

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan kehidupan sosial, remaja dihadapkan pada berbagai tugas perkembangan yang perlu diselesaikan agar mereka dapat menjalani kehidupan sosial yang sehat di masa depan. Salah satu tugas perkembangan sosial yang penting bagi remaja adalah membangun hubungan sosial dengan teman sebaya serta dengan orang dewasa selain guru dan orang tua (Syamsu Yusuf, 2011: 66).

Remaja yang berhasil menjalani tugas perkembangannya dengan baik mampu berinteraksi dengan teman-teman sebaya dan diterima dalam kelompok sosial mereka. Hal ini sangat dipengaruhi oleh peran keluarga dan lingkungan sekitar. Remaja yang memperoleh kasih sayang orang tua, pendidikan dasar keagamaan, dan pengawasan dalam interaksi sosial biasanya tidak mengalami kesulitan dalam bergaul dengan teman sebaya. Namun, masih banyak remaja yang menghadapi kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, yang seringkali berujung pada penolakan dari kelompok teman mereka. Selain itu, terdapat pula individu yang cenderung menunda-nunda pekerjaan atau tidak segera menyelesaikannya, yang disebut sebagai procrastinator.

Manusia secara alami adalah makhluk sosial yang hidup dalam kelompok. Mereka memiliki lingkungan yang lebih luas dibandingkan dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya dan sangat bergantung pada interaksi dengan sesama manusia. Menurut Kulsum dan Jauhar (2014), manusia

digambarkan sebagai "*zoon politikon*", yang berarti manusia adalah makhluk yang hidup dalam pergaulan dan berinteraksi dengan orang lain. Sebagai makhluk sosial, hubungan yang intens dengan orang lain menjadi dasar terbentuknya saling pengaruh antara individu.

Dalam proses perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi lebih kuat terlihat pada masa remaja. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan rentang usia remaja antara 15 hingga 24 tahun sebagai usia pemuda (*youth*). Havighurst (dalam Hurlock, 2011) menyatakan bahwa remaja memiliki tugas perkembanganyang harus dipenuhi, seperti menjalin hubungan yang lebih dewasa dengan teman sebaya, baik pria maupun wanita, serta mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.

Pada usia remaja, interaksi sosial dengan teman sebaya, termasuk dengan lawan jenis, cenderung semakin meningkat. Motivasi yang muncul membuat remaja harus berinteraksi dengan berbagai orang. Dengan berinteraksi, remaja dapat dengan mudah bergaul dalam kehidupan sosial, memperoleh teman baru, menarik perhatian lawan jenis, dan untuk menjadi populer. Horrocks dan Benimoff (dalam Hurlock, 2011), kelompok sebaya memberikan dunia tempat para remaja dapat melakukan pergaulan dalam suasana di mana norma yang berlaku ditetapkan oleh teman seusianya, bukan oleh orang dewasa.

Interaksi sosial memiliki peran krusial dalam kehidupan remaja, terutama karena mereka sedang dalam proses menyesuaikan diri dengan lingkungan demi membentuk kepribadian yang sehat. Pada masa remaja, mereka dihadapkan pada lingkungan pergaulan yang beragam, sehingga penting bagi mereka untuk memilih pergaulan yang positif. Meskipun memulai hubungan dengan orang baru bisa menjadi tantangan, remaja tetap dapat menjalin kedekatan dengan cepat apabila terdapat keterikatan yang kuat.

Perkembangan sosial individu sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan serta menghadapi berbagai tantangan yang muncul. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami pentingnya memiliki teman sebaya di lingkungan sekolah dan menyadari bahwa untuk menjalin pertemanan, mereka perlu terlebih dahulu menjadi teman yang baik bagi orang lain (Husain Mazhahari, 2003: 305).

Mussen dkk (1984: 111) menyatakan bahwa interaksi dengan teman sebaya memainkan peran penting dalam pengembangan kecerdasan emosional. Melalui hubungan sosial dengan teman sebaya, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar cara berkomunikasi dengan mereka yang seumur, mengontrol perilaku sosial, mengembangkan keterampilan serta minat yang sesuai dengan usia, serta berbagi pengalaman, perasaan, atau permasalahan yang serupa. Teman sebaya adalah kelompok yang terdiri dari anak-anak, remaja, atau orang dewasa yang memiliki usia dan kepentingan yang sama, serta mengikuti hukum atau norma yang dibuat bersama.

Monks, dkk (2006: 187) menyatakan bahwa hubungan persahabatan dan hubungan dalam kelompok sebaya memiliki sifat saling pengertian, saling membantu, saling percaya, saling menghargai, dan saling menerima antar teman sebaya sebagai kelompok baru yang memiliki karakteristik, norma, dan kebiasaan yang berbeda dari lingkungan keluarga. Lingkungan teman sebaya menjadi lingkungan sosial pertama di mana anak-anak belajar hidup bersama dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya.

Sarlito (2006: 129) menyatakan bahwa dalam pergaulan teman sebaya, terdapat hubungan persahabatan yang erat yang didasarkan pada minat yang sama, kepentingan bersama, dan saling membagi perasaan, saling tolong-menolong untuk memecahkan masalah bersama. Perkembangan sosial individu sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan

lingkungan serta menghadapi berbagai tantangan yang muncul. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami pentingnya memiliki teman sebaya di lingkungan sekolah dan menyadari bahwa untuk menjalin pertemanan, mereka perlu terlebih dahulu menjadi teman yang baik bagi orang lain (Husain Mazhahari, 2003: 305).

Mussen dkk (1984: 111) menyatakan bahwa interaksi dengan teman sebaya memainkan peran penting dalam pengembangan kecerdasan emosional. Melalui hubungan sosial dengan teman sebaya, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar cara berkomunikasi dengan mereka yang seumur, mengontrol perilaku sosial, mengembangkan keterampilan serta minat yang sesuai dengan usia, serta berbagi pengalaman, perasaan, atau permasalahan yang serupa.

Kelompok, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merujuk pada sekumpulan individu, hewan, atau benda yang memiliki kesamaan tertentu; golongan berdasarkan profesi, aliran, atau lapisan masyarakat; serta gugusan seperti bintang atau pulau. Selain itu, kelompok juga dapat diartikan sebagai suatu kesatuan sosial yang memiliki identitas, adat istiadat, serta norma yang mengatur pola interaksi antaranggotanya. Secara lebih spesifik, kelompok terdiri dari individu- individu yang memiliki atribut atau hubungan tertentu dengan pihak yang sama.

Sementara itu, menurut Devito (1997), kelompok merupakan sekumpulan individu dalam jumlah yang cukup kecil sehingga memungkinkan seluruh anggotanya berkomunikasi dengan relatif mudah. Anggota kelompok saling berinteraksi dengan tujuan yang serupa serta memiliki struktur atau organisasi tertentu. Selain itu, kelompok juga mengembangkan norma dan aturan yang menetapkan perilaku yang diharapkan dari setiap anggotanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelompok terbentuk akibat

interaksi yang terjadi secara berulang.

Menurut Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life (1959)*, interaksi sosial dapat dianalogikan sebagai pertunjukan di atas panggung. Dalam pendekatan dramaturgi sosial ini, individu berperan sebagai "aktor" yang berusaha menampilkan citra tertentu di hadapan orang lain, yang disebut sebagai front stage. Sementara itu, di back stage, individu dapat lebih bebas menunjukkan sisi pribadinya yang lebih autentik. Dengan demikian, interaksi adalah proses yang terjadi antara individu yang membentuk hubungan sosial dan diekspresikan melalui komunikasi.

Berdasarkan observasi dan survei awal yang dilakukan terhadap siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi pada tanggal 17 Oktober 2022, ditemukan fenomena kelompok siswa yang gemar bermain *game online* yang berdampak pada interaksi dengan teman sebaya. Frekuensi bermain game yang tinggi menyebabkan berkurangnya komunikasi dan keterlibatan sosial mereka dengan siswa lain di luar kelompoknya. Siswa yang tergabung dalam kelompok bermain *game online* cenderung lebih tertutup, kurang berinteraksi, dan bersikap acuh terhadap teman lain. Ketika tidak ada guru di kelas atau saat jam pelajaran kosong, kelompok siswa ini langsung berkumpul di satu tempat, seperti di bagian belakang kelas, atau mereka menyusun meja agar bisa duduk bersama dan memulai aktivitas bermain *game online*.

Kebiasaan ini tanpa disadari menciptakan batas sosial yang memisahkan mereka dari siswa lain yang tidak termasuk dalam kelompok tersebut. Terkadang di karenakan sering nya mereka bermain *game online* bersama hanya dengan kelompok nya, mereka hingga terbawa keluar kelas seperti ke kantin hanya dengan mereka-mereka saja tanpa mengajak atau berbaur dengan teman kelas lainnya serta juga terkadang mereka karena sangat sukanya dengan *game online* tersebut, mereka diam-diam membuka *game*

online di gadget nya disaat ada guru yang sedang mengajar didalam kelas.

Sebagaimana dalam hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu siswa di SMA N 11 Muaro Jambi pada tanggal 17 Oktober 2022. Adapun hasil dari wawancara yang peneliti lakukan yaitu siswa mengatakan bahwa ia membentuk kelompok bermain *game online* , dimana siswa tersebut membentuk hal itu untuk kesenangan didalam kelompok mereka saja dan kurang berinteraksi dengan teman didalam kelas itu.

Lebih lanjut, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa di SMA N 11 Muaro Jambi yang membentuk kelompok bermain *game online* di dalam kelas dan sering bermain *game online* bersama hanya dengan mereka-mereka saja setiap waktu, jarang mengacuhkan teman kelas lainnya dan mereka hanya sibuk sendirinya dengan rutinitas mereka yaitu bermain *game online* serta juga di saat proses pembelajaran berlangsung, mereka ada yang diam-diam membuka gadget dan bermain *game online* sehingga siswa lalai dan tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran di depan kelas.

Berdasarkan uraian yang di atas, menunjukkan kelompok bermain *game online* mempengaruhi kurangnya interaksi dengan siswa lain. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Kelompok Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Antar Teman Sebaya Siswa SMA N 11 Muaro Jambi

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. Penelitian ini hanya terfokus pada kelompok bermain *game online* yaitu Game Mobile Legend yang dilakukan oleh siswa di SMA N 11 Muaro Jambi.
2. Penelitian ini hanya terfokus pada interaksi antar teman sebaya siswa dalam kelompok bermain *Game online* Mobile Legend dengan siswa lainnya di SMA N 11 Muaro Jambi.
3. Penelitian ini hanya meneliti kepada siswa kelas X dan XI SMA N 11 Muaro Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa besar tingkat bermain *game online* yang dilakukan oleh siswa X dan XI dalam kelompok bermain *Game online* di SMA N 11 Muaro Jambi?
2. Seberapa besar tingkat interaksi antar teman sebaya siswa kelas X dan XI didalam kelompok bermain *Game online* terhadap teman lainnya di SMA N 11 Muaro Jambi?
3. Apakah terdapat pengaruh *Game online* terhadap interaksi antar teman sebaya siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat *Game online* yang dilakukan oleh siswa kelas X dan XI dalam kelompok bermain *Game online* di SMA N 11 Muaro Jambi
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat interaksi antar teman sebaya siswa kelas X dan XI didalam kelompok bermain *Game online* terhadap teman lainnya di SMA N 11 Muaro Jambi
3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh kelompok bermain *Game online* terhadap interaksi antar teman sebaya siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terhadap pengaruh kelompok bermain *game online* terhadap interaksi antar teman sebaya
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menambah pemahaman pada pembaca mengenai perkembangan teknologi yang sangat cepat pada saat ini.
 - b. Memberikan pemahaman akan pengaruh kelompok bermain *game online* terhadap interaksi antar teman sebaya.

F. Anggapan Dasar

Sutja, dkk., (2017:47) menyatakan anggapan dasar atau asumsi- asumsi dalam penelitian merupakan prinsip, kepercayaan, serta sikap yang dipercaya peneliti untuk membangun hipotesis yang akan dirumuskan. Maka anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Setiap siswa membentuk kelompok bermain *game online*, dengan membentuk kelompok seperti itu maka sangat berpengaruh terhadap interaksi dengan siswa lainnya, maka dengan mencoba lebih berbau terhadap sesama teman agar terjalin interaksi yang baik.
2. Berinteraksi dengan sesama teman dengan baik dan setara tanpa memilih-milih akan memicu berkurangnya terjadi pembentukan kelompok bermain *game online*.

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh *game online* terhadap interaksi antar teman sebaya siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi.

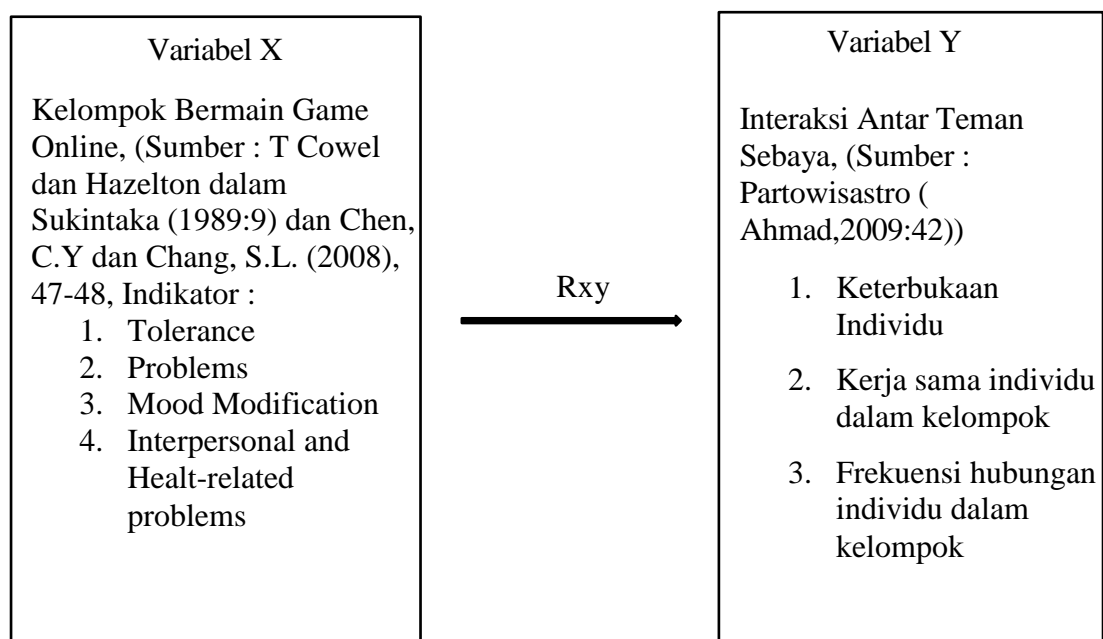
H. Definisi Operasional

Menurut Sutja, dkk., (2017:53) definisi operasional adalah inti dari masalah yang diteliti dan sangat penting dalam setiap penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Kelompok Bermain Game Online yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas yang menunjukkan kegiatan aktif yang dilakukan oleh beberapa siswa mengelompokkan dirinya yang membuat merasa nyaman dalam melakukan aktivitas bermain game online.
2. Interaksi antar teman sebaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya dan membuat suatu hubungan terhadap siswa lain menjadi lebih akrab dan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan pertemanan sekitar.

I. Kerangka Konseptual

Menurut Sutja, dkk., (2017:54) kerangka konseptual atau yang disebut dengan paradigma yaitu suatu Gambaran mengenai arah berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Biasanya kerangka konseptual digambarkan dalam bentuk bagan atau chart dan kerangka konseptual ini berfokus pada kisi-kisi angket penelitian. Berikut ini dapat digambarkan kerangka konseptual dari variabel regulasi diri (X) dan variabel keaktifan belajar (Y):



Gambar 1 Kerangka Pemikiran