

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi telah membawa kemajuan dalam bidang Ilmu pengetahuan dan teknologi, yang ditandai dengan upaya penataan sosial yang rasional dan teknologis, adanya banjir informasi sebagai dampak kecanggihan sarana komunikasi dan transportasi, adanya gejala diferensiasi serta fungsi sosial dan ekonomi, yang keseluruhannya mengalami perubahan yang cepat dalam semua seginya.

Globalisasi adalah adanya proses pada kehidupan umat manusia menuju masyarakat yang meliputi seluruh bola dunia. Proses tersebut dimungkinkan dan dipermudah oleh adanya kemajuan dalam bidang teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan transportasi. Berkat kemajuan di bidang ini, perolehan dan pertukaran informasi, baik santai maupun yang bersifat hiburan semata maupun yang serius dan bersifat ilmiah, dapat dilakukan dengan mudah dari satu ujung dunia keujung dunia lain. (Nurcholis Madjid : 1996: 37.38)

Berkat kemajuan teknologi memudahkan para remaja menggunakan sarana-sarana informasi melalui internet, komputer televisi, VCD (Video Compact Disc), PS (Play Station) dan sebagainya, sehingga mengakibatkan masuknya budaya asing destruktif, yang akan merusak mental dan moral mereka.

Kemajuan teknologi informasi membawa perubahan-perubahan yang nampak jelas dalam pengaturan perekonomian, dalam persediaan alat-lat komunikasi, dalam penggunaan perabot-perabot rumah tangga, dalam produksi alat-alat transportasi dan dalam perilaku kehidupan masyarakat.

Perubahan-perubahan masyarakat yang berlangsung secara cepat dengan ditandai dengan peristiwa-peristiwa yang menegangkan seperti persaingan dalam bidang perekonomian, pengangguran, keanekaragaman mass-media, fasilitas rekreasi yang bervariasi pada garis besarnya memiliki korelasi relevan dengan munculnya kejahatan. Terutama kenakalan remaja .

Ajang pendidikan kedua bagi anak-anak dan remaja setelah keluarga adalah sekolah. Bagi bangsa Indonesia masa remaja merupakan masa pembinaan, masa penggemblengan dan masa pendidikan di sekolah, terutama pada masa-masa permulaan. Selama dalam proses pembinaan, penggemblengan dan pendidikan disekolah biasanya terjadi interaksi antara sesama anak remaja, dan antara anak-anak remaja dan pendidik. (Sudarsono, 1991:24-26). Sesuai dengan keadaan seperti ini, sekolah harus bisa menyesuaikan diri di samping sebagai sarana untuk mencari ilmu pengetahuan, sekolah juga sebagai wadah untuk memberikan bimbingan dan pelayanan guna pembentukan pribadi yang baik serta berakhlak mulia.

Siswa MTs pada umumnya berusia antara 13 sampai dengan 15 tahun dan dalam jalur perkembangannya sedang berada pada masa remaja awal, sebagai transisi dari masa anak-anak ke masa remaja yang sebenarnya. Pada masa ini anak mulai

merasakan berbagai perubahan dalam dirinya baik aspek fisik, sosial, mental, dan intelektual.

Semua perubahan itu memberikan pengaruh secara langsung ataupun tidak langsung terhadap penyesuaian diri dan kualitas pribadi serta perilakunya. Dunia sosial anak pada masa ini sudah menjadi luas, sehingga sekolah merupakan lingkungan yang memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan dirinya. Di sekolah anak memperoleh pengalaman-pengalaman yang banyak mempengaruhi dan membantu proses penyelesaian tugas-tugas perkembangan. Disamping pertumbuhan fisik yang banyak terjadi pada saat ini, perkembangan mental dan sosial berlangsung secara pesat. Keadaan ini tidak terlepas dari tuntutan yang diberikan kepada anak dalam mempersiapkan kehidupannya di masa yang akan datang.

Perkembangan intelektual pada masa ini, umumnya telah berada pada tahapan berfikir formal. Hal ini menuntut dikuasainya berbagai keterampilan belajar secara efektif agar dapat memenuhi segala tuntutan pendidikan yang di hadapinya.

Perkembangan moral pada masa ini berkembang sejalan dengan perkembangan intelektual. Perkembangan moral dipengaruhi oleh kematangan intelektual anak dan interaksi antara orang tua dan anak lainnya. Sementara itu, anak sudah mengenal dan mengembangkan nilai-nilai sebagai patokan hidupnya (Lampiran III Keputusan Menteri Agama RI No:372 Th.1993 Tgl.22-12-1993, 1995/1996 :2-3).

Pelayanan bimbingan dan konseling akan selalu diperlukan, agar siswa merasa diperhatikan dan selalu merasa dikontrol selama mereka berada dalam lingkungan sekolah, sehingga proses pendidikan dapat terlaksana dengan baik .

Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad D. Marimba yang dikutip oleh Abudin Nata (1997 :49) bahwa: "Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan yang secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani menuju kepribadian yang utama".

Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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 yang demokratis serta bertanggungjawab.(UU RI NO.20 Th 2003;5,6)

Bimbingan adalah jenis kegiatan pendidikan yang terutama tertuju pada pertumbuhan kepribadian manusia Indonesia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memelihara budi pekerti kemanusiaan, dan memegang teguh cita-cita moral rakyat yang luhur. Sedangkan pengajaran adalah jenis kegiatan pendidikan yang terutama tertuju pada kemajuan pengembangan intelektual dalam menguasai ilmu dan teknologi, sedangkan latihan (*exercise* dan *practice*) adalah jenis kegiatan pendidikan yang terutama tertuju pada kinerja atau ketrampilan karya yang sesuai dengan standar karya yang diharapkan. (Redya Mudyaharjo, 2001: 57-58)

Seorang guru hendaklah memberikan bimbingan kepada siswanya untuk secara efektif mempergunakan berbagai kesempatan belajar di sekolah dan sekaligus memberikan pendekatan sehingga tidak akan timbul kenakalan-kenakalan yang tidak diinginkan seperti: tawuran antar pelajar dan tidak mentaati peraturan yang berlaku di sekolah, sehingga akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan utama pendidikan.

Menurut Al-Ghazali dalam kitabnya *Mizan Al-Amal* bahwa "tujuan murid dalam mempelajari segala ilmu pengetahuan pada masa sekarang, adalah kesempurnaan dan keutamaan jiwanya".

Pendapat Al-Ghazali juga didukung oleh Prof.Dr. M. Armiyah Al-Absory bahwa "Pendidikan budipekerti adalah jiwa dari pendidikan Islam (pendidikan yang dikembangkan oleh kaum muslimin), Islam telah menyimpulkan bahwa pendidikan budipekerti dan akhlak adalah jiwa pendidikan Islam, mencapai suatu akhlak yang sempurna adalah tujuan sebenarnya dari pendidikan". (Zainuddin dkk, 1991 : 44)

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keluhuran rohani, keutamaan jiwa kemuliaan akhlak dan kepribadian yang kuat merupakan tujuan utama dari pendidikan Islam.

Manusia yang berbudi pekerti luhur dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam merupakan tuntutan dan tujuan utama. Kerena berakhlak mulia merupakan kepatuhan terhadap ajaran Islam, sebagaimana sabda Rasulullah SAW, yaitu :

إنما بعثت لأتمم مكارم الأخلاق

Artinya : *Sesungguhnya Aku diutus kemuka bumi ini untuk menyempurnakan Akhlak dan budipekerti yang luhur (Muhammad Faiz Al Math, 1999 : 262)*

Sekarang ini banyak sekolah yang mengutamakan pendidikannya untuk mencapai prestasi siswa saja, tanpa memperhatikan pendidikan mental dan spiritual, sehingga mengakibatkan terjadinya kasus-kasus yang tidak sepatutnya dilakukan oleh siswa seperti perkelahian antar pelajar, bolos sekolah dan maraknya pengguna narkoba dikalangan pelajar. Hal inilah yang mengakibatkan adanya citra buruk pendidikan nasional. Dalam realitas dunia pendidikan yang akut ini, seharusnya seorang guru menjalankan fungsi ganda. Bukan hanya sebagai pengajar yang cukup dengan menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai pembimbing yang bertugas mengawasi dan memotivasi para siswa agar mampu mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Kemudian dalam rangka mencapai ketertiban dan ketenangan dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya bimbingan dan penyuluhan terhadap siswa agar tercapai tujuan utama dari pendidikan yaitu terbentuknya perilaku siswa yang sesuai dengan norma keagamaan, hukum dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat.

Fenomena modern yang membuat pelayanan dan fasilitas teknologi diberbagai aspek dan wilayah tidak selamanya membawa dampak positif. Play Station misalnya, merupakan teknologi hiburan yang sangat digandrungi oleh para remaja. Rental-rental Play Station sekarang ini bukan hanya terdapat di kota-kota besar, tetapi sudah masuk ke pelosok pedesaan dan dapat diakses oleh semua

kalangan. Satu hal yang menjadi keperitinan bersama adalah ketika rental-rental Play Station tersebut sudah mulai menjamur di dekat lingkungan pendidikan dan tidak tutup walaupun pada jam belajar siswa. Tidak jarang siswa pun banyak yang bolos pada jam sekolah dan memilih bermain Play Station di rental-rental dekat sekolah tersebut. Bahkan sering kali waktu untuk belajar di rumah dan waktu setelah sekolah dihabiskan di rental Play Station. Akibatnya prestasi belajar siswa sangat rendah dan siswa cenderung bermalas-malasan.

MTs NU Putra 1 adalah salah satu lembaga pendidikan tingkat pertama di lingkungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (YLPI) Buntet Pesantren. Di sekitar madrasah tersebut terdapat beberapa rental Play Station yang sering menjadi tempat bermain para siswa, baik di waktu sekolah maupun di luar waktu sekolah. Pihak madrasah sendiri berusaha untuk meminimalisir dampak negatif dari kegemaran siswa dengan mengadakan bimbingan-bimbingan kepada para siswa yang dilakukan oleh guru konseling. Dari keberadaan madrasah dan adanya rental-rental Play Station di sekitarnya yang cukup mengganggu konsentrasi belajar siswa, penulis berusaha meneliti bagaimana peranan guru BK dan langkah-langkah yang diambilnya dalam mengantisipasi pengaruh negatif dari kegemaran siswa bermain Play Station.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian adalah bimbingan dan konseling dalam proses belajar.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan empirik, yaitu data yang diperoleh penulis langsung dari lokasi penelitian yaitu MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah adanya ketidakjelasan mengenai peranan guru BK dalam mengantisipasi dampak Play Station pengaruhnya terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren.

2. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi pembahasan yang terlalu luas dan kurang sistematis maka penulis batasi kepada permasalahan mengenai :

- a. Upaya Guru BK dalam mengantisipasi dampak Play Station (PS) terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren.
- b. Dampak play station terhadap proses belajar siswa di MTsNU Putra 1.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka didapatkan beberapa pertanyaan penelitian :

- a. Bagaimana dampak Play Station terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet-Pesantren Cirebon ?

- b. Apa saja upaya yang dilakukan oleh Guru BK dalam mengantisipasi dampak Play Station terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon ?
- c. Faktor-faktor apa yang menjadi penghambat dari Guru BK dalam mengantisipasi dampak Play Station terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memperoleh data mengenai dampak Play Station terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon.
2. Untuk memperoleh data mengenai upaya Guru BK dalam mengantisipasi dampak Play Station terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon.
3. Untuk memperoleh data mengenai faktor-faktor yang menjadi penghambat dari Guru BK dalam mengantisipasi dampak Play Station terhadap proses belajar siswa di MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon.

D. Kerangka pemikiran

Istilah modernisasi dapat diartikan dengan berbagai cara, tetapi pada dasarnya merupakan suatu transformasi dari kehidupan masyarakat yang tradisional ke corak masyarakat yang lebih maju dengan tuntutan-tuntutan masa

sekarang dengan sepenuhnya memanfaatkan dalam bidang ilmu pengetahuan dan bidang ekonomi. (W.S Winkel , 1997 : 6)

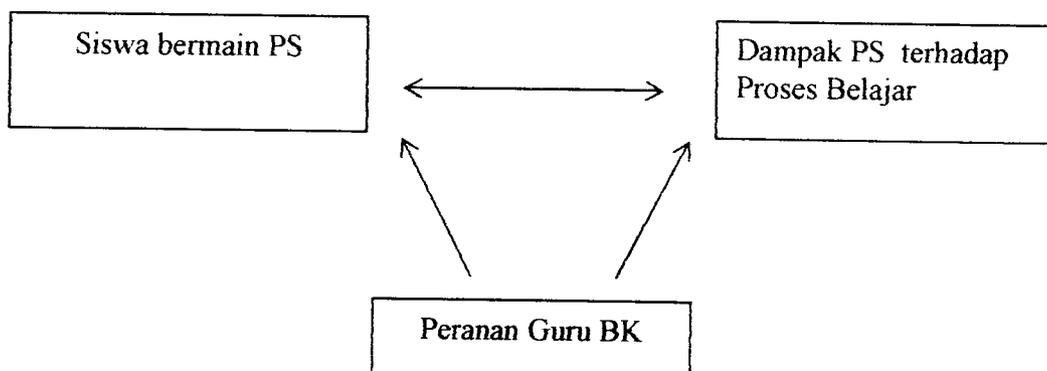
Dibandingkan dengan masyarakat tradisional masyarakat modern mempunyai indikator-indikator sebagai berikut : (a) lebih bersifat analitik di mana sebagian besar aspek kehidupan bermasyarakat didasarkan pada asas efisiensi baik yang bersifat teknis maupun ekonomis dan (b) lebih bersifat individual daripada komunal terutama ditinjau dari segi pengembangan potensi manusiawi dan masalah survival. (Jujun S. Suriasumantri, 1990 : 266)

Modernisasi membawa hasil-hasil yang positif dan negatif bagi perkembangan kebudayaan masyarakat, budaya-budaya yang negatif ini mudah sekali diterima dan diserap oleh masyarakat, terutama oleh para remaja, sikap para remaja cenderung sering ikut-ikutan dan mudah terpengaruh oleh budaya luar.

Menurut Prayitno, remaja adalah masa peralihan diantara masa anak-anak dan dewasa dimana anak-anak mengalami pertumbuhan disegala bidang, mereka bukan lagi anak- anak, baik bentuk badan, sikap, cara berpikir dan bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang matang. (Prayitno, 1996:24)

Pada masa remaja sering sekali timbul sesuatu yang menyimpang dari adat istiadat ketimuran dan religi seperti penggunaan narkoba, pergaulan bebas dengan permainan seks yang menonjol difilmkan dan disebarluaskan melalui internet, VCD, surat kabar, majalah yang akhirnya akan mewujudkan peniruan-peniruan dan praktek-praktek kedewasaan yang sesungguhnya belum begitu dewasa menurut ukuran rumah tangga yang sudah maju, itu semua merupakan dampak negatif dari arus modernisasi.

Hasil dari modernisasi teknologi diantaranya yaitu jenis permainan PS (Play Station) yaitu jenis permainan elektronik yang dikendalikan oleh pemainnya dan memberikan tantangan kepada para pemain untuk memenangkan permainan tersebut. sehingga akan menyita waktu banyak dan akan melupakan waktu belajar. Kehadiran bimbingan dan konseling di sekolah sangat diperlukan dalam rangka mengantisipasi dampak yang akan ditimbulkan dari Play Station serta pengaruhnya terhadap proses belajar siswa, maka aktifitas bimbingan dan konseling di sekolah antara lain memberikan bimbingan pembinaan terhadap proses belajar siswa dan pengawasan mengenai hal-hal yang akan mengganggu jalannya aktifitas belajar.



Keterangan : Kegemaran Siswa terhadap Play Station sangat berdampak pada proses belajar belajar siswa. Sementara guru BK bertugas memberikan bimbingan belajar dan konseling serta memberikan penanganan terhadap kebiasaan negatif para siswa.

Disinilah letak peranan dari Guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan bantuan bimbingannya terhadap masalah-masalah siswa, agar siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar dengan baik serta dapat mencapai apa yang dicita-citakannya.

E. Langkah-langkah Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, penulis menempuh langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menentukan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah :

- a. Sumber data teoritik, yaitu data yang diperoleh dari buku-buku yang ada kaitannya dengan materi penelitian.
- b. Sumber data Empirik yaitu sumber data yang diperoleh dari penelitian lapangan yang bersumber dari informasi Kepala Madarasah, Guru Bimbingan dan Konseling, Wali Kelas, Pembina OSIS dan para siswa.

2. Populasi dan Sampel

- a. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas MTs NU Putra I Buntet Pesantren Cirebon yang berjumlah 360 siswa, yang terdiri dari kelas 1 berjumlah 114 siswa, kelas 2 yang berjumlah 122 siswa dan kelas 3 yang berjumlah 124 siswa, Kepala Sekolah, Guru Bimbingan dan Konseling.

- b. Sampel, yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas I, II, II, yaitu 20%, dari seluruh siswa MTsNU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon. Penulis mengambil perhitungan dari ketentuan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto. (1998 :120) Yaitu: "Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung kemampuan peneliti".

Penulis dalam hal ini mengambil, yang 20 %, maka dengan demikian yang dijadikan sampel adalah siswa kelas 1 = 23, kelas 2= 24, kelas 3=25, maka seluruhnya berjumlah 72 siswa MTs NU Putra 1 Buntet Pesantren Cirebon.

3. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi yaitu penulis secara langsung terjun ke lokasi penelitian untuk mengadakan penelitian terhadap pelaksanaan bimbingan.
- b. Wawancara yaitu teknik wawancara dilakukan tanya jawab dengan responden, yaitu Kepala Sekolah, Guru Pembimbing, staf tata usaha dan siswa
- c. Angket yaitu teknik dilakukan dengan menyebarkan daftar pertanyaan yang jawabannya sudah tertulis yang diisi oleh peserta.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ini dilakukan dengan cara, yaitu :

- a. Pendekatan kualitatif untuk data observasi dan wawancara.
- b. Pendekatan kuantitatif untuk data hasil siswa.

Dalam pendekatan kuantitatif penulis menggunakan skala prosentase dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Hasil prosentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

100 % = Bilangan konstan

Adapun pendekatan statistik yang digunakan melalui prosentase, untuk skala prosentase menggunakan pendapat Suharsimi Arikunto (1998 : 246).

Tabal 1

Penafsiran Prosesntase

No.	Prosentase	Penafsiran
1.	100%	Baik
2.	90%-99%	Cukup
3.	60% - 89 %	Kurang Baik
4.	Kurang 40%	Tidak Baik