

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan game online tidak lepas dari perkembangan komputer dan teknologi. Pesatnya pertumbuhan jaringan komputer yang dimulai dari jaringan lokal kecil sebelum berkembang menjadi internet dan berlanjut hingga saat ini tercermin dari pertumbuhan dari game online itu sendiri. Sekarang bermain game sudah lebih mudah dilakukan, karena perkembangan teknologi. Dengan munculnya telepon genggam berbasis android memudahkan penggemar game untuk bermain game di manapun dan kapanpun.

Seiring berjalannya waktu game online yang sedang banyak diminati adalah game online berbasis judi atau game judi online. Game judi online yang sangat meresahkan saat ini bernama Higgs Domino/Domino Island (Scatter). Higgs domino adalah game online yang dapat diunduh dari Playstore atau Appstore. Ini fitur berbagai permainan, termasuk domino, kartu, dan slot, yang hanya dapat dimainkan dengan chip dan koneksi internet. Chip adalah berupa koin yang menjadi pengganti uang tunai dalam game domino higgs. Untuk mendapat chip pemain harus melakukan isi ulang pulsa kemudian melakukan topup atau bisa juga membeli chip kepada pemain lain atau penjual chip.

Pembelian chip harganya paling murah Rp. 60.000 per 1 Billion (1B) dan harga biasa Rp. 70.000 per 1 Bilion (1B). Di dalam permainan higgs domino pemain bisa mendapatkan Jackpot jutaan rupiah sehingga membuat para pemain kecanduan bermain game higgs domino. Dalam game ini peminatnya bukan hanya dari kalangan orang tua saja bahkan juga anak sekolah. (Ramadhani, 2021)

Kecanduan adalah aktivitas yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang sebagai sarana untuk mengatasi kesulitan dan tekanan dunia nyata. Seseorang lari dari dunia nyata dan beralih ke dunia maya. dunia maya

atau maya, yang menurutnya lebih menerima dan menghargai, ketika ada tekanan dalam hidup dan mereka tidak mampu berkomunikasi secara efektif.

Menurut Maslow, perasaan diakui dan dihargai adalah kebutuhan esensial yang dimiliki orang sebagai metode untuk mendapatkan keuntungan mental seperti kegembiraan dan kehormatan kehidupan internal mereka. (Lutfiwati, 2018:11)

Maka dalam konteks penelitian ini, kecanduan game online higgs domino (scatter) ialah suatu aktifitas memainkan game online higgs domino (scatter) secara terus-menerus dan berulang-ulang dan hidupnya bergantung terhadap game, dan menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain game online higgs domino (scatter) dibandingkan dengan aktifitas kehidupan lainnya.

Bimbingan sosial, pribadi, dan intelektual, serta pengajaran nilai-nilai, berasal dari pekerjaan guru bimbingan dan konseling. Pendidikan akan menghasilkan individu dengan orientasi akademik yang kuat dan nilai sosial yang tinggi jika diberikan bimbingan dan konseling. Siswa yang menerima bimbingan dan konseling dapat berkembang menjadi individu yang berpendidikan tinggi yang mampu mewujudkan potensi penuh mereka.

Konseling pada dasarnya adalah layanan utama yang diberikan oleh guru BK kepada siswa untuk membantu mereka mengatasi tantangan mereka. Konseling, misalnya, diberikan kepada siswa yang kecanduan game online untuk membantu mereka membuat perubahan dalam diri mereka. yang akan mencegah mereka dari kecanduan. Memberikan konsultasi atau saran, khususnya melalui kerjasama dan komunikasi dengan orang-orang yang berhubungan dengan siswa. Misalnya, guru bimbingan dan konseling memperingatkan siswa bahwa terlalu banyak bermain game online dapat membahayakan mereka. guru BK mengoordinasikan perencanaan tujuan dan sasaran program bimbingan dan mencatat prestasi siswa.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 21 Desember 2021 di SMK N 1 Barumun, Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas. Peneliti melihat kondisi siswa sedang memainkan game online higgs domino

(scatter) pada telepon genggamnya. Pada saat siswa sedang memainkan game tersebut siswa sudah tidak menyadari apa yang terjadi disekitarnya. Para siswa berkumpul tetapi mereka sibuk dengan bermain game masing-masing, sehingga mereka tidak ada berkomunikasi satu sama lain. Kondisi siswa tersebut diperkuat dengan adanya informasi dari guru BK bahwa pernah mendapati siswa sedang bermain game online higgs domino pada saat jam istirahat. Ini menunjukkan bahwa siswa sudah kecanduan bermain game higgs domino sehingga siswa sudah tidak melihat situasi dan kondisi siswa berada.

Berdasarkan fakta yang peneliti lihat langsung peran guru BK belum terlaksana dengan baik. Peran guru BK di sekolah tersebut terdiri dari menghukum siswa yang terlambat, menghukum siswa yang tidak patuh akan tata tertib sekolah, mengkonseling masalah siswa. sedangkan siswa yang lain tidak mendapatkan pengawasan dari guru BK sehingga siswa mencari kesempatan untuk memainkan game diwaktu istirahat. Guru BK melaksanakannya perannya kepada siswa yang ketahuan memainkan game online di sekolah sedangkan untuk mengatasi siswa lain agar tidak kecanduan game online tidak ada peran yang diberikan guru BK. Salah satu penyebab siswa kecanduan game online kurangnya pengawasan dari guru BK sehingga membuat siswa mencari kesempatan untuk bermain game online di sekolah.

Ketika guru BK menjalankan tugasnya sebagai seorang guru BK, salah satu perannya mengawasi tingkah laku siswa dan kegiatan yang dilakukan siswa. Kemudian memberi pemahaman kepada siswa mengenai dampak apa yang akan ditimbulkan jika memainkan game online secara berlebihan, durasi bermain game online harus dibatasi agar tidak berpengaruh kepada kondisi siswa. Dengan begitu guru BK dapat melihat sejauh mana perubahan siswa yang terlalu kecanduan game online.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, bahwa seorang guru bimbingan dan konseling harus lebih mengawasi dan memiliki peran terhadap perilaku dan kegiatan siswa, maka dari itu peneliti tertarik melakukan riset dengan judul **“Peran Guru BK Dalam Mengatasi Siswa**

Kecanduan Game Online Higgs Domino (Scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah penelitian:

1. Apa penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas?
2. Apa peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas?
3. Apa hambatan dan tantangan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Padang Lawas?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam peneliti penelitian ini tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas.
2. Untuk mengetahui peran yang dilakukan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas.
3. Untuk mengetahui hambatan dan tantangan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Padang Lawas?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Untuk syarat peneliti strata 1 (S1) diperlukan gelar sarjana
2. Bagi guru BK

Di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas, memberikan masukan kepada guru BK mengenai perannya dalam mengatasi kecanduan siswa terhadap game online Higgs Dominator.

3. Bagi siswa

Siswa akan lebih baik dan tidak lagi kecanduan game online domino higgs sebagai akibat dari peran yang dimainkan guru BK dalam mengatasi kecanduan mereka.

4. Manfaat bagi peneliti lain

Dapat menjadi referensi yang berguna untuk penelitian tentang bagaimana guru BK membantu siswa mengatasi kecanduan game online.



