandung : Citra Umbara), 2003. h.7

[2] Hasan Langgulung, Manusia dan Pendidikan, (Jakarta: Pustaka Al Husna), 1986. h. 4

Melihat dari realita sekarang ini hampir semua guru mengeluh bahwa generasi muda berani kepada guru, orang tua, berakhlak buruk dan tidak memiliki sopan santun. Setelah ditelusuri dan direnungkan, nampaklah bahwa penyebab yang demikian itu adalah karena dewasa ini kontrol terhadap pergaulan anak sudah sangat kurang, ditambah dengan mudahnya anak mengakses berbagai macam hal tanpa terfilter.

Harus diakui, memang kecanggihan ilmu dan teknologi modern dewasa ini telah dapat mempermudah hidup dan kehidupan. Banyak kesenangan dan fasilitas hidup dan kehidupan dapat dicapai dengan bertambahnya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi ini. Kita semua dapat menyaksikannya, yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dengan adanya kemajuan ini ialah pemenuhan kebutuhan sehari-hari, seperti alat transportasi, alat-alat komunikasi, tempat dan alat hiburan serta lain sebagainya. Dengan demikian hidup bertambah enak, mudah dan nyaman.

Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem *software* internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar.

Situs *game online* di internet bermacam-macam jenis dan bentuknya, namun yang paling dikenal dan banyak digandrungi remaja jaman sekarang adalah *texas holdem pokker, city file,* dan *point blank* . Sehingga situs *game online* ini banyak tidak mendatangkan manfaat dan hanya mendatangkan masalah baru dalam kehidupan.

Masalah-masalah yang dimunculkan oleh situs *game online* adalah kurangnya sosialisasi anak dengan lingkungannya. Hal ini cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan kehidupan sosial peserta didik (siswa). Mereka yang seharusnya belajar sosialisai dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu untuk berselancar di dunia maya bersama teman teman di komunitas jejaring sosialnya, yang rata-rata membahas sesuatu yang tidak penting. Akibatnya kemampuan interaksi siswa menurun. Di samping itu, situs *game online* juga menyebabkan anak menghambur-hamburkan uang. Akses internet untuk membuka situs *game online* jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan siswa (terlebih kalau akses dari warnet). Tidak jarang siswa menggunakan uang SPP mereka untuk pergi ke warnet sekedar untuk membuka dan bermain *game online* saja. Ini dapat dikategorikan sebagai pemborosan, karena menggunakan uang secara tidak produktif. Masalah yang tidak kalah besar adalah berkurangnya waktu belajar siswa. Hal ini sudah jelas, karena dengan mengakses internet dan membuka situs *game online* siswa akan lupa waktu, sehingga yang dikerjakannya hanyalah itu-itu saja.

Dampak terburuk dalam dunia pendidikan yang mungkin dihasilkan dari situs *game online* adalah mulai menurunnya motivasi dan prestasi belajar siswa.

Motivasi adalah salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh siswa demi mencapai prestasi belajar yang diingingkan. Jika motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran telah menurun, maka prestasi belajar siswa yang diperoleh juga dibawah standar dari nilai-nilai yang telah ditentukan oleh sekolah.

Untuk itu perlu diadakannya penelitian guna membantu menanggulangi permasalah yang demikian. Dalam tabel dibawah ini akan digambarkan data mengenai jumlah siswa-siswa yang terlibat dalam permainan situs game online, adalah sebagai bertikut :

Tabel 1.1 Aktivitas Siswa untuk Membuka *Game online* dalam Sehari

No	Kategori	Frekuensi	Persentasi
1	Selalu	7	40%
2	Sering	6	36%
3	Kadang-kadang	4	14%
4	Jarang	3	6%
5	Tidak Pernah	2	4%
Jumlah		**22**	**100%**

Tabel 1.2 Waktu yang Dihabiskan Siswa Perhari untuk Membuka *Game online*

No	Interval Waktu	Frekuensi	Persentasi
1	6 jam lebih	4	8%
2	5 jam – 6 jam	10	72%
3	3 jam – 5 jam	3	6%
4	1 jam – 3 jam	3	6%
5	1 jam kurang	2	4%
Jumlah		**22**	**100%**

Minat dan kecenderungan perkembangan anak didik harus diselamatkan dari segala macam gangguan dan hambatan serta ancaman, baik yang bersifat spiritual maupun yang bersifat fisik. Hal tersebut bertujuan agar tidak terjadi hambatan dan

rintangan bagi studi mereka, yang pada gilirannya akan merugikan, tidak saja pada dirinya sendiri melainkan juga merugikan tujuan dan cita-cita pendidikan nasional.

Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai tugas yang utama sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan membina nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, maka setiap guru, khususnya guru Bimbingan konseling dapat memberikan bimbingan terhadap siswa yang melanggar tata tertib sekolah dan siswa yang mengalami hambatan dalam belajar demikian pula hambatan yang disebabkan oleh situs *game online* yang telah dipaparkan di atas. Di sinilah peran guru Bimbingan konseling yang akan mempunyai andil besar dalam memahami karakteristik siswa secara keseluruhan, baik tentang masalah yang dihadapi (seperti menurunnya prestasi belajar) ataupun hal-hal yang melatar belakanginya (dalam hal ini situs *game online*).

Sesuai dengan penjajakan awal pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar, masalah penurunan motivasi dan prestasi belajar siswa dikarenakan siswa yang bersangkutan ketagihan terhadap *game online* dan situs *game online* sampai sekarang masih dikeluhkan oleh beberapa orang tua dan guru. Belum diketahui penanganan apa yang dilakukan oleh guru Bimbingan konseling dalam rangka menghindarkan siswa dari dampak buruk yang ditimbulkan oleh situs *game online* .

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul: "Peran guru Bimbingan konseling dan orang tua dalam meminimalkan dampak negatif situs *game online* pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar"

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis sebagaimana rumusannya adalah:

1. Bagaimana peran Guru Bimbingan Konseling dan Peran Orang Tua dalam meminimalkan dampak negatif situs *game online* pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar ?
2. Apa saja dampak negatif situs *game online* pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar ?

C. Penegasan Judul

Agar penelitian terarah dan tidak terjadi kesalahpahaman serta meluasnya pembahasan, penulis akan membatasi permasalahan sesuai dengan definisi-definisi berikut:

1. Peran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, peran berarti "pemain sandiwara".[3] Adapun yang dimaksud peran disini adalah keterlibatan dan suatu usaha, dalam hal ini keterlibatan guru Bimbingan konseling dan orang tua dalam usaha

[3] Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), cet ke-3, h. 9.

memberikan solusi berkenaan dengan masalah situs *game online* kepada siswa sehingga tidak menimbulkan dampak negatif terhadap proses pendidikan yang dijalaninya.

2. Dampak Negatif

Dampak negatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala bentuk keadaan buruk akibat dari penggunaan situs *game online* pada siswa.

3. Situs *game online*

Situs *game online* merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan dari sistem *software* yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dan memainkan permainan dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar. Situs *game online* sangatlah beragam, diantaranya *texas holdem poker*, *city file, point blank*, dan lain-lain.

D. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan penulis dalam pemilihan judul diatas adalah:

1. Mengingat besarnya minat masyarakat Indonesia terhadap penggunaan internet, khususnya situs *game online*.
2. Mengingat banyaknya terjadi dampak negatif yang disebabkan oleh situs *game online* khusus dalam dunia pendidikan yaitu menurunnya motivasi belajar siswa sehingga sangat perlu ditanggapi.
3. Melihat dari peran seorang pendidik, terutama guru Bimbingan konseling dan orang tua sebagai pembimbing diharapkan mampu mengarahkan dan

membina serta mendidik siswanya, sehingga terciptanya situasi yang kondusif dalam lingkungan pendidikan.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peran guru Bimbingan konseling dan orang tua dalam meminimalkan dampak negatif situs *Game online* pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.
2. Mengetahui dampak negatif situs *game online* pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan bisa berguna sebagai:

1. Bahan informasi bagaimana seorang guru Bimbingan konseling menjalankan perannya dalam pendidikan pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar, khususnya mengenai dampak negatif *Game online*.
2. Bahan masukan bagi guru, para orang tua dan masyarakat serta segenap pihak yang terkait untuk bersama-sama mengantisifasi terjadinya penyalahgunaan situs *Game online* pada MIN Model Tambak Sirang Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.
3. Bahan informasi bagi peneliti berikutnya dalam mengadakan penelitian lebih mendalam lagi

4. Khazanah bagi perpustakaan IAIN Antasari Banjarmasin, khususnya perpustakaan Fakultas Tarbiyah

G. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini, terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I, Pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikasi penelitian dan sistematika penulisan

BAB II, Tinjauan teoretis; tentang peran guru Bimbingan konseling dan orang tua dalam membimbing siswa, yang berisi, macam-macam bimbingan terhadap siswa, proses indentifikasi masalah siswa, teknik pendekatan pemecahan masalah pada siswa, dampak situs *game online* terhadap pendidikan.

BAB III, Metode penelitian; bab ini terdiri dari metode penelitian, objek dan subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis

BAB IV, Laporan hasil penelitian; memuat tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data

BAB V, Penutup; bab ini terdiri dari simpulan dan saran-saran