

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Di zaman modern sekarang ini, perkembangan internet semakin pesat, salah satunya adalah game online. Saat ini game online sangat populer diseluruh penjuru dunia termasuk di Indonesia. Mulai dari kota sampai desa; dari kalangan orang tua sampai anak- anak sudah tidak asing lagi dengan istilah game online.

“Secara umum game online dapat didefinisikan sebuah jenis video game yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Berbagai macam game online yang populer saat ini diantaranya Mobile legend, Higgs Domino Island, Free Fire, PUBG, dll. Diantara game populer tersebut yang paling hits saat ini adalah Higgs Domino Island (Scatter)”. (Sari, 2019)

Permainan game online Higgs Domino Island atau sering disebut dengan Scatter ini merupakan game buatan China yang sudah sangat marak diberbagai kalangan, karena cara memainkannya yang cukup mudah dibandingkan dengan game online yang lain. Higgs Domino Island merupakan game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak Chip yang didapat dari kemenangan.

“Permainan Higgs Domino Island yang populer adalah slot, mulai dari DuoFu DuoCai, Rezeki Nomplok, 5 Dragons dan FaFaFa. Permainan Higgs Domino Island menjadi semakin menarik karena game ini menyediakan fitur “Top Up” (isi ulang), sedekah dan kirim Chip (koin mas). Game yang dimainkan harus memiliki chip itu sudah diharamkan oleh Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh lantaran adanya jual beli chip tersebut”. (Rahayu, 2020)

Pengguna dari game Scatter ini sangat banyak, apalagi di kalangan anak remaja usia sekolah. Bukan hanya bermain di luar sekolah saja, tetapi saat pembelajaran berlangsungpun siswa dapat memainkan game ini. Sehingga perlu penanganan dari pihak sekolah untuk mengatasi kecanduan pengguna Scatter ini salah satunya melalui kegiatan bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh guru BK.

“Menurut Prayitno layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu bisa besar, kuat dan mandiri. Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan masalah sosial”. (Alfin Siregar, 2016).

Menurut Hallen tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani pemmasalahan yang dibahas di dalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok. (Siregar, 2016)

Layanan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan tiga model kelompok, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang) dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang). Untuk terselenggaranya layanan bimbingan kelompok, terlebih dulu perlu dibentuk kelompok-kelompok siswa. Ada dua jenis kelompok yaitu yaitu kelompok tetap (yang anggotanya tetap untuk jangka waktu tertentu, misalnya satu bulan atau satu minggu), dan kelompok tidak tetap atau insidental (yang anggotanya tidak tetap, kelompok tersebut dibentuk untuk keperluan khusus tertentu).

Dalam perspektif islam juga sudah dijelaskan mengenai layanan bimbingan kelompok ini. Bimbingan Kelompok Islam adalah proses pemberian bantuan pada individu melalui kegiatan kelompok yang secara bersama-sama memperoleh informasi keislaman dari narasumber atau konselor yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan dinamika kelompok dan dengan cara memberdayakan iman, akal, dan kemauan yang dikaruniakan Allah SWT, mengajak anggota kelompok berpikir untuk menggali hikmah dalam setiap aktivitas dan mendalami kembali pemaknaan tentang konsep sabar, syukur, ikhlas, tawadhu,

tawakal dan sebagainya dengan berlandaskan pada Al-Quran dan Hadist. (Reska, 2014)

Dalam Al-Quran dijelaskan tentang kecenderungan manusia hidup secara berkelompok dan saling membutuhkan antara individu yang satu dengan yang lainnya. Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al-Hujurat : 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَمُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝

Artinya: “Wahai Manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia diantara kamu adalah orang yang paling bertakwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”.

Bimbingan melalui kegiatan kelompok lebih efektif karena memungkinkan berbagi pemikiran, pengalaman, rencana dan pemecahan masalah seiring dengan peran individu yang lebih aktif. Layanan ini memungkinkan siswa untuk bersama-sama menyuarakan pendapat mereka tentang sesuatu, mendiskusikan masalah penting, dan mengembangkan prosedur bersama untuk menangani masalah yang dibahas dalam kelompok.

Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan sebelumnya terhadap siswa di SMK Negeri 2 Kotanopan, banyak dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh game online Higgs Domino Island ini, diantaranya : kecanduan, malas melakukan aktivitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat di sekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar atau istilah- istilah yang tidak mengenakkan, boros dan lupa akan waktu serta menurunkan konsentrasi belajar.

Dampak yang paling besar dari game ini adalah kecanduan yang membuat siswa lupa akan waktu dimanapun dan kapanpun, bahkan di sekolah. Beberapa

orang memainkan game ini hanya untuk mengisi waktu luang saja, namun tidak sedikit pula orang memainkan game ini sebagai sarana pencarian pundi- pundi rupiah, termasuk siswa yang sejak awal pandemi (mengharuskan siswa belajar daring), dimana orang tua mengurangi jatah uang saku siswa, sehingga siswa berinisiatif mencari tambahan uang saku dengan menggunakan aplikasi online salah satunya adalah scatter ini.

Disamping permainannya yang seru, game ini dapat menghasilkan uang dari penjualan chip. Chip senilai 1B (1 Billion) dapat dijual dengan harga Rp 65.000. Hal ini lah yang kemudian membuat siswa terobsesi dengan pendapatan dari game tersebut, sehingga lupa akan waktu dan tempat.

Untuk mengurangi kecanduan siswa terhadap game Scatter ini, guru BK dapat melaksanakan Layanan Bimbingan Kelompok di Sekolah. Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli atau klien. Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran.

Kegiatan bimbingan kelompok dilakukan secara berkelompok oleh guru BK agar dapat memberikan bantuan kepada siswa pengguna game Scatter yang berlebihan sehingga bermuara kepada terselesaikannya masalah yang sedang dihadapi oleh siswa tersebut. Melalui kegiatan bimbingan kelompok ini juga diharapkan siswa dapat memahami dan menerima Pelajari semua nilai dan tujuan hidup dan bagaimana bertindak dengan cara tertentu yang lebih baik dari sebelumnya.

Kecanduan akan game scatter ini yang membuat siswa lupa akan waktu dan tempat menjadi sebuah masalah yang harus diatasi agar dapat mengurangi frekuensi bermain game pada siswa, yaitu salah satunya adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan konseling dan konseling yang ditujukan untuk memberikan layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok. Selain untuk memberikan layanan penyembuhan, kegiatan

layanan kelompok ini juga lebih ekonomis dibandingkan layanan individual karena layanan ini dilakukan dalam bentuk kelompok dan mengurangi biaya dan waktu dalam pelaksanaannya dibandingkan layanan lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengangkat masalah mengenai dampak negatif yang terjadi pada anak usia sekolah (SMK) yang menggunakan gadget khususnya bermain game online scatter yang terlalu berlebihan. Dengan latar belakang tersebut, penulis memperdalam penelitian berikut ini. “Implementasi Bimbingan Kelompok terhadap Siswa Terdampak Pengaruh Negatif Game Online (Scatter) Di SMK Negeri 2 Kotanopan”. Untuk itu siswa membutuhkan bimbingan dari penulis berupa Layanan Bimbingan Kelompok agar siswa dapat mengurangi frekuensi bermain game online Scatter.

1.2. Batasan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, dapat dikemukakan bahwa fokus masalah penelitian ini adalah pelaksanaan bimbingan kelompok tentang dampak negatif bermain game online. (Scatter/ Higgh Domino Island).

1.3. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah seperti yang telah penulis uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana layanan bimbingan kelompok bagi siswa dilaksanakan SMK Negeri 2 Kotanopan?
2. Apa saja dampak game online (Scatter) terhadap siswa SMK Negeri 2 Kotanopan?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok bagi siswa SMK Negeri 2 Kotanopan.

2. Untuk mengetahui dampak game online (Scatter) terhadap siswa SMK Negeri 2 Kotanopan

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan penulisan karya ini, penulis berharap dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Secara teori
 - a. Siswa dapat mengetahui bagaimana menggunakan game online higgs domino island dengan baik sesuai dengan kajian islam.
 - b. Kajian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan, memberikan wawasan bagi penulis dan pembaca mengenai pengaruh yang ditimbulkan game online (Scatter) terhadap kepribadian anak usia SMK.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran di kalangan pengguna aplikasi game penggunaan game online agar tidak terlalu berlebihan apalagi untuk anak usia SMK.