

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dalam bidang teknologi dan komunikasi berkembang secara pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi masyarakat di era modern ini. Dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi kita dengan mudahnya kita bisa mengakses berbagai hal melalui internet baik itu dari laptop, komputer pribadi (PC) ataupun dari handphone kita. Internet dapat diakses dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa, bahkan di zaman sekarang anak kecil dan balita pun kebanyakan sudah bisa mengakses internet melalui handphone (Fraldy, dkk, 2020). Terutama, yang sedang menjadi trending di zaman sekarang di kalangan anak-anak adalah *game online*. Menurut Adams (2013) *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan oleh orang banyak dalam waktu bersamaan ataupun dari berbagai wilayah di bumi ini dan dihubungkan oleh jaringan internet.

*Game online* sendiri kebanyakan dimainkan di laptop, komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat untuk bermain *game*), dan handphone. Di dalam *game online* sendiri ada berbagai aturan misalnya, menyelesaikan misi khusus (didalam *game*) untuk mendapatkan item/karakter didalam *game* tersebut. Dalam *game online* terkadang kita merasakan yang namanya menang dan kalah, ketika menang hati kita bahagia, senang dan ceria. Bila kalah kita akan merasa bosan, jenuh, dan muak dengan *game online* yang kita sering mainkan. *Game online* sendiri membawa dampak bagi kita yaitu dampak positif dan negatif ketika memainkannya. Dampak positif bermain *game online* yaitu membantu bersosialisasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, meredakan stress, dan meningkatkan konsentrasi maupun ketajaman mata sedangkan dampak negatif bermain *game online* yaitu menyebabkan ketergantungan (*addiction*), mendorong melakukan hal

negatif, pembicaraan kasar atau kotor, dan mengabaikan aktivitas di dunia nyata (Surbakti, 2017).

Remaja bermain *game online* dengan rata-rata waktu yang digunakan 2-6 jam/hari bahkan lebih. Remaja laki-laki biasa bermain 4-7 jam/hari dan remaja perempuan 2-4 jam/hari. Dan kebanyakan remaja sering dimainkan adalah *PUBG, Mobile Legends, Free Fire*, dll. Remaja bermain *game online* dengan alasan untuk melampiaskan rasa stress, mengisi waktu yang luang, merasa kesepian, dan sudah terbiasa untuk bermain *game online*. Ditemukan fenomena menarik bahwa sebagian mereka memiliki alasan tertentu, yang lebih spesifik lagi bahwa mereka bermain *game online* dikarenakan merasa kesepian. Dalam arti mereka memiliki teman lebih sedikit alternatif dengan remaja pada umumnya. Selain itu remaja bermain *game online* untuk melampiaskan rasa stress ketika berada di rumah atau sekolah, mengisi waktu luang dengan bermain *game online* dan selain itu mereka sudah terbiasa untuk bermain *game online* tersebut (Lebho, 2020).

Fase kecanduan bermain *game* merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk dilepas dari permainannya termasuk siswa SMK Negeri 2 Jember. Kecanduan yang terjadi pada siswa SMK tersebut dapat terjadi karena banyaknya *game center* yang memberi kemudahan dan kepuasan kepada para siswa untuk bermain jenis permainan yang disukai dengan harga yang sangat murah. Pengunjung *game center* didominasi oleh remaja terutama laki-laki dan paling banyak ditemui siswa dengan seragam SMK sederajat yang menjadikan *game online* ini menjadi lebih menarik (Dani, dkk, 2014).

Kasus kecanduan *game online* di kalangan anak muda di Indonesia sangat tinggi. Berdasarkan laporan berita situs online [m.tribunnews.com](http://m.tribunnews.com) berjudul "Pemuda Bangka Barat, Mengalami Perubahan Perilaku Akibat *Game Online free fire*", RS Sungailiat mengatakan telah merawat seorang remaja berusia 17 tahun yang mengalami perubahan perilaku. Selain itu, remaja tersebut pernah mencuri uang dari neneknya untuk membeli kuota internet. Ada perilaku mengancam, terutama kekerasan, seperti yang terlihat dalam *game* (Tribunnews Edition 2019 [Diakses 2 Oktober 2022]).

Berdasarkan berita dari situs online Kompas.com berjudul "kecanduan *game online*". Wahyudi membunuh adik sepupunya yang berusia 9 tahun dan ingin merebut ponsel korban". Kapolres Banjarnegara AKBP Hendri Yulianto mengatakan tersangka kecanduan *game online*. Tapi dia ingin mengambil alih ponsel Ryan karena ponselnya rusak. Sebelum pembunuhan, Wahyudi bertemu Ryan di sebuah toko pada Minggu, 9 September 2022. Dia kemudian mengundang Ryan ke rumahnya. Di rumah Wahyudi, Ryan dan beberapa temannya sedang bermain *game online*. Di rumah tersangka, korban sedang bermain *game online*, dan beberapa anak sedang bermain *game online*. Di sana, tersangka terbesit ingin memiliki ponsel korban karena ponselnya rusak. "Saat itu Wahyudi meminta korban pergi memancing dan meminta Ryan untuk meninggalkan ponselnya. Kemudian mereka naik sepeda motor. Tersangka ingin pergi, dan tersangka meminta meninggalkan ponselnya di lemari, kemudian keduanya naik sepeda motor, di tengah jalan, Wahyudi menghentikan sepeda motor dan membawa korban ke dalam hutan. Di lokasi ini, pria berusia 18 tahun itu mencekik dan melukai korban dengan parang yang sudah disiapkan (Kompas.com, 13 Januari 2022).

Kecanduan *game online* remaja memakan terlalu banyak waktu dan menjadi semakin memprihatinkan. Diperkirakan prevalensi kecanduan game online di kalangan anak muda sekitar 6,1% di seluruh Indonesia. Persentase pengguna *game online* di Indonesia pada tahun 2017 adalah 43,7 juta (Zakiah & Ritanti, 2021:12). Menurut Jihan (Mariana, 2020), siswa yang kecanduan *game online* akan malas. Seperti malas belajar, malas tidur, malas makan dan sulit berkonsentrasi di sekolah. Orang yang kecanduan *game online* bisa menghabiskan waktu lebih dari satu jam sehari.

Game online membuat pemainnya ketagihan jika bermain terus menerus. Awalnya mereka bermain hanya untuk bersenang-senang, lama kelamaan mereka menyukai game online dan sejak itu mereka kecanduan, bahkan kecanduan game online. Anak usia sekolah (siswa) merupakan salah satu kelompok yang paling rentan terhadap game online. Untuk anak usia sekolah (siswa), ada masa dimana mereka mencapai usia yang disesuaikan.

Bermain game online akan membuat anak senang. Game online juga dianggap sebagai refreshing untuk membantu siswa menghilangkan kepenatan dan kejenuhan dalam belajar dan bekerja sehari-hari. Bahkan jika mereka rela bolos sekolah (siswa) hanya untuk bermain game online, mereka tidak melewatkan sehari pun tanpa bermain game online. Kecanduan game online adalah sikap ekstrim terhadap bermain game online dimana sangat sulit bagi pengguna untuk berhenti bermain dan akan terus bermain, bahkan kecanduan game online yang mereka mainkan (Munajat et al., 2020). Menurut Lemmens (2009), kecanduan game online adalah suatu keadaan perilaku yang tidak bisa dikendalikan yang dapat menimbulkan masalah sosial dan emosional bagi pelakunya.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 5 Bojonegoro bersama Pak Diro melalui kegiatan observasi terhadap siswa dan wawancara selaku konselor dan guru BK sekolah. Peneliti menemui berbagai fenomena pelajar/remaja di SMP Negeri 5 Bojonegoro terkait *game online* di (05/08/2021). Dari hasil wawancara kepada konselor di sekolah, bahwa perilaku yang sering muncul dari siswa ketika di sekolah diantaranya adalah siswa belajar apabila ada ulangan dan hanya mengerjakan tugas rumah saja (cenderung bermain *game*), sering ketiduran di kelas (sering begadang bermain *game*), kurang memiliki inisiatif bertanya saat ada pelajaran yang kurang dipahami (fokus terbagi antara pembelajaran di kelas dan terus membayangkan *game online* yang dimainkannya), cenderung malu/tertutup (anak yang bermain *game online* cenderung lebih memilih *gamenya* daripada bersosialisasi dengan lingkungannya/cenderung bersosialisasi dengan sehabis dengannya saja), sering menyendiri di kelas (anak cenderung asik bermain *game online* sendiri sehingga lebih memilih untuk menyendiri), dan sering bermain *game online mobile*. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan peneliti melihat banyak pelajar SMP Negeri 5 Bojonegoro banyak yang kecanduan memainkan game online. Misalnya *Mobile Legends*, *free fire*, dan *game* lainnya, dan banyak juga siswa yang membolos sekolah demi bermain *game online* bersama temannya.

*Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan oleh orang banyak ataupun dari berbagai wilayah di bumi ini dalam waktu yang bersamaan dan dihubungkan oleh jaringan internet, *game online* sendiri dapat dimainkan di laptop, komputer pribadi (PC), warung internet (warnet), konsol game (alat untuk bermain *game*), ataupun dari android masing-masing individu (Adams, 2013). Dalam *game online* terkadang kita merasakan yang namanya menang dan kalah, ketika menang hati kita bahagia, senang dan ceria. Bila kalah kita akan merasa bosan, jenuh, dan muak dengan *game online* yang kita sering mainkan. *Game online* sendiri membawa dampak bagi kita yaitu dampak positif dan negatif ketika memainkannya. Dampak positif bermain *game online* yaitu membantu bersosialisasi, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, meredakan stress, dan meningkatkan konsentrasi maupun ketajaman mata dan dampak negatif bermain *game online* yaitu menyebabkan ketergantungan (*addiction*), mendorong melakukan hal negatif, pembicaraan kasar atau kotor, dan mengabaikan aktivitas di dunia nyata (Surbakti, 2017).

Ada berbagai jenis layanan untuk mengurangi kecanduan game online ini dan salah satu jenis layanan tersebut adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah proses memberikan bantuan kepada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan adalah proses sistematis dan berkelanjutan untuk membantu individu, oleh seorang ahli yang dilatih khusus untuk tujuan ini, untuk membantu individu memahami diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, membimbing dan beradaptasi dengan lingkungan mereka. dapat berkembang secara mandiri, optimal untuk kepentingan sendiri dan untuk kepentingan masyarakat. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah permasalahan siswa dan mengembangkan potensinya (Romlah, 2019: 3). Pengertian bimbingan Kelompok Menurut Mungin (2005), bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok di mana pemimpin kelompok memberikan informasi dan mengarahkan diskusi untuk membuat anggota kelompok lebih menjadi sosial dan membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Menurut Gazda (Prayitno dan Amti, 2004) bimbingan kelompok di sekolah adalah

kegiatan memberikan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka membuat rencana dan keputusan yang tepat. Menurut Gazda (Romlah, 2019:3), ia menyarankan agar bimbingan kelompok biasanya dilakukan di kelas yang terdiri dari 20-35 orang. bimbingan kelompok berupa informasi yang relevan tentang pendidikan, pekerjaan, pemahaman pribadi, penyesuaian, dan masalah interpersonal. Pengetahuan bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan diri individu dan pemahaman orang lain.

Tindakan kegiatan bimbingan kelompok yang diberikan untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa adalah : (Pertama) memberikan lembar kontrak agar siswa dapat lebih bertanggung jawab selama kegiatan bimbingan kelompok. (kedua) fokus pada tujuan yang ingin dicapai, mendiskusikan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kecanduan *game online* yang dialaminya. (ketiga) agar lebih efektif materi yang diberikan dengan layanan bimbingan kelompok berupa kecanduan *game online*. Setelah diberikan tindakan pencegahan maka terdapat penurunan kecanduan game online pada siswa (Fahmi & Slamet, 2016).

Bimbingan kelompok terbukti efektif dalam mengurangi kecanduan game online pada siswa melalui teknik diskusi kelompok. Prayitno (2004) menyatakan bahwa tujuan dan fungsi layanan bimbingan kelompok adalah agar setiap siswa mampu berbicara di depan orang banyak, memberikan pendapat, memberi saran, bereaksi, belajar, menghargai dan mendiskusikan pendapat orang lain atau membahas permasalahan atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.

Bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok di mana pemimpin kelompok memberikan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi untuk membuat anggota kelompok lebih sosial atau untuk membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Di dalam Bimbingan kelompok dengan pendekatan Diskusi Kelompok. Sanjaya (Abimanyu, 2008) Metode diskusi merupakan suatu taktik untuk memberikan materi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan mencari alternatif pemecahan topik diskusi yang bermasalah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan

layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan game online remaja/pelajar.

Salah satu metode bimbingan kelompok yang dapat digunakan untuk mengatasi kecanduan game online adalah diskusi kelompok. Diskusi kelompok adalah jenis kegiatan yang dipandu. Diskusi kelompok adalah kegiatan yang melibatkan lebih dari satu orang, diskusi kelompok juga dapat menjadi alternatif pemecahan masalah individu. Menurut Suryo Subroto (2002) menerangkan bahwa diskusi merupakan percakapan yang dilakukan oleh beberapa orang yang berinteraksi secara ilmiah atas kesepakatan bersama untuk saling bertukar pendapat mengenai suatu permasalahan (*Kecanduan Game Online*) yang sudah disepakati bersama dan secara bersama-sama mencari kebenaran atau mencari penyelesaian untuk menuntaskan permasalahan yang dialaminya. Menurut (Usman, 2008: 94), diskusi kelompok adalah proses terorganisir yang melibatkan sekelompok orang secara informal menyampaikan pengalaman atau informasi yang berbeda, menarik kesimpulan atau memecahkan masalah. Bentuk diskusi kelompok menurut Fay (Lestari, 2021) yaitu: *The Social Problema Meeting*, *The Open Ended Meeting*, dan *The Education Diagnosis*. *The Social Problema Meeting* adalah para siswa berbincang-bincang memecahkan masalah sosial dikelasnya atau disekolahnya dengan harapan setiap siswa akan merasa terpanggil untuk mempelajari dan bertindak laku sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. *The Open Ended Meeting* adalah para siswa berbincang-bincang mengenai masalah apa saja yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari dengan kehidupan mereka di sekolah, dengan sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. *The Education Diagnosis* adalah para siswa berbincang-bincang mengenai pelajaran di kelas dengan maksud untuk saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran yang telah diterima agar masing-masing anggota memperoleh pemahaman yang baik atau benar.

Menurut (Romlah, 2019:89), diskusi kelompok adalah percakapan yang dilakukan oleh tiga orang atau lebih yang sebelumnya telah sepakat untuk membahas dan mendiskusikan suatu topik guna mencari jalan keluar dari

suatu masalah guna memahami diri sendiri dan yang lain. Dalam melakukan kegiatan layanan diskusi kelompok harus dilakukan pembentukan kelompok dan didasarkan oleh lima hal yaitu, terhambatnya fasilitas yang dimiliki sekolah sehingga harus dilakukan secara berkelompok, pertimbangan mengenai kemampuan belajar yang dimiliki siswa, minat yang dimiliki dari satu kelompok memiliki tujuan khusus dan bersifat mencapai tujuan yang sama, diharapkan kegiatan layanan diskusi kelompok dapat menumbuhkan partisipasi siswa dapat aktif dalam suatu kegiatan, kegiatan diskusi kelompok diharapkan dapat berjalan sesuai keinginan dan dilakukan secara kerjasama yang efektif (Romlah, 2019).

Upaya menanggulangi permasalahan kecanduan game online siswa yang berlebihan perlu pendekatan khusus. Hal ini disebabkan siswa yang bermain game online secara berlebihan biasanya kurang dapat menerima kehadiran orang lain selain dari golongannya yakni sesama pemain game online. oleh karena itu upaya penanganan dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang tidak jauh beda dari kesenangan mereka bermain game online, yaitu melalui teknik diskusi kelompok.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Kelompok Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik diskusi kelompok dapat mengurangi kecanduan *Game Online* pada siswa SMP Negeri 5 Bojonegoro?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online*



## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan memperkaya khasanah keilmuan dalam bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang ‘bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 5 Bojonegoro.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah agar dapat mengetahui, memahami dan mengarahkan siswa yang kecanduan *game online* dan membantu siswa agar tidak kecanduan *game online*.

#### **b. Bagi Peneliti**

Dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu siswa untuk mengurangi atau menekan kecanduan *game online* dengan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok.

#### **c. Bagi Siswa**

Dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa dengan mencari hobi baru yang lebih bermanfaat dan positif bagi dirinya.

## **1.5 Batasan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian dan menjangkau persoalan secara lebih rinci dan objektif, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini masalahnya terbatas pada keefektifan bimbingan kelompok dengan Teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa sekolah SMP Negeri 5 Bojonegoro.

## 1.6 Asumsi

Dari latar belakang masalah yang telah peneliti tuliskan berasumsi bahwa setiap anak ingin bermain dengan permainan yang sering dimainkannya karena bermain itu dunia mereka. Anak juga bebas untuk bermain *game online* asalkan ingat waktu, belajar, makan dan aktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu jika anak mengalami kecanduan *game online* itu akan merugikan bagi dirinya sendiri. Penulis menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online* pada anak.

