

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini pendidikan sedang dihadapkan dengan berbagai tantangan dan salah satunya adalah perkembangan teknologi yang sangat pesat dan cepat. Anak-anak sering kali terpacu pada kegiatan hiburan dan yang mengakibatkan mereka sering mengabaikan tanggung jawab akademis. Selain itu, mereka juga kerap tidak memanfaatkan waktu belajar mereka dengan efektif dan efisien (Gunawan, 2012).

Pendidikan sebagai suatu aktivitas tidak dapat terlepas dari peran dan tujuan yang menyertainya. Fungsi utama pendidikan adalah mengembangkan potensi dan membentuk kepribadian, karakter, serta nilai-nilai tinggi yang berkontribusi pada peradaban (Hidayat, Ag, and Pd 2019).

Pada kenyataannya pelaksanaan tingkatan pendidikan tidak selaras dengan tujuan sistem pendidikan nasional. Ketidaksesuaian ini muncul karena esensi pendidikan tidak hanya bersifat intelektual dan edukatif, melainkan juga mencakup penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai sistem pendidikan nasional. Adapun tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan karakter bagi setiap individu serta untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan masyarakat (Gilligan 2003).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam Pasal 3 menyebutkan bahwa tujuan dan fungsi pendidikan adalah: *Pendidikan nasional memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi, membentuk karakter, dan memajukan peradaban bangsa dengan martabat. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mencerdaskan*

*kehidupan bangsa, dengan fokus pada pengembangan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Gilligan 2003).*

Kemajuan teknologi yang semakin canggih seperti saat ini merupakan hasil dari inovasi-inovasi teknologi sebelumnya. Salah satu contoh ialah adanya perkembangan teknologi telepon yang telah membawa pada penemuan yang sangat pesat, yakni gadget. Kemajuan teknologi saat ini telah menghasilkan penciptaan gadget. Gadget telah memberikan pengaruh yang besar di berbagai kalangan masyarakat tanpa memandang usia. Selain itu juga, gadget telah menjadi suatu kebutuhan sehari-hari bagi setiap orang (Ari Susanti 2019).

Menurut Fathoni, Gadget saat ini merupakan teknologi yang sangat populer yang digunakan oleh kalangan orang usia dewasa dan usia anak-anak. Banyak produk gadget yang ditujukan khusus untuk anak-anak sebagai target utama. Bahkan, anak-anak menjadi konsumen aktif dalam penggunaan gadget. Memberikan gadget kepada anak tanpa pengawasan orang dewasa atau yang lebih tua dapat menimbulkan dampak negatif, seperti yang diungkapkan oleh Wulan Patria Saroinsong menurutnya, penggunaan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonal anak dan membuat mereka lebih bergantung pada gadget dari pada mengembangkan kemampuan pada diri mereka sendiri (Na Faída, 2020).

Roza Mairistia menyatakan bahwa peserta didik atau siswa adalah individu yang dipercayakan oleh orang tua mereka untuk mengikuti kegiatan pendidikan di sekolah. Tujuan dari partisipasi mereka adalah untuk memperoleh informasi, keterampilan, pengalaman, kualitas interpersonal yang baik, integritas moral, dan

kemandirian. Sehingga sangat penting sekali adanya suatu pendidikan, pengawasan, pembinaan dan bimbingan bagi orang tua, peserta didik atau orang-orang terdekat dengan tujuan untuk terwujudnya cita-cita yang diinginkan.

Kewajiban seorang siswa semakin berkurang karena dampak globalisasi terhadap kemajuan teknologi. Para pelajar cenderung lebih memilih bermain game online dari pada fokus pada kegiatan belajar. Menurut Surbakti, game online merupakan suatu bentuk permainan baik dalam permainan video yang terhubung melalui jaringan internet. Beberapa orang berpendapat bahwa bermain game adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghibur diri saat merasa bosan. Anak-anak dari usia sekolah dasar hingga usia menengah sering menghabiskan sebagian waktu mereka untuk bermain game bersama teman sebaya. Hal ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Piaget yang menyatakan bahwa *“bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan”*. Teori tersebut menegaskan bahwa anak-anak cenderung merasa senang ketika mereka mengisi waktu luang mereka dengan bermain, dan kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan memberikan kebahagiaan bagi diri mereka sendiri (Amirah 2021).

Menurut Prayitno layanan informasi dapat diartikan sebagai tindakan memberikan pengertian kepada individu yang tertarik mengenai berbagai aspek yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas tertentu, atau untuk merumuskan tujuan atau rencana yang diinginkan. Oleh karena itu, layanan informasi pada dasarnya merupakan manifestasi dari fungsi pemahaman dalam konteks bimbingan dan konseling (Ema Widya Sari, Yusmansyah 2022).

Layanan informasi ini memberikan informasi dari berbagai topik, di

antaranya ialah tugas perkembangan dan peraturan sekolah, nilai-nilai sosial, sistem utama dan fasilitas pendukung pembelajaran dan persyaratan untuk melanjutkan pendidikan di berbagai perguruan tinggi.

Menurut Faruza (2018) Tujuan dari layanan informasi adalah untuk menawarkan kepada individu pengetahuan dan wawasan yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan atau aktivitas secara efektif dan membuat keputusan berdasarkan informasi tentang tindakan atau strategi yang diinginkan. Pada penelitian ini penyebaran layanan informasi yang digunakan adalah media audio-visual. Media audio-visual memiliki manfaat yakni untuk meningkatkan kejelasan informasi dalam berkomunikasi.

Menurut Sanjaya (2010) media audio-visual mengacu pada suatu bentuk media yang mencakup fitur pendengaran dan visual, seperti rekaman video, presentasi audio-visual dengan berbagai ukuran, slide suara, dan format serupa lainnya. Media ini dinilai lebih unggul dan menawan. Media pembelajaran mengacu pada bahan dan sumber yang digunakan dalam kegiatan pendidikan, sedangkan media layanan BK mengacu pada media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

Menurut Prasetiawan (2017 : 201), Media layanan BK merujuk pada segala jenis media yang digunakan oleh peneliti BK untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, dengan maksud untuk merangsang ide, emosi, fokus, dan rasa ingin tahu mereka. Fokus utamanya adalah untuk menggugah perubahan positif dalam perilaku, sikap, dan tindakan siswa. Keunggulan media ini akan sepenuhnya terwujud jika peneliti sebagai penyampai pesan dapat menggunakan media tersebut dengan efektif.

Penggunaan media memiliki dampak yang signifikan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Tanpa keraguan, hal ini mempermudah proses pendidikan siswa dan memiliki efek transformasional pada perilaku mereka melalui penyediaan layanan informasi. Hal ini juga memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami konsekuensi bermain game online secara berlebihan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan mereka.

Dalam jangka waktu panjang, seseorang yang kecanduan game online akan mendapatkan dampak yang cukup berbahaya. Dalam dunia kerja orang yang kecanduan online game ia tidak dapat bekerja dibawah tekanan, karena anak yang sudah kecanduan game online ia hanya mengikuti apa yang dia mau, tidak suka dengan sebuah aturan. Dalam lingkungan masyarakat anak yang kecanduan game online akan lebih susah untuk berinteraksi mereka akan menjadi orang yang anti sosial, mereka lebih menarik diri dari keramaian. Dalam lingkungan keluarga anak yang kecanduan game online akan melakukan apa pun agar dapat bermain game online terus menerus, bahkan karena kelak dia tidak memiliki pekerjaan, maka akan meminta atau bahkan mengambil uang orang tua nya secara diam-diam. Dan anak yang kecanduan game online memiliki tingkat emosi yang tidak stabil.

Peneliti telah melakukan observasi pra-penelitian yang dilakukan di SMAN 10 Medan. Tempat penelitian berada di jalan Tilak, Kecamatan Kota Medan. Peneliti melakukan wawancara pra-penelitian kepada salah satu guru di SMAN 10 Medan yakni Ibu Ummi Salamah Hasibuan, S.Pd terkait kondisi siswa saat menjalani proses pendidikan di sekolah. Menurut Ibu Ummi Salamah bahwasanya game online sedang populer di kalangan siswa di sekolah SMAN 10 Medan, yang mana game ini telah digunakan tanpa memandang jenis kelamin. Baik siswa laki-

laki maupun siswa perempuan cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online. Meskipun bermain game secara berlebihan tidak melanggar hukum, akan tetapi akan memberikan dampak negative diantaranya ialah mudah lupa waktu dan dapat memberikan pengaruh jangka panjang terhadap kepribadian dan prestasi akademis siswa. Hal yang serupa terjadi pada penggunaan ponsel selama jam pelajaran yang tidak secara hukum dilarang. Namun, jika perilaku ini tidak diatasi, dapat menimbulkan dampak negatif pada siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, sangat diharapkan adanya undang-undang yang mengatur pembatasan penggunaan ponsel dan memberikan nasihat kepada siswa, khususnya bagi yang terlibat dalam aktivitas seperti bermain game (Hasibuan 2023).

Dalam konteks situasi saat ini, banyak siswa-siswi di SMAN 10 Medan yang tidak sepenuhnya menyadari dampak negative dari *game online*. Berdasarkan hasil observasi di SMAN 10 Medan, terungkap bahwa *game online* memiliki konsekuensi merugikan, seperti manajemen waktu yang kurang efektif, kecanduan *game online*, peningkatan tingkat agresi, penurunan prestasi akademik, penyalahgunaan uang oleh siswa dan keterbatasan dalam hubungan sosial. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk memfokuskan penelitian pada 36 siswa, yaitu kelas XI IPA 2 sebagai kelompok eksperimen dan XI IPA 3 sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kesadaran Siswa Tentang Bahaya Kecanduan *Game online* Melalui Layanan Informasi Dengan *Audio-Visual* Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 10 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa identifikasi masalah yang berasal dari uraian latar belakang di atas, maka adapun beberapa uraian konteks masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran akan dampak *Game online*.
2. Siswa kurang mampu dalam mengontrol waktu.
3. Siswa mengalami kecanduan *Game online*.
4. Siswa memiliki sikap yang lebih agresif.
5. Siswa memiliki prestasi yang rendah.
6. Siswa sering menyalahgunakan uang.
7. Siswa memiliki pergaulan yang terbatas.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai “*meningkatnya Kesadaran Siswa Tentang Bahaya Kecanduan Game online Melalui Layanan Informasi Dengan Audio–Visual Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 10 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023*”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Apakah layanan informasi dengan *audio–visual* dapat meningkatkan kesadaran tentang bahaya kecanduan *game online* pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 10 Medan tahun pelajaran 2022/2023?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan tingkat kesadaran pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 10 Medan Tahun ajaran 2022/2023 tentang bahaya kecanduan game online dengan melalui layanan informasi audio-visual.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam bidang pendidikan, terutama di bidang bimbingan dan konseling, dengan menyediakan layanan informasi yang menghubungkan pengetahuan tentang dampak negative dari bahaya game online.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengetahuan dan referensi yang telah ada dalam bidang Bimbingan dan Konseling, terutama terkait dengan layanan informasi teknis audio visual. Upaya penelitian ini difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai risiko yang terkait dengan kecanduan bermain game online.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai efek negative dari game online, sehingga dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru untuk mencapai kesejahteraan bagi mereka di masa depan.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan ide-ide baru, informasi dan evaluasi mengenai bimbingan dan konseling di Sekolah dalam



meningkatkan layanan bimbingan dan konseling, terutama melalui pemanfaatan layanan informasi audio visual, untuk mengurangi dampak negative dalam penggunaan game online.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY