

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan mesin-mesin canggih atau produk-produk yang berteknologi tinggi. Produk-produk tersebut memberikan banyak manfaat selain untuk memudahkan kita dalam mencari informasi perkembangan teknologi sekarang juga merambah pada hiburan yaitu games online, yaitu game yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain atau secara berkelompok melalui jaringan internet. Selain itu game ini juga tidak hanya dapat dimainkan oleh kalangan lokal akan tetapi hingga merambah ke luar negeri.<sup>1</sup>

Pentingnya pendidikan selain akan meningkatkan wawasan, pendidikan juga membuat kita atau akan mengangkat derajat kita ditengah-tengah kehidupan sosial masyarakat – oleh karena itu seharusnya bagi remaja/pemuda yang akan menjadi generasi penerus masa depan tentu harus memiliki semangat belajar karena sebab pendidikan bangsa dan negara kita akan tumbuh dan berkembang menjadi semakin maju. remaja merupakan penduduk yang berusia 10 – 19 tahun. Rentang usia tersebut adalah periode yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dari segi fisik, psikologis, maupun intelektualnya. Curiosity (rasa ingin tahu) yang tinggi serta kemauan untuk mencoba hal-hal yang baru merupakan ciri khas dari remaja. Kondisi ini sering disertai dengan pengambilan keputusan yang spontan, ceroboh atau tidak berpikir panjang.<sup>2</sup> Melihat krisis nilai moral serta budi pekerti pada masa sekarang kebanyakan penyimpangan terjadi kepada anak dengan usia sekolah, dimana generasi inilah yang kelak menjadi harapan bangsa dalam memimpin negara di masa yang akan datang. Sehingga perlu dilaksanakan pengabdian dalam pembangunan kembali pendidikan karakter di sekolah dengan tujuan untuk menekan serta menghindari krisis moral pada peserta didik sehingga mereka sebagai penerus bangsa tahu betul bagaimana caranya bertidak sesuai dengan norma

---

<sup>1</sup> Romadhon Egi Dwi Cahyo, Skripsi, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya", 1

<sup>2</sup> Mujiburrahman, Nuraeni, Dkk, " Pentingnya Pendidikan Bagi Remaja Sebagai Upaya Pencegahan Pernikahan Dini", Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 1 No. (1 Mei 2021), hal 2

dan moral yang berlaku<sup>3</sup>. Tidak hanya itu, agama Islam pun mengajarkan bahwa betapa pentingnya pendidikan dan ilmu itu ditegaskan. Sesuai dengan yang tercantum dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantara alam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.* (Q.S Al-Alaq:1-5)

Ayat Al-Qur'an tersebut berisikan tentang asal usul manusia dan sumber ilmu dari segala ilmu adalah Allah SWT serta kita sebagai manusia wajib menuntut ilmu. Dengan demikian, pendidikan adalah sebuah hal yang untuk dilaksanakan demi terciptanya manusia yang cerdas berilmu serta masyarakat yang baik untuk perkembangan bangsa dan Negara<sup>4</sup>, persoalannya sekarang adalah bagaimana kita memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan belajar siswa secara aktif dan mandiri dengan berbagai permasalahan yang ada, tidak bisa dipungkiri bahwa setiap metode memiliki implementasi strategi untuk pengembangan potensi siswa.

Setiap individu manusia pasti dihadapkan dengan permasalahan hidup yang tidak ada habisnya. Dalam menghadapi permasalahan tersebut manusia dituntut untuk bisa menyelesaikan permasalahannya sendiri dimulai dengan mengenali potensi dan kemampuan diri. Berdasarkan permasalahan kehidupan sehari-hari inilah bimbingan dan konseling berasal. Bimbingan merupakan tindakan yang dilakukan dengan seksama untuk mencapai suatu perilaku yang positif. Sedangkan konseling merupakan tempat untuk berbagi cerita atau membagi keluh kesah kepada seseorang yang dipercaya. Bimbingan Konseling selama ini memegang asas rahasia, setiap siswa yang memiliki permasalahan baik permasalahan sekolah, keluarga, teman, atau bahkan permasalahan terkait dengan asmara BK menjadi tempat siswa untuk mencurahkan semua isi hati

<sup>3</sup> Tamin Ritonga, "Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Generasi Muda", JURNAL ADAM IPTS, Vol. 1 No.1 (Februari 2022) Hal 2

<sup>4</sup> Handayani Tri "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017", 18

dan pikirannya. Dalam hal ini guru BK dituntut bisa untuk merahasiakan keluh kesah anak didiknya dan memberikan saran positif yang membangun.

Peran bimbingan dan konseling didalam meningkatkan mutu pendidikan juga terletak pada bagaimana bimbingan dan konseling itu membangun manusia yang seutuhnya dari berbagai aspek yang ada di dalam diri peserta didik. Pendidikan bermutu bukanlah pendidikan yang hanya mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi saja tetapi juga harus meningkatkan profesionalitas dan sistem manajemen, di mana kesemuanya itu tidak hanya menyangkut aspek akademik tetapi juga aspek pribadi, sosial, kematangan intelektual, dan sistem nilai. Di sekolah ada tujuh macam layanan konseling yaitu: layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan bimbingan belajar, layanan konseling perorangan dan bimbingan dan konseling kelompok.

Metode belajar model *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengeskpresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Gadget* saat ini tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi malah cenderung untuk kegiatan online, salah satunya *game online* dari sini muncul masalah aktivitas bermain yang berlebih yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang terbuang untuk digunakan bermain *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan yang dapat diakses dan dimainkan oleh satu atau lebih pengguna internet. Hampir semua orang sudah pernah mengakses *game online*.<sup>5</sup>

Dampak negatifnya yaitu kecanduan. WHO sebagai badan resmi kesehatan dunia telah menggolongkan kecanduan *game online* sebagai gangguan kejiwaan. *Game online* telah mempengaruhi gaya hidup seseorang. *Game online* mengakibatkan perubahan gaya hidup. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya

---

<sup>5</sup> Fitrah Romadhoni Laily, Etik Sulistiyowati, "mereduksi kecanduan game online melalui layanan konseling dengan teknik kontrak perilaku pada siswa xi rpl smk negeri 1 lumajang tahun ajaran 2018/2019", *Jurnal HELPER*, Vol 36 No 1 (2019), hal 17

merugikan diri sendiri,<sup>6</sup> Menurut Rahmat seorang psikolog, *game online* sangatlah menyenangkan. Namun, apabila kita mengetahui cara memainkannya, *game online* memberikan efek kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik Selain itu bermacam-macam game tersebut sengaja dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Salah satu rancangan tersebut adalah diciptakannya tantangan di dalam game tersebut.<sup>7</sup>

Dari problematika yang telah diuraikan, maka perlu digali informasi terkait implementasi teknik *role playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, muncul bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah untuk membantu peserta didik agar bisa memahami dirinya. Memahami disini bisa berarti dari segi potensi maupun kelemahan peserta didik tersebut. Untuk memahami peserta didik tersebut konselor tentunya harus memiliki pemahaman dan keahlian terlebih dahulu terkait dengan permasalahan yang ada pada BK untuk itulah diperlukan pendidikan khusus. Jika peran guru bimbingan dan konseling dapat membantu menyelesaikan problematika tersebut maka akan tercapainya implementasi teknik *role playing* dengan mudah dan siswa dapat di atur dengan baik. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui dengan judul **“Implementasi Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus”**.

## B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berjudul Implementasi Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTs NU Maslakul Falah. Implementasi teknik *role playing* ini dimaksudkan kepada siswa sebagai upaya mengurangi seringnya anak atau siswa bermain *game online*. Adanya teknik *role playing* ini memfokuskan pada keseharian anak atau siswa saat diluar jam belajar disekolah, sering kali siswa-siswa diluar jam belajar disekolah memainkan *game online* bersama teman sejawat atau teman dekat mereka. Sehingga hal ini akan berakibat kurang baik pada aspek belajar siswa saat menerima pelajaran dikelas bersama guru yang mengajar.

---

<sup>6</sup> Fitrah Romadhoni Laily, Etik Sulistiyowati, ”mereduksi kecanduan game online melalui layanan konseling dengan teknik kontrak perilaku pada siswa xi rpl smk negeri 1 lumajang tahun ajaran 2018/2019”, *Jurnal HELPER, Vol 36 No 1 (2019)*, hal 17

<sup>7</sup> Sanjaya Rahmat, *Perilaku Pecandu Game*, (Jakarta : Intan Persada Pers,2013), hal.33

Maka, skripsi ini akan menggali informasi dan data yang berfokus implementasi teknik *role playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MTs NU Maslakul Falah, adanya implementasi teknik *role playing* ini dapat membantu menaggulangi atau mengurangi seringnya anak atau siswa bermain *game online* diluar jam belajar mengajar.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi siswa yang kecanduan bermain *game online* di MTs NU Maslakul Falah?
2. Bagaimana implementasi pendekatan *Role Playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MTs NU Maslakul Falah?
3. Apa saja kendala guru BK dalam menerapkan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Mts Nu Maslakul Falah?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Bagaimana kondisi siswa yang kecanduan bermain *game online* di MTs NU Maslakul Falah
2. Untuk mengetahui Bagaimana implementasi pendekatan *Role Playing* dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Mts Nu Maslakul Falah.
3. Untuk mengetahui Apa saja kendala guru BK dalam menerapkan teknik *Role Playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa Mts Nu Maslakul Falah.

### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tersebut, diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat teoritis
  - a. Untuk memperkaya khazanah intelektual bimbingan dan konseling pendidikan Islam terkait dengan implementasi teknik *role playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.
  - b. Merupakan sumbangan pemikiran dalam mendeskripsikan dan memberi penjabaran tentang implementasi teknik *role*

*playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.

2. Manfaat praktis
  - a. Memberikan masukan dan pengetahuan tentang implementasi teknik *role playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa.
  - b. Menjadi salah satu referensi bacaan ilmu yang dapat dijadikan patokan dalam pengembangan ilmu pengetahuan,
  - c. Sebagai pengalaman pribadi penulis guna memperoleh dan menambah data-data baru sebagai tambahan penelitian yang telah ada sebelumnya.

#### F. Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematik skripsi ini diperlukan adanya gambaran atau rangkaian, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami pembahasan atau isi skripsi terkait dengan implementasi teknik *role playing* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di MTs NU Maslakul Falah secara detail. Sistematika dalam proposal skripsi ini terdiri dari 5 bab.

- Bab I Pendahuluan yang menguraikan latarbelakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II Berisi tentang kerangka teoritis yang membahas Implementasi Teknik Role Playing untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTs NU Maslakul Falah terdiri dari: *pertama*, teori-teori yang berkaitan dengan judul diantaranya pengertian *role playing*, dampak *game online*, faktor penyebab. *Kedua*, penelitian terdahulu. *Ketiga*, kerangka berpikir.
- Bab III Berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, setting dan subyek penelitian, uji keabsahan data, dan teknik analisis data.
- Bab IV Berisi tentang hasil dari penelitian dan jawaban dari rumusan masalah yang telah disusun terkait dengan Implementasi Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTs NU Maslakul Falah.
- Bab V Berisi tentang uraian simpulan dari hasil yang diteliti, saran, dan penutup.