

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia disebut sebagai makhluk sosial hal ini menjelaskan bahwa manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan manusia lain, untuk itu perlu adanya kerjasama, menjalin komunikasi dan berinteraksi sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama. interaksi sosial merupakan tindakan yang dilakukan individu untuk mempengaruhi individu-individu lainnya dalam bertindak dan berperilaku dalam lingkungan sosial febriana (2017:5) ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial paling menonjol pada usia remaja, pada masa remaja individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, dan dominan berkelompok. minat berkelompok menjadi bagian dari proses tumbuh kembang yang remaja alami.

Siswa sekolah menengah merupakan masa remaja. Remaja adalah individu yang berada pada rentang usia 12-18 tahun yang mengalami perubahan secara fisik maupun psikis dan mengalami perubahan peran baik di sosial keluarga maupun masyarakat Novrialdy (2019:148). Masa remaja merupakan tahap perkembangan paling unik hal ini dikarenakan pada masa remaja, individu melepaskan identitas kekanak-kanakanya sehingga pada

masa ini disebut sebagai masa transisi dari anak-anak

menuju dewasa.

Umumnya pada masa ini remaja akan lebih menghabiskan waktu bersama dengan teman sebayanya dibandingkan dengan orangtua dan anggota keluarga lainnya, dorongan mengikuti teman sebaya sangat kuat, remaja akan lebih mendengarkan perkataan teman sebayanya dibandingkan perkataan orangtua atau keluarganya, remaja akan melakukan segala cara agar tetap diterima oleh kelompok bermainnya atau yang sering disebut anggota geng. sehingga sangat mudah dipengaruhi oleh teman sebayanya, salah satu cara agar tetap diterima oleh kelompok teman sebayanya yaitu mengikuti *trend* seperti bermain *Game online*.

Game online merupakan suatu permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet, yang dapat dimainkan di komputer, laptop dan perangkatlainya Zebeh (2012:2). *Game online* sedang menjadi sebuah trend tersendiri, hal ini karena *Game online* selain untuk sarana hiburan juga dijadikan sebagai alat interaksi sosial baik satu Negara maupun berbeda Negara, dan dimainkan oleh semua kalangan usia dan semua jenis kelamin.

Di Indonesia sebagian besar yang memainkan *Game online* adalah rata-rata berusia 12-30 tahun. Memainkan *Game online* pada usia remaja tanpa control orangtua dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan *Game online* adalah memainkan *Game online* secara berlebihan tanpa memikirkan hal-hal lain, hanya terfokus pada *Game online*, *Game online* menjadi fokus utama dan menjadi perhatian terbesar Suplig (2017: 182).

Dilansir dari Kompas Rabu, 18 Desember 2019 bahwa rumah sakit jiwa di Jawa Barat menangani 100 pasien remaja yang mengalami kecanduan *Game online*, pasien yang ditangani rata-rata berusia 15-17 tahun, fenomena unikny adalah tidak hanya remaja laki-laki yang mengalami kecanduan *Game online*, remaja putripun banyak yang

mengalami kecanduan *Game online* hal ini dikarenakan semakin beragamnya *Game online* yang ada, sehingga tidak dipungkiri bahwa yang mengalami kecanduan *Game online* tidak hanya remaja putra. Fenomena ini didukung oleh penelitian yang dilakukan di Finlandia bahwa hasil penelitian menunjukkan 4,7% remaja perempuan dan 5,3% bermain game online dengan menghabiskan waktu lebih dari 23 jam perminggu.

Sun Dkk (2013) menjelaskan terdapat 3 tahapan yang dilalui seseorang dalam proses menjadi adiksi *game online* a) *Instinctual Learning* (coba-coba), b) *Intentional Learning* (merasa nyaman), c) *Habituation* (berulang), d) *Addiction* (kecanduan). Hal ini perlu diwaspadai oleh orangtua di rumah dan guru bimbingan dan konseling di Sekolah. Guru bimbingan dan konseling di sekolah memiliki peran penting untuk mengatasi permasalahan siswa di sekolah baik itu yang berkaitan dengan bidang pribadi, sosial, belajar dan karir.

Berdasarkan Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling SMP (2016: 36) bimbingan bidang pribadi diupayakan untuk membantu siswa dalam memahami, menerima dan mengarahkan siswa dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga siswa tidak hanya terfokus pada *Game online*. Selain itu bidang bimbingan sosial untuk mengupayakan siswa agar dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, bersosialisasi dengan efektif, bekerja sama dengan orang lain dan bertanggung jawab sehingga perkembangan aspek sosial dapat berkembang secara optimal dan bidang bimbingan belajar diupayakan untuk dapat membantu siswa dalam mengatasi maupun mencegah permasalahan kesulitan-kesulitan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan SMP N 13 Tanjung Jabung Timur, maka diperoleh hasil bahwa, siswa merasa bersemangat

dalam bermain *Game online*, dan merasa tidak nyaman ketika tidak bermain *game online* dan cenderung menghabiskan waktu bermain *game online*, menurut siswa *Game online* adalah prioritas, *Game online* yang sering dimainkan adalah *Mobile legend*, *FREE FIRE*, dan *HAGO*. Untuk siswa laki-laki lebih menyukai *game online Mobile legend* dan *Free fire*, sedangkan siswaperempuan memainkan *game online hago*. Intensitas bermain game bisa lebih dari 4 jam dalam sehari, atau bisa mencapai lebih dari 28 jam perminggu mereka juga merasa lebih suka berkomunikasi dengan teman onlinenya dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya hal ini berarti *gameonline* berdampak pada interaksi sosial yang dilakukan siswa.

Soekanto dan Sulistyowati (2015:54) berpendapat bahwa interaksi sosial merupakan suatu bentuk kerja sama, menjalin komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok untuk mencapai tujuan bersama syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial suatu kontak tidak hanya tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut. Seseorang dapat bersalaman dengan sebuah patung tanpa menghasilkan suatu kontak. Kontak sosial dapat bersifat positif yang mengarah pada suatu kerjasama, sedangkan kontak yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dan mengingat permasalahan yang terjadi di lapangan. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap interaksi sosial siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur”**.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti akan membatasi masalah, agar pembahasan pada penelitian ini terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, maka penelitian ini hanya membahas permasalahan tentang :

1. Kecanduan *Game online* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kecanduan *Game online* berdasarkan: a) *Compulsion* (atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), b) *Withdrawal* (penarikan diri) upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari *game online*, c) *Tolerance* (toleransi) sikap menerima keadaan diri kita ketika bermain *game online*, d) *Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan persoalan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.
2. Interaksi sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah interaksi sosial siswa yang mengalami kecanduan *game online* dalam bentuk kontak sosial dan komunikasi dengan lingkungan keluarga, dan teman sebaya siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *Game online* pada siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur?
2. Bagaimana interaksi sosial yang dilakukan siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur ?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *Game online* terhadap interaksi sosial siswa

di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini dilaksanakanyaitu sebagai berikut:

1. Mengungkapkan tingkat kecanduan *Game online* pada siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur
2. Mengungkapkan interaksi sosial yang dilakukan siswa di SMP N 13Tanjung Jabung Timur
3. Mengungkapkan adanya pengaruh pengaruh kecanduan *Game online* terhadap interaksi sosial siswa di SMP N 13 Tanjung Jabung Timur

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadappengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang bimbingan dan konseling, dan dapat dijadikan sumber pembelajaran terutama tentang interaksi sosial pada siswa yang kecanduan *Game online*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi guru bimbingan dan konseling

penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dan dapat menjadi acuan dalam membantu klien mengentaskan permasalahannya terkhusus orangtua dalam menghadapi gejala kecanduan *Game online* siswa Sekolah

Menengah Pertama.

b) Bagi penulis

Penelitian ini dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan dan mengembangkan penelitian selanjutnya, memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan acuan dalam membantu klien mengentaskan permasalahannya.

F. Anggapan Dasar

Cigdem dan Cagiltay (2015: 9) Kecanduan *Game online* menjadikan individu lebih suka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game, menghindari interaksi tatap muka, memiliki masalah dalam membentuk hubungan dilingkungan nyata dan cenderung membentuk hubungan online.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah, terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *Game online* dan interaksi sosial siswa .

H. Definisi Operasional

Kecanduan *Game online* merupakan penggunaan *Game online* secara berlebihan dan hanya terfokus pada *Game online* menghabiskan waktu dengan hanya memainkan *Game online*, intensitas bermain game semakin meningkat, mengabaikan kesehatan, mengabaikan lingkungan sekitar dan menjadikan *Game online* sebagai prioritas utama.

Interaksi sosial merupakan proses menjalin komunikasi dilingkungan sosial yang bertujuan saling mempengaruhi antara individu dan individu, individu dan kelompok serta kelompok dengan kelompok.

I. kerangka Konseptual

Siswa yang bermain *Game online* secara berlebihan hanya terfokus pada *Game*

onlinenya, mengabaikan kesehatan, memiliki dorongan yang kuat untuk bermain *Game online*, mengabaikan lingkungan dan menghindari interaksi sosial.



