

BAB I

PENDAHULUAN

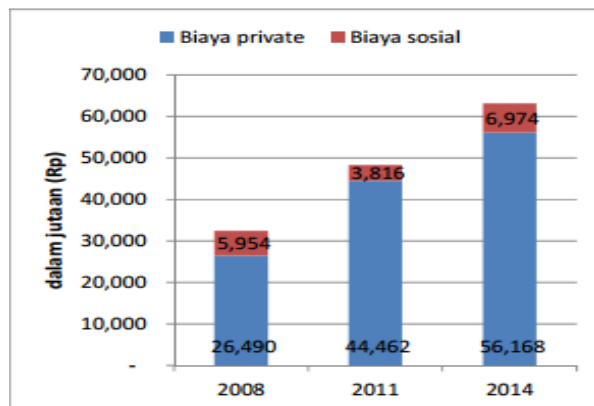
A. Latar Belakang Masalah

Remaja dianggap sebagai ambang masa dewasa. Mereka dikatakan sebagai individu yang hampir dewasa dan memusatkan dirinya pada perilaku orang dewasa, salah satunya seperti meminum minuman keras dan menggunakan obat-obatan terlarang (Hurlock, 2007). Tokoh lain yaitu Santrock (2007) juga mengemukakan bahwa remaja memiliki perilaku yang beresiko di mana pada masa tersebut mereka sangat tertarik pada berbagai hal salah satunya obat-obatan terlarang atau dalam hal ini biasa kita sebut dengan penyalahgunaan NAPZA.

Kepala BNNP DKI Jakarta mengatakan bahwa jumlah penyalahguna NAPZA di DKI Jakarta saat ini telah mencapai 500.000 jiwa dan 20 persennya adalah remaja (BNN, 2015). Hal ini sejalan dengan laporan data BNN pada November tahun 2015, bahwa penyalahgunaan NAPZA di Indonesia mencapai 5,9 juta orang dan dikatakan bahwa 22 persennya adalah remaja yang masih duduk dibangku sekolah dan universitas (Kompas, 2015).

Penyalahgunaan NAPZA memiliki beberapa dampak yang ditimbulkan diantaranya dampak pada bidang ekonomi, sosial, fisik dan juga psikis. Dampak pada bidang ekonomi akibat penyalahgunaan NAPZA

diungkapkan oleh BNN bahwa Negara sudah mengalami kerugian hampir sekitar Rp. 63,1 Trilyun (Damayanti, 2015). Berikut penjelasan mengenai rentang biaya kerugian ekonomi dari tahun 2008, 2011 dan 2014.



Grafik 1.1

Rentang biaya kerugian ekonomi dari tahun 2008, 2011 dan 2014.

Dampak pada bidang sosial juga ditemukan. Penelitian yang dilakukan oleh King'endo (2015) bahwa 41,3% peserta didik yang diteliti mengaku mereka melihat teman mereka yang sedang di bawah pengaruh obat-obatan melakukan tindakan *bullying* kepada teman yang lain. Dampak fisik dan psikis juga terjadi dalam penyalahgunaan NAPZA. Dampak terhadap fisik penyalahguna NAPZA diungkapkan oleh BNN bahwa mengkonsumsi NAPZA dapat merusak otak (BNN, 2008). Hallfors et al (2015) mengungkapkan bahwa remaja yang terlibat dalam perilaku seks

Keterangan :

Biaya privat (individu) = beban biaya yang melekat pada penyalahguna narkoba. (konsumsi napza, perawatan, rehab, biaya di penjara dsb)

Biaya sosial = beban biaya akibat konsekuensi penyalahgunaan narkoba

dan narkoba terutama pada remaja perempuan akan beresiko terkena depresi lebih besar.

Penyalahgunaan NAPZA terjadi karena adanya faktor penyebab. Remaja yang menyalahgunakan NAPZA menurut Anggreni (2015) disebabkan oleh pengaruh teman sebaya dan penyalahgunaan diawali dengan bujukan, tawaran atau tekanan teman sebaya. Faktor teman sebaya juga ditemukan pada sekolah SMP Darul Arqom Jakarta ketika peneliti melakukan studi pendahuluan. Menurut guru BK, terdapat peserta didik yang memiliki masalah dalam belajar dikarenakan faktor lingkungan dan teman sebaya. Masalah ini kemudian sampai kepada laporan yang mengatakan bahwa satu peserta didik diduga terlibat dalam penyalahgunaan NAPZA. Laporan ini menjadikan sekolah tetap harus mengawasi peserta didik dan lingkungannya.

Selain faktor tersebut, faktor yang menjadi penyebab terjadinya penyalahgunaan NAPZA adalah karena pendidikan. Hal ini disampaikan oleh BNN bahwa salah satu faktor penyebab meningkatnya penyalahgunaan narkoba karena kurangnya pendidikan dan informasi bahaya narkoba (Iskandar, 2008). Penelitian yang dilakukan Maharti pada tahun 2015 bahwa faktor remaja menyalahgunakan NAPZA adalah karena faktor minimnya pengetahuan tentang penyalahgunaan NAPZA dan dukungan dari sekolah (Maharti, 2015). Hal ini juga didukung oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Darul Arqom

Jakarta bahwa 5 peserta didik yang diwawancarai mengaku tidak pernah diberikan materi penyalahgunaan NAPZA dari guru di sekolah.

Melihat dari angka penyalahgunaan dan dampak yang didapatkan serta faktor penyebab penyalahgunaan NAPZA maka perlu adanya upaya-upaya terutama pada bidang pendidikan. Upaya dalam bidang pendidikan dilakukan untuk mencegah dan menekan angka penyalahgunaan NAPZA atau yang disebut upaya preventif, seperti pada lembaga pemerintahan yaitu BNN yang sejak tahun 2011 mempunyai program P4GN (Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba) yaitu dengan diseminasi, sosialisasi, dan pembentukan kader di sekolah (Shalihah, 2015).

Sekolah menjadi tempat yang strategis dalam menyampaikan informasi penyalahgunaan NAPZA dan tentunya guru BK juga berperan aktif dalam memberantas permasalahan penyalahgunaan NAPZA di kalangan peserta didik. Seperti yang dikemukakan BNN bahwa peran guru di sekolah dalam upaya ini menjadi sangat penting untuk mendidik dan mencerdaskan anak bangsa (BNN, 2016). Informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA oleh guru BK juga sudah banyak disampaikan melalui materi-materi bahaya penyalahgunaan NAPZA, seperti yang dilakukan oleh Putri mahasiswa Bimbingan dan Konseling pada tahun 2013 yang mengembangkan sebuah modul bimbingan dan konseling

khusus untuk materi pencegahan penyalahgunaan NAPZA di sekolah (Putri, 2013).

Guru BK memberikan materi-materi penyalahgunaan NAPZA tentunya dengan layanan yang sudah tersedia salah satunya dalam layanan bimbingan kelompok di mana fungsi bimbingan kelompok itu sendiri adalah untuk penguasaan informasi, pengembangan pribadi, dan juga berfungsi preventif atau pencegahan (Sukardi, 2008). Mugiarto dkk (2011) mengatakan bahwa pada layanan bimbingan kelompok, peserta didik diajak mengemukakan pendapat mengenai topik-topik yang dibahas dan mengembangkan permasalahannya. Dalam memberikan layanan bimbingan kelompok, guru BK mempunyai berbagai media sebagai jembatan informasi yang disampaikan. Menurut Brigs (Sadiman, 2014) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Salah satu media yang digunakan dalam bimbingan kelompok adalah permainan. Studi tentang bermain dalam bimbingan dan konseling digambarkan oleh Russ (Rusmana, 2008) dengan mengamati proses permainan, konselor dapat melihat ekspresi dari sejumlah proses kognisi, afeksi, proses interpersonal dan pemecahan masalah. Melalui permainan akan menciptakan suatu suasana yang menyenangkan karena melakukan beberapa latihan permainan dalam suasana yang rileks, serta peserta mendapat suatu pengalaman (Mulyono, 2004). Selain itu, melalui

permainan peserta didik juga dapat terbiasa mengungkapkan ide dan perasaannya secara verbal dan non verbal (Hamdani, 2011).

Permainan yang akan dikembangkan adalah permainan monopoli. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2013) bahwa permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 22%. Pada mulanya permainan ini diproduksi oleh Parker Brothers pada tahun 1974 untuk memperkenalkan kepada anak-anak mengenai dunia perekonomian dan mengajarkan berbisnis melalui permainan (Grofman, 1978). Kemudian dalam perjalanannya di Indonesia, permainan monopoli banyak digunakan sebagai media belajar maupun bimbingan. Permainan dalam layanan bimbingan kelompok pernah dilakukan oleh Septiana dan Nursalim (2014) yang menggunakan media monopoli sebagai media pemberian informasi "Wawasan BK". Hasilnya menunjukkan 86% media dapat digunakan sebagai pemberian informasi wawasan.

Penelitian selanjutnya dilakukan Susanto (2012) yang menggunakan media permainan monopoli sebagai media penyampaian pembelajaran IPA dengan materi sel. Hasilnya menunjukkan kelayakan aspek format media sebesar 90%, dan aspek fungsi/kualitas media 92,86%. Berdasarkan pengaplikasiannya, monopoli mempunyai beberapa kelebihan yaitu permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik, dapat dimainkan lebih dari 5 orang, dan memicu rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini sesuai dengan

bimbingan kelompok menurut Prayitno (1995) yang membagi kelompok berdasarkan jumlah anggota menjadi empat kelompok, yaitu kelompok dua, kelompok tiga, kelompok 4-8, dan kelompok 9-30. Kelompok 4-8 merupakan jenis kelompok sedang dan dianggap paling efektif untuk menyelenggarakan kegiatan kelompok karena akan lebih mudah mengendalikan serta dinamika kelompok akan lebih terbangun.

Dari data yang dikumpulkan maka peneliti tertarik menggunakan media permainan monopoli dalam layanan bimbingan kelompok untuk menyampaikan informasi penyalahgunaan NAPZA pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama karena selain penelitian mengenai keberhasilan media permainan monopoli, juga karena metode permainan terbilang cocok dengan usia peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Piaget (Baharuddin, 2010) mengatakan bahwa usia 14-17 tahun pada peserta didik adalah usia dimana peserta didik memasuki tahapan pemikiran operasional formal. Dalam tahapan kognitif ini, mereka sudah mampu membayangkan situasi rekaan, yaitu kejadian yang semata-mata berupa kemungkinan dugaan kejadian ataupun proporsi abstrak, dan mencoba mengolahnya dengan pemikiran yang logis. Selain itu pada tahap ini, peserta didik telah mampu mengolah dan mengaitkan informasi baru yang diperoleh melalui pengetahuan atau informasi yang telah dimilikinya.

Permainan monopoli tentunya akan dikembangkan dalam bentuk informasi mengenai penyalahgunaan NAPZA untuk peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Menentang NAPZA dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama”. Istilah Permainan Monopoli Menentang NAPZA itu sendiri diambil berdasarkan pertimbangan kriteria pemilihan nama produk/merek menurut Kotler & Keller yang diantaranya yaitu memiliki makna karena berisi informasi umum tentang isi dari produk dan menarik karena penulisan dan pembacaannya mudah dan dapat diingat (Kotler & Keller, 2009).

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini mengenai masalah penyalahgunaan NAPZA pada remaja yang mencapai 22 persen dari 5,6 juta pengguna NAPZA di Indonesia. Tentunya hal ini dapat memberikan dampak yang buruk dari segi ekonomi, sosial, maupun pribadi. Adapun faktor penyebab menyalahgunakan NAPZA beragam, salah satunya adalah pendidikan dimana pendidikan menjadi upaya preventif dalam menekan angka penyalahgunaan NAPZA pada peserta didik. Upaya preventif yang dilakukan sekolah terutama oleh guru BK yaitu dengan layanan bimbingan kelompok. Salah satu cara menyampaikan materi dalam bimbingan kelompok adalah dengan menggunakan media seperti media permainan monopoli. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian

terdahulu, permainan ini dirasa cukup efektif untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan fokus masalah, peneliti membatasi masalah pada “Pengembangan media permainan monopoli dengan informasi penyalahgunaan NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama”

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dibatasi, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Seberapa tinggi tingkat keberhasilan media permainan monopoli menentang NAPZA dalam layanan bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Guru BK

Media permainan monopoli menentang NAPZA ini dapat menjadi salah satu pilihan media untuk Guru BK dalam melakukan bimbingan kelompok di Sekolah Menengah Pertama.

2. Bagi Peserta didik

Media permainan monopoli menentang NAPZA ini memperkenalkan cara belajar kepada peserta didik mengenai penyalahgunaan NAPZA sehingga diharapkan adanya pengetahuan yang komperhensif mengenai penyalahgunaan NAPZA.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media permainan monopoli menentang NAPZA ini menjadi salah satu jenis media baru untuk bidang pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling untuk kemudian dilanjutkan dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.