

BAB II

BERJUDI

A. Berjudi

1. Pengertian Berjudi

Judi merupakan suatu perbuatan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja. Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang dalam permainan tebak-an 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 (dalam Notatmojo,S, 2003) judi adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau suatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. 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 uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa berjudi adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat merusak prestasi siswa dalam belajar. Kebiasaan berjudi merupakan tingkah laku yang disebabkan karena kurnangnya pengendalian tingkah laku, maka dilakukan cara untuk

membantu mengatasi masalah siswa berjudi tersebut. Moral dan religi merupakan bagian yang cukup penting dalam jiwa remaja. Sebagian orang berpendapat bahwa moral dan religi bisa mengendalikan tingkah laku anak yang bernjak dewasa ini sehingga ia tidak melakukan hal-hal yang merugikan atau bertentangan dengan kehendak atau bertentangan dengan kehendak atau pandangan masyarakat. Disisi lain tiadanya moral dan religi ini sering dituding sebagai faktor penyebab meningkatkan kenakalan remaja.

Pengaruh disekolah itu tentunya positif terhadap perkembangan jiwa remaja karena sekolah adalah lembaga pendidikan, sebagaimana hal dengan keluarga, sekolah juga mengajarkan nilai-nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat disamping mengajarkan berbagai keterampilan dan kependidikan kepada para siswanya. Akan tetapi seperti halnya juga dengan keluarga, fungsi sekolah bukan hanya guru dan sarana serta prasarana pendidikan saja.

Lingkungan pergaulan antar teman pun besar pengaruhnya. Apa yang dikatakan guru tidak lagi menjadi satu-satunya ukuran meskipun guru itu disegani. Tata tertib sekolah merupakan rambu-rambu bagi siswa dalam bertindak, bersikap, berkata dan diterapkan dalam melaksanakan segala kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam lingkungan sekolah dengan tujuan untuk mencapai prestasi dan kultur yang baik disekolah, didalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Memang tidak dapat diingkari bahwa pengaruh lingkungan masyarakat terhadap perkembangan jiwa remaja sangat besar, akan tetapi keluarga dan sekolah masih tetap merupakan lingkungan primer yang sekunder dalam dunia anak dan remaja.

2. Karakteristik Siswa Berjudi

Sudirman (2006: 56) menyatakan : “Gejala tingkah laku yang tampak sebagai petanda siswa yang mengalami perilaku menyimpang yaitu berjudi”. Sedangkan menurut Pasternak dan Fleming, (1999:44). Menyatakan bahwa siswa yaang berjudi domino/gaplek merupakan

ketidakmampuannya melepaskan diri dari dorongan-dorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus-menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi dan jumlah taruhan, tanpa dapat mempertimbangkan akibat-akibat negatif yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut, baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, karir, hubungan sosial atau lingkungan sekitarnya. Individu yang sudah masuk dalam perjudian sering kali diiringi dengan masalah-masalah kesehatan dan emosional. Adapun karakter siswa yang peneliti temukan dilapangan yaitu :

- a. Sering tidak masuk sekolah
- b. Sering terlambat masuk kelas
- c. Tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran
- d. Keluar saat jam pelajaran belum selesai

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Individu yang melakukan tindakan berjudi terdorong motif untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya bagi kesejahteraannya. Sekuensial dari perilaku tersebut akan berefek kepada tindakan-tindakan yang menyimpang lainnya (*disfunctional behavior*), tidak lagi mematuhi pranata-pranata social, norma, nilai, dan hukum positif sehingga akan menimbulkan virus dalam masyarakat. Bagi kajian psikologi sosial, perilaku berjudi dapat dianggap sebagai gangguan kejiwaan yang termasuk dalam *Impulse Control Disorders* bilamana perilaku tersebut cenderung melakukannya secara masif dan intens dan sifatnya menetap dan sulit untuk dikendalikan ketergantungan terhadap judi dapat dikategorikan sebagai adiksi kompulsif.

3. Faktor Penyebab Berjudi

Menurut Blaszczynsky & Nower (dalam Asnawati, 2013: 169-170) Faktor yang membentuk individu menjadi penjudi patologis karena adanya faktor motivasi, lingkungan dan cara berpikir yang keliru. Pertama yaitu faktor motivasi adalah keinginan untuk mencari kegembiraan dan melarikan diri dari stress membentuk suatu harapan berupa kemenangan besar yang dapat mengubah gaya hidup mereka. Kedua yaitu faktor

lingkungan, bahwa secara umum lingkungan menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi. Dalam prinsip dasar proses perilaku berjudi terbentuk karena adanya pengkondisian dari lingkungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Petry (dalam Asnawati, 2013: 161) selanjutnya mencoba menjelaskan bahwa perilaku berjudi juga dipengaruhi oleh cara berfikir yang keliru sehingga membentuk suatu keyakinan dan kesalahpahaman dari sebuah peristiwa yang terjadi. Pengaruh media, pengaruh agama, budaya, dan pengalaman pribadi terhadap perilaku berjudi memainkan peran penting membentuk sikap individu terhadap penerimaan kegiatan perjudian sebagai kegiatan hiburan yang menawarkan kesempatan untuk menambah penghasilan. Keadaan ini mendorong pengembangan bentuk-bentuk keyakinan yang tinggi atau harapan menang

Namun ada beberapa faktor-faktor menurut Bandura dan Azwar (dalam Chritiany, 2011: 9) yang menyebabkan siswa berjudi diantaranya adalah psikologis, faktor fisiologis, faktor sosiologis. Adapun faktor siswa yang berjudi ialah :

a. Faktor psikologis

1) Ketidak tahuan tentang bahaya berjudi

Dari berbagai faktor yang mempengaruhi siswa tersebut ialah faktor dari diri sendiri kurangnya motivasi belajar, dan kemauan untuk maju. Ketidaktahuan remaja tentang berjudi ini salah, sebagian besar mereka tidak mengetahui apa akibat atau efek bagi dirinya. Tetapi mereka menyadari apa yang mereka perbuat itu tidak benar.

2) Teman sebaya

Perilaku remaja merupakan bukan fenomena yang baru dari masa remaja melainkan suatu lanjutan dari pola perilaku asosiasi yang mulai pada masa kanak-kanak. Pasangan Erikson (dalam Hurlock, 1980:208) menyatakan :“Sudah sejak usia 2 atau 3 tahun ada kemungkinan mengenali anak yang akan menjadi remaja yang nakal. Dari hasil penelitian itu, bahwa perilaku remaja sangat erat kaitanya dengan lingkungan masyarakat. Lingkungan masyarakat yang baik

akan membuat perilaku remaja baik juga, tetapi sebaliknya lingkungan remaja yang buruk akan menyebabkan dan membuat remaja tersebut berperilaku buruk juga.

3) Ingin mencoba

Pengaruh teman sebaya menimbulkan keingintahuan yang kuat dan ingin mencoba, faktor adanya rasa ingin tahu yang kuat remaja akhirnya terdorong untuk berjudi yang awalnya coba-coba jadi terbiasa untuk mengulanginya.

b. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah hal-hal yang secara langsung dengan keadaan jasmani individu, termasuk didalamnya antara lain :

- 1) kondisi kesehatan
- 2) Kondisi fisik

c. Faktor Sosiologis

Faktor sosiologis yaitu faktor-faktor yang berasal dari hubungan sosial atau masyarakat dengan individu lainnya, yang termasuk dalam faktor sosiologis ialah :

- 1) Lingkungan keluarga
- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan masyarakat

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Berjudi Bahwa perilaku berjudi memiliki banyak efek samping yang merugikan bagi si penjudi maupun keluarganya mungkin sudah sangat banyak di sadari oleh para penjudi. Anehnya tetap saja mereka menjadi sulit untuk meninggalkan perilaku berjudi jika sudah terlanjur mencobanya. Papu (2002: 1) Menyatakan dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli di peroleh 5 (lima) faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. Kelima faktor tersebut adalah:

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian sering kali di anggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah mengherankan jika pada masa undian SDSB di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

b. Faktor Situasional

Situasi yang bisa di kategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, di antaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang di lakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang di inginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang di lakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagung-agungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.

c. Faktor Belajar

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus

berjudi. Apa yang pernah di pelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai Reinforcement Theory yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung di perkuat/di ulangi bilamana di ikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

d. Faktor Persepsi tentang Probabilitas

Kemenangan Persepsi yang di maksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan di perolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan di perolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang di peroleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya".

e. Faktor Persepsi terhadap Ketrampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang di milikinya. Mereka menilai ketrampilan yang di miliki akan membuat mereka mampu mengendalikan berbagai situasi untuk mencapai kemenangan. Mereka seringkali tidak dapat membedakan mana kemenangan yang di peroleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah di hitung sebagai kekalahan tetapi di anggap

sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan di dapatkan.

Untuk memahami apakah perilaku berjudi termasuk dalam perilaku yang patologis, maka perlu di pahami terlebih dahulu kadar atau tingkatan penjudi tersebut. Hal ini penting mengingat bahwa perilaku berjudi termasuk dalam kategori perilaku yang memiliki kesamaan dengan pola perilaku adiksi. Papu (2002: 3) mengemukakan Pada dasarnya ada tiga tingkatan atau tipe penjudi, yaitu :

1. *Social Gambler* - Penjudi tingkat pertama adalah para penjudi yang masuk dalam kategori "normal" atau seringkali di sebut sosial gambler yaitu penjudi yang sekali-sekali pernah ikut membeli lottery (kupon undian), bertaruh dalam pacuan kuda, bertaruh dalam pertandingan bola, permainan kartu atau yang lainnya. Penjudi tipe ini pada umumnya tidak memiliki efek yang negatif terhadap diri maupun komunitasnya, karena mereka pada umumnya masih dapat mengontrol dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya. Perjudian bagi mereka di anggap sebagai pengisi waktu atau hiburan semata dan tidak mempertaruhkan sebagian besar pendapatan mereka ke dalam perjudian. Keterlibatan mereka dalam perjudian pun seringkali karena ingin bersosialisasi dengan teman atau keluarga.
2. *Problem Gambler* - Penjudi tingkat kedua disebut sebagai penjudi "bermasalah" atau problem gambler yaitu perilaku berjudi yang dapat menyebabkan terganggunya kehidupan pribadi, keluarga maupun karir, meskipun belum ada indikasi bahwa mereka mengalami suatu gangguan kejiwaan penjudi jenis ini seringkali melakukan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah kehidupan. Penjudi bermasalah ini sebenarnya sangat berpotensi untuk masuk ke dalam tingkatan penjudi yang paling tinggi yang disebut penjudi patologis jika tidak segera di sadari dan di ambil tindakan terhadap masalah-masalah yang sebenarnya sedang dihadapi.

3. *Pathological Gambler* - Penjudi tingkat ketiga disebut sebagai penjudi "pathologis" atau pathological gambler atau compulsive gambler. Ciri-ciri penjudi tipe ini adalah ketidakmampuannya melepaskan diri dari dorongan-dorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus-menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi dan jumlah taruhan tanpa dapat mempertimbangkan akibat-akibat negatif yang di timbulkan oleh perilaku tersebut, baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, karir, hubungan sosial atau lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas jelas menunjukkan bahwa terdapat ada beberapa faktor yang menentukan pembentukan sikap judi yang kompulsif. Faktor pertama adalah pengalaman yang didapat oleh seseorang pada saat dia pertama kali mencoba berjudi, hal ini sangat menentukan karena seseorang yang menang pada saat pertama kali dia berjudi memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan judi kembali disbanding dengan orang orang yang kalah pada saat pertama kali dia mencoba berjudi.

4. Dampak Siswa yang Berjudi

Menurut Kartini Kartono, (1998: 56) Siswa yang berjudi merupakan suatu kondisi yang tidak ideal, yang menyimpang dari peraturan sekolah karena berjudi adalah hal yang negatif, keluar dari batas waktu yang telah ditentukan oleh sekolah, dan akan diberikan sanksi oleh sekolah. Menurut ahli tersebut perjudian adalah suatu kondisi dimana terdapat potensi kehilangan sesuatu yang berharga atau segala hal yang mengandung risiko. Menurut Kartini Kartono (2007: 83-84) dampak dari siswa yang berjudi adalah:

- a. Siswa tersebut bisa dikeluarkan dari sekolah karena berjudi.
- b. Bisa ketinggalan pelajaran
- c. Dapat terjerumus dalam pergaulan bebas
- d. Siswa yang berjudi nantinya akan menyesal sendiri akibat perbuatannya

Berdasarkan urian diatas maka dapat disimpulkan judi pada remaja memberikan dampak buruk, terhadap pelakunya berupa rusaknya hubungan sosial ddengan keluarga dan masyarakat, mengganggu konsentrasi belajar,

menimbulkan masalah keungan dan menjerumuskan remaja dalam tindakan kriminalitas.

B. Peran Bimbingan dan Konseling Di Sekolah

1. Pengertian Bimbingan

Menurut Rochman Natawidjaja (2009: 31) Bimbingan adalah suatu proses bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesenambungan, agar individu tersebut dapat memahami dirinya sendiri. Sehingga sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar. Sesuai dengan tuntutan dan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan kehidupan pada umumnya. Dengan demikian dia dapat menikmati kebahagiaan kehidupan pada umumnya. Bimbingan membantu individu mencapai perkembangan diri secara optimal sebagai makhluk sosial. Sedangkan Moh. Surya (2004: 12) mengungkapkan bahwa bimbingan adalah suatu proses bantuan yang terus-menerus dan sistematis dari pembimbing kepada yang dibimbing agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri, dan pewujudan diri dalam mencapai tingkat perkembangan dan optimal dan penyesuaian diri dari lingkungan

Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada individu atau kelompok orang agar mereka dapat menjadi pribadi-pribadi yang mandiri. Menurut Prayitno (dalam Erman Amti, 2004: 99) kemandirian ini mencakup lima fungsi pokok yang hendak dijalankan oleh pribadi mandiri, yaitu:

1. Mengetahui diri sendiri dan lingkungan.
2. Menerima diri sendiri dan lingkungan.
3. Mengambil keputusan
4. Mengarahkan diri
5. Dan mewujudkan diri.

Menurut Prayitno (2004: 99) Lebih lanjut dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan bimbingan proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang ahli kepada seseorang atau seseorang individu, baik anak-anak, maupun dewasa, agar orang bimbingan dapat mampu mengembangkan

kemampuan dirinya sendiri dan mandiri, dengan mempaatkan kekuatan individu dan saran yang ada dapat di kembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku

2. Pengertian Konseling

Pengertian konseling merupakan terjemahan dari *conseling*, yaitu bagian dari bimbingan, baik sebagai pelayanan maupun sebagai teknik. Pelayanan konseling merupakan jantung hati usaha layanan bimbingan secara keseluruhan (*conseling is the heart of guidance program*) dan Ruth Strang menyatakan *guidance is broder conseling is a most imortant tool of guidance*. Menurut Rochman Natawidjaja (2009: 32) mendefinisikan bahwa konseling adalah suatu jenis pelayanan yang merupakan bagian terpadu dari bimbingan. Konseling dapat diartikan sebagai timbal balik antara dua orang individu, dimana yang sesorang (yaitu konselor) berusaha membantu yang lain (yaitu konseli) untuk mencapai tentang dirinya sendiri dengan hubungan dengan masalah-masalah yang dihadapinya pada waktu yang akan datang.

Pakar yang lain mengungkapkan bahwa konseling itu merupakan upaya bantuan yang di berikan kepada konseli upaya dia memperoleh konsep diri dan percaya diri sendiri, untuk dimanfaatkan olehnya dalam memperbaiki tingkah lakunya pada masa yang akan datang. Tolbert (dalam Prayitno, 2004: 101) pembentukan konsep diri ini berarti bahwa dia memperoleh konsep yang sewajarnya mengenai: (a) diri sendiri, (b) orang lain, (c) pendapat orang lain tentang dirinya, (d) tujuan-tujuan yang hendak dicapai, dan (e) kepercayaan, Mohamad Surya (2004: 38) Mengemukakan konseling adalah pertemuan empat mata antara konseli dan konselor yang berisi usaha yang laras, unik, dan manusiawi yang dilakukan dalam suasana keahalian dan didasarkan atas norma-norma yang berlaku.

Membandingkan ketiga pengertian tentang konseling diatas, dapat ditarik suatu pengertian bahawa konseling adalah sustu upaya bantuan yang dilakukan dengan empat mata muka, antara konselor dan konseli yang berisi usaha dan manusiawi yang dilakukan dalam suasana kehilangan dan didasar

atas norma-norma yang berlaku, agar konseli memperoleh konsep diri dan kepercayaan diri sendiri dan memperbaiki tingkah laku pada saat ini dan mungkin pada masa yang akan datang.

3. Fungsi Bimbingan dan Konseling di sekolah

Menurut Prayitno, dkk (1994: 199-219) Pelayanan bimbingan dan konseling mengemban sejumlah fungsi yang hendak dipenuhi pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling. Fungsi-fungsi tersebut adalah;

- a. Fungsi pemahaman, Menurut Suharsimi Arikunto (1995: 115) fungsi bimbingan dan konseling pemahaman (*comprehension*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana antara fakta-fakta atau konsep. Bimbingan dan Konseling membantu konseli agar memiliki pemahaman terhadap dirinya (potensinya) dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama). Berdasarkan pemahaman ini, konseli diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan secara dinamis dan konstruktif yang akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu oleh pihak-pihak tertentu sesuai dengan pengembangan peserta didik, pemahaman itu meliputi:
 - 1) Pemahaman tentang peserta didik, terutama peserta didik sendiri, orang tua, guru pada umumnya, guru pembimbing (konselor)
 - 2) Pemahaman tentang lingkungan peserta didik (termasuk didalam lingkungan keluarga dan sekolah), terutama oleh peserta didik sendiri, orang tua, guru pada umumnya guru pembimbing (konselor)
 - 3) Pemahaman tentang lingkungan “yang lebih luas”(termasuk dalam informasi pendidikan, informasi jabatan atau pekerjaan dan informasi sosial dan budaya atau nilai-nilai) terutama peserta didik.
- b. Fungsi pencegahan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin timbul, yang akan dapat mengganggu, menghambat atau menimbulkan kesulitan dan kerugian-kerugian dalam proses perkembangannya. Tindakan pencegahan dilakukan manusia,

baik secara pribadi maupun berkelompok untuk melindungi diri mereka dari hal buruk yang mungkin terjadi. Karena tujuannya mencegah dan mengurangi kemungkinan terjadinya hal yang tak diinginkan, maka umumnya tindakan pencegahan biayanya lebih murah ketimbang biaya penanggulangan atau mengurangi dampak dari suatu peristiwa buruk yang sudah terjadi. Kata preventif banyak digunakan dalam banyak bidang, misalnya bidang sosial dan kesehatan. Namun, pada dasarnya memiliki arti yang sama, yaitu upaya atau tindakan pencegahan. Salah satu contohnya Tindakan pencegahan siswa yang berjudi (gaplek/domino).

- c. Fungsi pengentasan, yaitu bimbingan dan konseling akan menghasilkan terentasnya atau teratasi berbagai permasalahan yang di alami peserta didik. Istilah fungsi pengentasan dipakai untuk mengatasi istilah “fungsi kuratif atau fungsi terfautik” dengan arti “pengobatan atau penyembuhan” yang berorientasi bahwa peserta didik yang dibimbing itu (klien atau konselor) adalah orang yang “sakit”: Serta untuk mengganti istilah “fungsi perbaikan” yang berkonotasi bahwa peserta didik di bimbing. (klien) adalah orang yang “rusak atau sakit” dalam pelayanan bimbingan dan konseling pemberian label atau asumsi bahwa peserta didik atau klien (konseli) adalah orang yang “sakit atau rusak” sama sekali tidak boleh di lakukan (Prayitno, 2004: 26) pelayanan bimbingan dan konseling akan menghasilkan terentaskannya atau teratasinya berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Pelayanan bimbingan dan konseling berusaha membantu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik, baik dalam sifatnya, jenisnya maupun bentuknya.
- d. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpeliharannya dan perkembangannya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik dalam rangka pengembangan dirinya secara mantap dan berkelanjutan. Fungsi ini memfasilitasi konseli agar terhindar dari kondisi-kondisi yang akan

menyebabkan penurunan produktivitas diri. Pelaksanaan fungsi ini diwujudkan melalui program-program yang menarik, rekreatif dan fakultatif (pilihan) sesuai dengan minat konseli.

Fungsi-fungsi tersebut diwujudkan melalui di selenggaranya berbagai jenis layanan dan kegiatan bimbingan dan konseling untuk mencapai hasil sebagaimana terkandung dalam masing-masing fungsi itu. Setiap kegiatan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan harus secara langsung mengacu kepada satu atau lebih fungsi-fungsi tersebut agar hasil yang hendak di capai secara jelas dapat diidentifikasi dan dievaluasi.

4. Alternatif Bantuan Terhadap Siswa yang Berjudi

Adapun teknik yang digunakan pada pendekatan ini adalah:

a. *Cognitive-Behavior Therapy* (CBT)

Menurut Aaron T. Beck yang dikutip oleh Oemarjoedi (20013: 15) mengatakan bahwa: CBT sebagai pendekatan konseling yang dirancang untuk menyelesaikan permasalahan konseli pada saat ini dengan cara melakukan restrukturisasi kognitif dan perilaku yang menyimpang. Pendekatan CBT didasarkan pada formulasi kognitif, keyakinan dan strategi perilaku yang mengganggu. Proses konseling didasarkan pada konseptualisasi atau pemahaman konseli atas keyakinan khusus dan pola perilaku konseli. Harapan dari CBT yaitu munculnya restrukturisasi kognitif yang menyimpang dan sistem kepercayaan untuk membawa perubahan emosi dan perilaku ke arah yang lebih baik.

Matson & Ollendick (dalam Nandang, 2009: 44) mengungkapkan definisi *cognitive-behavior therapy* yaitu pendekatan dengan sejumlah prosedur yang secara spesifik menggunakan kognisi sebagai bagian utama konseling. Fokus konseling yaitu persepsi, kepercayaan dan pikiran. Para ahli yang tergabung dalam *National Association of Cognitive-Behavioral Therapists* (NACBT), mengungkapkan bahwa definisi dari *cognitive-behavior therapy* yaitu suatu pendekatan psikoterapi yang menekankan peran yang penting berpikir bagaimana kita merasakan dan apa yang kita lakukan. (NACBT, 2007: 1).

Teori *Cognitive-Behavior therapy* (Oemarjoedi, 2003: 6) pada dasarnya meyakini pola pemikiran manusia terbentuk melalui proses Stimulus-Kognisi-Respon (SKR), yang saling berkaitan dan membentuk semacam jaringan SKR dalam otak manusia, di mana proses kognitif menjadi faktor penentu dalam menjelaskan bagaimana manusia berpikir, merasa dan bertindak. Sementara dengan adanya keyakinan bahwa manusia memiliki potensi untuk menyerap pemikiran yang rasional dan irasional, di mana pemikiran yang irasional dapat menimbulkan gangguan emosi dan tingkah laku yang menyimpang, maka CBT diarahkan pada modifikasi fungsi berfikir, merasa, dan bertindak dengan menekankan peran otak dalam menganalisa, memutuskan, bertanya, bertindak, dan memutuskan kembali. Dengan mengubah status pikiran dan perasaannya, konseli diharapkan dapat mengubah tingkah lakunya, dari negatif menjadi positif. Berdasarkan paparan definisi mengenai CBT, maka CBT adalah pendekatan konseling yang menitik beratkan pada restrukturisasi atau pembenahan kognitif yang menyimpang akibat kejadian yang merugikan dirinya baik secara fisik maupun psikis. CBT merupakan konseling yang dilakukan untuk meningkatkan dan merawat kesehatan mental. Konseling ini akan diarahkan kepada modifikasi fungsi berfikir, merasa dan bertindak, dengan menekankan otak sebagai penganalisa, pengambil keputusan, bertanya, bertindak, dan memutuskan kembali. Sedangkan, pendekatan pada aspek behavior diarahkan untuk membangun hubungan yang baik antara situasi permasalahan dengan kebiasaan mereaksi permasalahan. Tujuan dari CBT yaitu mengajak individu untuk belajar mengubah perilaku, menenangkan pikiran dan tubuh sehingga merasa lebih baik, berpikir lebih jelas dan membantu membuat keputusan yang tepat. Hingga pada akhirnya dengan CBT diharapkan dapat membantu konseli dalam menyelaraskan berfikir, merasa dan bertindak.

b. Tujuan Konseling *Cognitive-Behavior therapy* (CBT)

Tujuan dari konseling *Cognitive-Behavior therapy* (Oemarjoedi, 2003: 9) yaitu mengajak konseli untuk menentang pikiran dan emosi yang salah

dengan menampilkan bukti-bukti yang bertentangan dengan keyakinan mereka tentang masalah yang dihadapi. Konselor diharapkan mampu menolong konseli untuk mencari keyakinan yang sifatnya dogmatis dalam diri konseli dan secara kuat mencoba menguranginya.

Dalam proses konseling, beberapa ahli CBT (NACBT, 2007: 1 dan Oemarjoedi, 2003: 6) berasumsi bahwa masa lalu tidak perlu menjadi fokus penting dalam konseling. Oleh sebab itu CBT dalam pelaksanaan konseling lebih menekankan kepada masa kini dari pada masa lalu, akan tetapi bukan berarti mengabaikan masa lalu. CBT tetap menghargai masa lalu sebagai bagian dari hidup konseli dan mencoba membuat konseli menerima masa lalunya, untuk tetap melakukan perubahan pada pola pikir masa kini untuk mencapai perubahan di waktu yang akan datang. Oleh sebab itu, CBT lebih banyak bekerja pada status kognitif saat ini untuk dirubah dari status kognitif negatif menjadi status kognitif positif.

c. Teknik yang digunakan

1) *Self control*

Menurut Chaplin (2001: 450) *Self-control* atau Kontrol diri adalah kemampuan atau kecakapan seseorang dalam mengendalikan tingkah laku dengan cara menahan, menekan, mengatur atau mengarahkan dorongan keinginan dengan berbagai pertimbangan agar pengambilan keputusan yang salah dapat dihindari. Semakin tinggi tingkat kontrol diri seseorang, maka semakin kuat pengendalian tingkah laku yang bertentangan dengan norma sosial sehingga membawa seseorang ke perilaku yang positif.

Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan dorongan dari dalam dirinya.

C. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Richi Saputra, Gusti Budjang, Rustiyarso di MTSS AT-TAQWA Mensere pada tahun 2017 dengan judul penelitian Analisis Perilaku Berjudi Pada Remaja di Desa Mensere Kecamatan Tebas Kabupaten Sambas Hasil penelitian ini adalah faktor penyebab remaja melakukan perilaku berjudi karena adanya faktor keluarga dan kurangnya interaksi antara anak dan orangtua dan kurangnya pengawasan dari orangtua selanjutnya faktor lingkungan yang juga menyebabkan remaja melakukan perilaku berjudi karena faktor lingkungan hidup remaja setiap hari. Dampak perilaku berjudi pada remaja yakni dampak negatif dari perilaku berjudi pada remaja dapat merusak ekonomi keluarga karena tidak ada uang untuk bermain judi maka remaja meminta uang kepada orangtuanya dan dapat menimbulkan konflik ketika remaja yang mempunyai kebiasaan buruk selain itu sering meminta uang kepada orangtuanya mengakibatkan konflik pada keluarga.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Yolanda Stepy di SMA Negeri 3 Tapung pada tahun 2015 dengan judul penelitian Perilaku Berjudi Pada Remaja (Study Tentang Judi Billiard Di Desa Petapahan Jaya Kabupaten Kampar) hasil penelitian remaja di Desa Petapahan Jaya menggunakan olahraga billiard sebagai sarana untuk bermain judi, dimana permainan ini menggunakan kartu remi dan uang, kartu remi digunakan sebagai penentu bola nomor berapa yang akan dimasukkan oleh pemain sesuai dengan nomor yang ada di dalam kartu remi, sedangkan uang digunakan sebagai taruhannya yang diberikan kepada yang menang dalam permainan judi billiard pemberian uang sekaligus sebagai tanda berakhirnya permainan dan disinilah letak inti permainan judi billiard. Aktivitas berjudi yang dilakukan para remaja tergolong sering dan bahkan hampir setiap hari, sedangkan pembentukan perilaku berjudi terjadi dikarenakan faktor lingkungan dan teman sepermainan.