

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dan tidak dapat di pisahkan dari kehidupan, untuk diri sendiri, dan orang lain, maju mundurnya suatu bangsa banyak di tentukan tingkatan pendidikan suatu Bangsa dan Negara itu sendiri. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan, maka pendidikan harus di laksanakan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil yang di inginkan. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan dan martabat masyarakat indonesia dalam rangka upaya tujuan nasional”

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, Potensi diri merupakan kemampuan, kekuatan, baik yang belum terwujud maupun yang telah terwujud, yang dimiliki seseorang, tetapi belum sepenuhnya terlihat atau dipergunakan secara maksimal. Spiritual keagamaan adalah keyakinan dalam hubungannya dengan Yang Maha Kuasa dan Maha Pencipta. Kepribadian adalah keseluruhan cara seorang individu bereaksi dan berinteraksi dengan individu lain. Kepribadian paling sering dideskripsikan dalam istilah sifat yang bisa diukur yang ditunjukkan oleh seseorang, pada masa remaja. John W. Santrock (2007: 31) Remaja itu memiliki sifat yang heterogen. Meskipun mayoritas remaja berhasil dalam menjalani transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, persentase di antara mereka yang tidak berhasil serta yang tidak memperoleh peluang dan dukungan yang memadai yang cukup banyak. Gambaran mengenai remaja beranjak dewasa yang berbeda-beda itu di pengaruhi oleh bagaimana cara remaja itu di jelaskan.

Konteks, kondisi tempat berlangsung perkembangan, berperan penting dalam perkembangan remaja. Konteks ini dapat meliputi keluarga, kawan-kawan sebaya, dan budaya. *Aristoteles* menyatakan bahwa aspek terpenting dari remaja adalah kemampuan untuk memilih, dan bahwa determinasi diri jalan menuju kematangan. Dunia pendidikan remaja ini menghadapi berbagai masalah yang sangat kompleks yang perlu mendapatkan perhatian. Masalah-masalah tersebut antara lain kurikulum yang berubah-ubah sehingga sekolah kurang siap dalam melaksanakan, keadaan guru yang kurang memenuhi syarat dari segi tingkat pendidikan, fasilitas sekolah yang tidak lengkap maupun masalah kesiswaan yang menyebabkan menurunnya tata krama sosial dan etika moral dalam praktek kehidupan sekolah yang mengakibatkan sejumlah perilaku negatif yang amat meresahkan masyarakat. Perilaku tersebut antara lain semakin maraknya berbagai penyimpangan norma kehidupan agama dan sosial kemasyarakatan yang terwujud dalam bentuk kenakalan remaja.

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono (2002: 207) Kenakalan remaja ialah suatu perbuatan atau tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang remaja baik secara sendirian maupun secara kelompok yang sifatnya melanggar ketentuan-ketentuan hukum, moral, dan sosial yang berlaku di lingkungan masyarakatnya. Mussen,dkk, (1994: 557) menyatakan bahwa pada Intinya kenakalan remaja yaitu suatu perilaku menyimpang dari atau melanggar hukum, dan perilaku melanggar hukum yang dilakukan oleh orang muda yang biasanya dibawah umur 16-18 tahun, salah satu bentuk kenakalan remaja ialah : Berjudi

Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang dalam permainan tebakkan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang. Sebagian besar anak muda zaman sekarang banyak yang melakukan hal yang tidak baik yaitu berjudi. Berjudi tersebut juga dilakukan pada siswa siswi pelajar di SMA. Menurut Kartini Kartono (2003: 2) Judi adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau suatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-

kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Perilaku berjudi sebenarnya bukan hal yang baru lagi bagi setiap pelajar. Tindakan berjudi dikedepankan sebagai sebuah jawaban atas kejenuhan yang sering dialami oleh siswa terhadap kurikulum sekolah. Hal yang memang akan menjadi fenomena yang jelas-jelas mencoreng lembaga persekolahan itu sendiri. Tidak hanya dikota-kota besar saja siswa yang terlihat sering berjudi, bahkan didaerah-daerah pun perilaku berjudi sudah menjadi kegemaran. Kebiasaan berjudi yang dilakukan oleh siswa akan berdampak negatif pada dirinya, misalnya dihukum, diskorsing, tidak dapat mengikuti ujian, bahkan bisa dikeluarkan dari sekolah. Kebiasaan berjudi merupakan tingkah laku yang disebabkan karena kurangnya pengendalian tingkah laku, maka diperlukan suatu cara untuk membantu mengatasi masalah siswa berjudi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13-15 Juli 2018 hasil proyeksi BPS Kabupaten Bengkayang jumlah penduduk di Desa Sungai Betung dengan jumlah keseluruhan sekitar 2189 jiwa. Pada umumnya remaja yang melakukan perilaku berjudi di Desa Sungai Betung Kabupaten Bengkayang adalah putus sekolah baik putus sekolah di jenjang Sekolah Menengah Pertama maupun jenjang Sekolah Menengah Atas yang sekarang menjadi pengangguran. Beberapa remaja di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Desa Sungai Betung Kabupaten Bengkayang biasanya tidak lepas dari perilaku menyimpang yang dilakukan baik bersama teman sebaya dan bersama orang yang lebih tua dari mereka karena perjudian ini menjadi kebiasaan yang buruk dilakukan secara terus menerus sehingga ketergantungan dengan perjudian.

Berdasar latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "studi kasus siswa yang berjudi kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang".

B. Fokus dan Sub Fokus Masalah

Fokus umum dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah siswa yang berjudi di sekolah pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1

Sungai Betung Kabupaten Bengkayang”. Dari rumusan masalah di atas maka akan di rumuskan sub masalah Sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran siswa yang berjudi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang?
2. Apakah faktor penyebab perilaku berjudi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang?
3. Apakah Dampak perilaku berjudi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang?

C. Tujuan penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mengatasi siswa yang berjudi di kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang:

1. Gambaran siswa yang berjudi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang.
2. Faktor penyebab perilaku berjudi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang.
3. Dampak perilaku berjudi pada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sungai Betung Kabupaten Bengkayang.

D. Manfaat penelitian

Didalam penelitian terdapat dua manfaat yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Bagi ilmu bimbingan dan konseling (BK) penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan layanan Bimbingan dan Konseling, khususnya layanan konseling Individual, dan khususnya yang berkaitan dengan cara mengatasi siswa yang berjudi.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Siswa

Hasil penelitian ini siswa dapat memaksimalkan potensi yang ada pada dirinya dan dapat meningkatkan kepribadian, bertingkah laku dengan baik, tidak menyimpang dan bergaul dalam hal-hal yang positif dan tidak merusak dirinya-sendiri.

b. Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan sebagai motivasi mengatasi siswa yang berjudi di sekolah dalam melaksanakan program dan peraturan sekolah.

c. Sekolah

Hasil penelitian diharapkan sebagai masukan dan mendukung keterlaksanaan program Bimbingan dan Konseling untuk mengatasi perilaku menyimpang khususnya perilaku berjudi.

d. Peneliti

Implementasikan Ilmu yang sudah di dapatkan di bangku kuliah untuk menyelesaikan tugas Akhir.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar kegiatan penelitian tetap berada pada jalur yang diteliti dan menjadi pengamatan serta untuk memperjelaskan bahasa penelitian, maka peneliti merasa, perlu mempertegas ruang lingkup penelitian yang meliputi fokus penelitian, dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Fokus penelitian

Fokus penelitian adalah pusat atau bagian yang menjadi objek suatu penelitian yang meliputi faktor yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2013: 32) mengungkapkan, ” Fokus penelitian kualitatif bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan) sehingga penelitian kualitatif menetapkan penelitiannya berdasarkan keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktifitas (*activity*).” Sedangkan Suharsimi Arikunto (dalam Nuraini, 2009: 7) menyatakan, ” Ketika pembahasan tentang teori dan hipotesis di sana telah tergambar bahwa suatu yang diteliti itu menjadi inti dan fokus dalam sebuah

objek penelitian, dan fokus kajian ini selanjutnya dalam bahasa metodologi dinamakan variabel penelitian”. Fokus dalam penelitian ini adalah siswa yang berjudi dengan karakteristik faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, Faktor Persepsi tentang Probabilitas, Faktor Persepsi terhadap Keterampilan.

2. Definisi oprasional

a. Berjudi

Yang dimaksud dengan berjudi dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang mempertaruhkan sejumlah uang agar bisa mendapatkan keuntungan yang berlipat dari hasil yang ditaruhkan

b. Faktor Penyebab Berjudi

Yang dimaksud dengan faktor penyebab berjudi dalam penelitian ini adalah hal-hal yang dapat membuat atau mendorong seseorang terlibat dalam permainan tersebut dan dapat menimbulkan efek samping bagi si penjudi maupun keluarganya. Perilaku berjudi ini pula didasari berbagai faktor, salah satunya faktor ekonomi. Perilaku ini merupakan hal yang biasa mereka lakukan agar dapat memperoleh kemenangan atau tetap memperoleh sejumlah uang dari hasil yang mereka taruhkan.

c. Dampak Perilaku Berjudi

Dampak perilaku berjudi dalam penelitian ini suatu tindakan yang akan menimbulkan hal-hal negatif baik di lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga. Salah satunya hal negatif di lingkungan masyarakat berupa konflik antar teman sebaya misalnya perkelahian dan dari lingkungan keluarga dapat merusak ekonomi keluarga ketika anak sering meminta uang dan mengambil barang yang bukan haknya.