

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan eksplosif internet telah mengubah kehidupan pribadi, cara hidup, perilaku, pola komunikasi, dan strategi sosialisasi masyarakat secara mendasar. Banyak kecanggihan teknis yang akan menyatu di milenium ini, sehingga memudahkan untuk mendapatkan berbagai jenis informasi yang diperlukan. Segala informasi yang dibutuhkan sangat mudah diakses menggunakan segala jenis alat komunikasi yang tersambung dengan jaringan internet. *Game online* hanyalah salah satu dari sekian banyak bentuk hiburan yang tersedia di internet, selain komunikasi dan informasi. Salah satu tren terbaru dalam hiburan adalah bermain *game online* di PC, tablet, dan ponsel yang terhubung ke internet.

Kemudahan untuk mengakses *Game online* ini menyebabkan hampir semua kalangan dapat memainkannya. Mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orangtua dapat memainkan berbagai pilihan *Game online* yang tersedia. Bermain game online hanya untuk kesenangan mungkin memiliki efek yang baik karena dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan kelelahan. Namun, di zaman sekarang ini, bermain game

online secara berlebihan dapat menyebabkan pengabaian tugas-tugas lain dan pada akhirnya menyebabkan kecanduan *game online*..

Pemain tidak perlu khawatir tentang berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk merasa puas saat bermain *game online* karena *game online* tak sekadar menghibur, tapi juga memberi mereka aktivitas yang mengasyikan. Salah satu tantangan dalam permainan ini ialah bermain game online terlalu lama sehingga sering lupa waktu yang tersisa.

Dari analisis *We Are Social* (Dihni, 2022: bit.ly/3jgljF), Indonesia memiliki persentase pemain video game tertinggi ketiga di dunia. Sekitar kuartal pertama tahun 2022, 94,5% peselancar internet Indonesia yang berusia 16 hingga 64 tahun ternyata merupakan pemain game, menurut jajak pendapat tersebut.

Menurut sebuah penelitian, remaja lebih cenderung menjadi kecanduan bermain *game online* (Brand, Dkk dalam Reza & Mulawarman, 2021: 23). Selama masa remaja, orang mulai tumbuh sebagai individu dan mencari hal-hal yang dapat memberi mereka kegembiraan dan kepuasan, yang dapat mereka temukan ketika bermain game online. Remaja lebih mungkin untuk kecanduan video game dibandingkan orang dewasa.

Hurlock menyatakan bahwa remaja ialah mereka yang berada di antara usia 12 hingga 18 tahun, dalam Novrialdy (2019: 148). Remaja yang sedang mengalami fase labil lebih cenderung jatuh ke dalam perangkap. Remaja yang kecanduan *game online* sering kali menunjukkan sedikit minat

pada kegiatan lain, menjadi gelisah ketika mereka tidak bermain, dan mengalami penurunan dalam hal sosial, intelektual, dan kesehatan fisik.

Ada tujuh cara yang berbeda yang dapat membuat kecanduan *game online* muncul, menurut Lemmens dalam Lebho et al (2020: 203). Ini termasuk *salience*, yaitu ide memainkan *game online* selama mungkin, toleransi, yaitu meningkatkan durasi permainan, modifikasi suasana hati, yaitu bermain *game* untuk menghindari masalah, kambuh, yaitu tendensi memainkan *game* lagi sesudah lama tidak bermain, menarik diri, yaitu merasa tidak enak karena tidak bermain, konflik, yaitu berdebat tentang permainan *game* bersama pihak lain, dan problematika (melalaikan aktivitas lain yang menimbulkan masalah). *Gamer* yang memenuhi empat dari tujuh persyaratan tersebut kemungkinan besar akan kecanduan *game online*.

Menurut Syahrani (2015: 90), Caldwell & Cunningham membahas beberapa berkurangnya waktu bermain *game*, membuat jadwal yang memisahkan waktu bermain *game* dengan kewajiban lainnya, memberikan dukungan sosial melalui teman bermain atau teman dekat, mendapatkan pengalaman langsung dengan para *gamer* untuk membantu mereka memahami sejauh mana ketergantungannya, dan membangun komunikasi yang baik untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan mempertahankan kontrol menjadi beberapa strategi untuk mengatasi kecanduan bermain *game online*.

Pada permasalahan ini, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa-siswi di sekolah juga banyak yang memiliki masalah bermain *game online* yang

berlebihan. Kemudian dapat berdampak buruk pada kegiatan belajarnya di sekolah. Disini peran guru sangatlah penting, terutama guru Bimbingan dan Konseling.

Bagi Walgito dalam Susanto (2018:9), tujuan bimbingan dan konseling ialah membantu dalam mencapai tujuan akademik, memberikan pengetahuan, dan membantu orang dalam mencapai kesejahteraan. Bimbingan dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mengatasi hambatan dan dengan lembut mengarahkan mereka ke arah kebaikan.

Di antara berbagai layanan yang diberikan oleh bimbingan dan konseling adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok diberikan kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok, menurut pandangan Prayitno dalam Susanto (2018:148), dengan tujuan untuk membantu kelompok agar menjadi suatu kesatuan yang cukup besar, kuat, dan mandiri.

Tujuan layanan bimbingan kelompok, sebagaimana dikemukakan oleh Bennet dalam Susanto (2018:149), ialah menyediakan peluang bagi siswa agar belajar mengenai subjek-subjek yang terkait dengan pendidikan, karier, kehidupan pribadi, dan masyarakat; menawarkan layanan penyembuhan lewat bimbingan kelompok; lebih murah daripada bimbingan individual; dan memberikan layanan konseling individual dengan sukses.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada hari senin 13 Desember 2021 dengan Guru Bimbingan dan Konseling, Beliau mengemukakan bahwa ada beberapa siswa kelas VIII G yang

memiliki masalah seperti kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, sulit berkonsentrasi, dan juga banyak pekerjaan atau tugas yang tidak dikerjakan oleh beberapa siswa tersebut. Setelah mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk menentukan akar masalah, guru bimbingan dan konseling mengundang orang tua atau wali siswa yang bermasalah untuk bertemu dengan mereka di sekolah. Informasi yang didapat dari beberapa orang tua siswa didapati bahwa siswa tersebut lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game* dan mengabaikan tugas ataupun kewajibannya. Siswa menjadi sibuk sendiri dengan bermain *game* dan seperti mengabaikan orang-orang disekitarnya. Orang tuanya sudah seringkali menegur dan memberikan nasihat tetapi masih saja di abaikan. Hal itulah yang menyebabkan banyak sekali tugas yang tidak dikerjakan dan ketika di sekolah siswa tersebut sulit berkonsentrasi karena selalu memikirkan *game online* yang dimainkannya.

Selanjutnya untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, peneliti juga melaksanakan wawancara dengan siswa GY pada hari kamis 16 Desember 2021. Siswa GY mengakui bahwa dirinya memang banyak menghabiskan waktu ketika di rumah dengan bermain *Game Online*. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan terpengaruh oleh teman di lingkungannya yang selalu mengajak bermain *Game Online* bersama. GY juga mengatakan biasanya ia bisa bermain *game* 4-5 jam sehari dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. GY juga sering mengabaikan teguran dari orang tuanya. Kemudian di hari yang sama peneliti juga melaksanakan wawancara

dengan siswa lainnya yang bernama DP. DP menceritakan kesehariannya yang banyak di habiskan dengan bermain bersama teman di lingkungan rumahnya. Kedua orang tuanya setiap hari sibuk bekerja dari pagi sampai sore. DP menjelaskan ia menghabiskan waktu dengan bermain *Game online* dikarenakan bosan dan suntuk sendirian di rumah. Dari mulai saat pulang sekolah sampai orangtuanya pulang, ia sering menghabiskan waktu dengan bermain *Game Online* bersama teman di rumah dan juga di warnet. Karena keasyikan bermain *Game*, ia sering kelupaan akan kewajibannya seperti beribadah dan juga mengerjakan tugas sekolah.

Bisa ditarik kesimpulan bahwa kecanduan game online berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari berdasarkan teori dan temuan dari wawancara yang telah disebutkan di atas. Murid-murid mulai mengabaikan lingkungan dan tanggung jawab mereka. Kehidupan anak-anak mungkin akan terpengaruh secara signifikan di masa depan jika masalah ini tidak dikurangi. Oleh karena itu, layanan bimbingan kelompok disediakan di sini untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri mereka sendiri serta untuk mengatasi masalah yang mungkin mereka alami dengan diri mereka sendiri.

Dari latar belakang di atas, peneliti berkeinginan untuk tahu efektivitas layanan bimbingan kelompok guna mengurangi game online siswa dan menjadikannya sebagai judul skripsi, yakni: **“Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mereduksi Bermain *Game Online* Siswa Kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan, peneliti telah menetapkan batasan masalah untuk penelitiannya agar tetap fokus dan tidak menyimpang dari masalah yang ada. Batasan-batasan tersebut ialah:

1. Bermain *game online* siswa dilihat berdasarkan empat kriteria yaitu waktu bermain (*tolerance*), penenangan diri atau relaksasi (*mood modification*), perasaan yang tidak menyenangkan (*withdrawal*), dan masalah yang terjadi akibat mengabaikan kegiatan lain (*problems*).
2. Siswa yang dimaksud peneliti adalah siswa di kelas VIII G SMP Negeri 7 Muaro Jambi yang bermain *game online* selama 6 jam dalam sehari
3. Layanan bimbingan kelompok yang dimaksud adalah salah satu jenis layanan Bimbingan dan Konseling

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat di rumuskan masalahnya antara lain :

1. Bagaimana tingkatan bermain *game online* siswa kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok?
2. Bagaimana tingkatan bermain *game online* siswa kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok?
3. Apakah efektif layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi bermain *game online* siswa kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah :

1. Untuk mengungkap tingkatan bermain *game online* siswa di kelas VIII G SMP Negeri 7 Muaro Jambi sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok
2. Untuk mengungkap tingkatan bermain *game online* siswa di kelas VIII G SMP Negeri 7 Muaro Jambi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok
3. Untuk mengungkap seberapa efektif layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi bermain *game online* siswa kelas VIII G di SMP Negeri 7 Muaro Jambi

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari riset ini direncanakan mampu berkontribusi terhadap pengetahuan di bidang teori bimbingan dan konseling, utamanya yang berkenaan pada layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan game online pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa

Melalui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok siswa mampu memahami dampak negatif dari kecanduan bermain *game online* dan dapat menguranginya

b. Guru Bimbingan dan Konseling

Penggunaan penelitian ini sebagai panduan, program bimbingan hendaknya dapat dimasukkan untuk membantu siswa dalam mengurangi kecanduan mereka terhadap game online

F. Anggapan Dasar

Sutja. Dkk., (Sutja, 2017:47), “Anggapan dasar atau asumsi adalah merupakan prinsip, kepercayaan, sikap, atau predisposisi yang digunakan peneliti untuk membangun hipotesis atau pertanyaan penelitian”. Anggapan dasar atau asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Setiap siswa memiliki tingkat bermain *game online* yang berbeda
2. Layanan Bimbingan Kelompok adalah bantuan yang diberikan untuk membantu mengatasi masalah siswa

G. Hipotesis Penelitian

Peneliti memberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi bermain *game online* siswa. Maka, peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : “layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi bermain *game online* siswa”

H. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dari penelitian “efektivitas layanan bimbingan kelompok untuk mereduksi bermain *game online* siswa kelas VIII G SMP Negeri 7 Muaro Jambi tahun ajaran 2021/2022” adalah sebagai berikut :

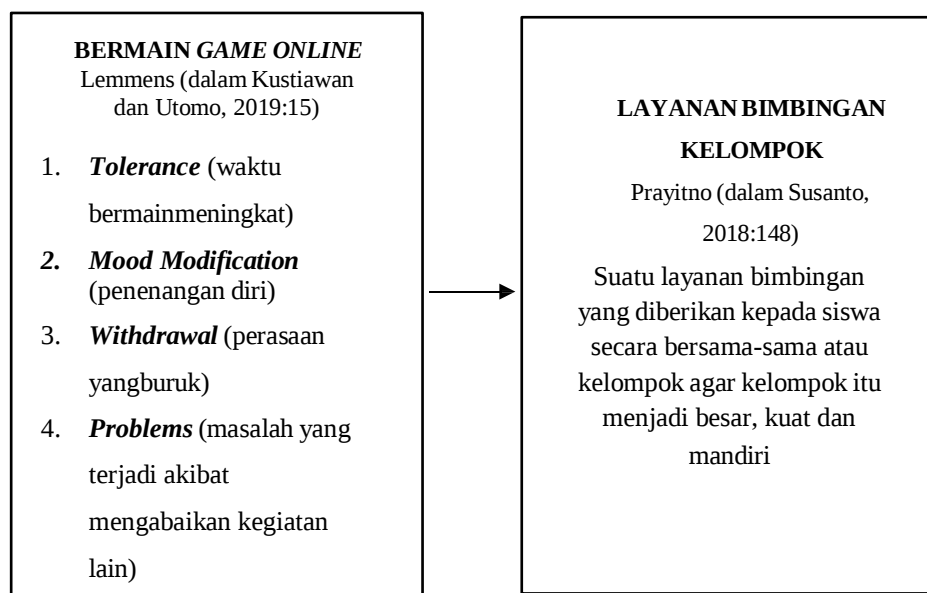
1. *Game online* yang terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *online*, *game* yang berarti permainan dan *online* yang berarti terhubung dengan media internet. Bermain *Game online* yang dimaksud pada penelitian ini

ditinjau dari empat aspek yaitu *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, dan *problems*.

2. Referensi penelitian ini terhadap layanan bimbingan kelompok ialah pemberian dukungan (bimbingan) kepada orang-orang (siswa) melalui kegiatan kelompok dan diskusi tentang berbagai topik yang bermanfaat untuk pertumbuhan dan pencegahan kesulitan khusus peserta layanan.

I. Kerangka Konseptual

Kerangka kerja konseptual, kadangkala disebut sebagai paradigma, ialah deskripsi alur pemikiran yang memandu penelitian. Guna memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai topik penelitian serta variabel dependen dan independen, kerangka konseptual disajikan dalam bentuk bagan atau diagram (Sutja, 2017:54).



Gambar 1. Kerangka Konseptual