

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Konsep kecanduan pada zat adiktif (contohnya alkohol tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak telah dikembangkan oleh *Kardefelt-Winther* (2017). *World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan yang ditandai ketidakmampuan dalam mengontrol bermain game atau game dirasa lebih penting dari kegiatan lain.

Pratama (Rahman, Ariani, and Ulfa 2022), mengemukakan kecanduan game online memiliki tiga tingkatan yaitu (1) kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain game online dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala hal apapun; (2) kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; dan (3) kecanduan berat, game dijadikan sebagai fokus utamanya, durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain game online.

Lemmens Dalgar dan Candasayar (2016) mengemukakan aspek-aspek kecanduan game online adalah *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. *Saliency* mengarah game menjadi dominan pada pemikiran, emosi, dan perilaku. *Tolerance* mengarah pada menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan untuk mencapai kesenangan. *Mood modification* mengarah pada game digunakan sebagai mekanisme koping untuk mengubah mood negatif menjadi mood positif. *Relapse* dimana setelah individu tidak bermain game lama, dia akan kecenderungan untuk kembali ke pola game sebelumnya, *Withdrawal* dimana individu merasakan ketidaknyamanan psikologis atau fisiologis saat bermain game dihentikan atau dikurangi. *Conflict*

yang mengarah pada munculnya masalah interpersonal dan intrapsikis akibat dari bermain game. Terakhir, *problems* dimana adanya masalah di tempat kerja, sekolah atau kehidupan sosial karena bermain game secara berlebihan

Fakta yang lain atas fenomena kecanduan game juga dijelaskan, Detiknews.com (<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5506261/kecanduan-game-online-2-bocah-cimahi-berhenti-sekolah-setahun>.) Dua anak usia SMP di Kota Cimahi terpaksa berhenti sekolah selama satu tahun lantaran harus menjalani perawatan dan pemulihan kesehatan jiwa. Akibat mengalami kecanduan game online. Tribunstyle.com (<http://style.tribunnews.com/2019/11/21/bocah-sd-kecanduan-main-game-hp-4-bulan-bolos-sekolah-habiskan-rp-27-ribu-sehari-orang-tua-merantau>) menyatakan bahwa ada siswa SD di Magetan yang membolos sekolah selama 4 bulan karena mengalami kecanduan game online dan menghabiskan jumlah uang sekitar Rp 27.000 perharinya.

Dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki banyak dampak negatif terutama bagi pelajar selain dapat merugikan diri sendiri juga merugikan kesehatan fisik dan psikis anak, sehingga menghambat tumbuh kembang dan masa depan anak.

Fenomena kecanduan game di berita tersebut diperkuat dengan beberapa hasil penelitian, Kusumawati et al., (2017) menyatakan bahwa pada remaja dengan usia belasan tahun menemukan hampir setiap harinya bermain game online dengan diperkirakan 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna dari usia 12-24 tahun. Penelitian yang dilakukan (Jap et al. 2013) mengungkapkan bahwa 10,15% siswa SD di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online dan anak laki-laki memiliki kecanduan game lebih besar. Hasil yang sama juga disampaikan Puspitosari (2016) dimana 90,6% dari pecandu game online yaitu berjenis kelamin laki-laki.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru SD di kecamatan Sugihwaras yaitu bapak Gunarto, S.Pd, dan Ibu Nurul Azizh, S.Pd menyatakan bahwa siswanya banyak memiliki hp, dan dari banyaknya siswa tersebut menggunakan beberapa aplikasi game online seperti *free fire* dan *mobile legends*. Penyebab siswa kecanduan game adalah terpengaruh pada remaja, kakak mereka atau masyarakat disekitar yang notabnya bermain *game online* dan minimnya

pengawasan dan perhatian dari orang tua. Hal ini membuat siswa lupa akan tugas fokus dan memperhatikan proses pembelajaran dikelas pulang untuk bermain game online.

Rahmad (2015: 12) menyatakan bahwa dampak kecanduan game online yaitu sering bolos sekolah dan penyalahgunaan uang jajan dan tabungan. Dampak bermain game online yaitu kesehatan menurun, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta kesulitan bersosialisasi dengan orang lain (Setiawan dalam mutia 2020).

Dari permasalahan tersebut peneliti mengungkapkan kecanduan game online bisa diatasi dengan pelayanan Bimbingan dan Konseling (BK), BK di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu bagian integral dalam proses pelaksanaan pendidikan. Proses pelayanan BK di SD dilakukan oleh guru kelas dengan tujuan dapat membantu siswa dalam memenuhi tugas-tugas perkembangannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Gunarto S.Pd dan ibu Azizah S.Pd, ternyata di SD, guru kelas tidak melakukan pelayanan BK dan jika siswa mengalami kecanduan game online maka guru kelas melakukan diskusi dengan siswa dan orang tua siswa.

Sebenarnya pelayanan BK yang bisa dilakukan oleh guru kelas di SD salah satunya adalah dengan melakukan layanan klasikal. Gazda (dalam Rosidah, 2017) menjelaskan bahwa layanan klasikal merupakan layanan bantuan bagi siswa melalui kegiatan secara klasikal yang disajikan secara sistematis, dalam rangka membantu siswa mengembangkan potensinya secara optima. Nurihsan (dalam Ramlah, 2018) mengemukakan tujuan layanan klasikal agar peserta memiliki informasi yang memadai baik informasi tentang dirinya maupun informasi tentang lingkungan sehingga siswa dapat membuat keputusan secara tepat. Nurihsan (dalam Ramlah, 2018) mengemukakan layanan klasikal dapat dilakukan pada empat bidang, yaitu: bimbingan sosial pribadi, bimbingan akademik serta bimbingan karier. Bimbingan sosial pribadi diarahkan untuk memantapkan kepribadian dan mengembangkan kemampuan individu dalam menangani masalah-masalah dirinya. Bimbingan akademik diarahkan untuk membantu para individu dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah akademik.

Bimbingan karir untuk membantu individu dalam merencanakan, pengembangan, dan penyelesaian masalah-masalah karir.

Efektifitas layanan klasikal telah dibuktikan dengan beberapa penelitian diantaranya Nu'ma (2022) yang menjelaskan bahwa layanan klasikal efektif mengembangkan kemampuan resiliensi peserta didik kelas V SDN 1 Krida Utama. (Mukhtar, Yusuf, and Budiamin 2016) menemukan bahwa layanan klasikal efektif untuk meningkatkan kontrol diri siswa, percaya diri dan konsep diri siswa. Rismi (2020) berpendapat bahwa layanan klasikal efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa

Agar layanan klasikal lebih efektif maka diperlukan teknik, salah satunya adalah *experiential learning*. Fathurrohman (2015: 129) mengemukakan bahwa *experiential learning* merupakan proses pembelajaran, sebuah proses perubahan yang memanfaatkan pengalaman sebagai media pembelajaran, jadi belajar bukan hanya dari materi yang sumbernya dari buku atau dari pendidik saja. (Sutriana 2019) mengemukakan jika kegiatan belajar melalui sebuah pengalaman yang didapatkan secara langsung akan jauh lebih efektif dan tentunya akan memberikan pengetahuan baru yang lebih bermakna. Kolb dalam Eveline dan Siregar (2011; 35) berpendapat bahwa teknik *experiential learning* memiliki 4 tahapan yaitu: pengalaman konkret (*concrete experience*), observasi refleksi (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualisation*), dan percobaan aktif (*active experimental*).

Efektifitas dari *experiential learning* telah dibuktikan beberapa penelitian diantaranya implementasi *experiential learning* berbasis budaya lokal melalui permainan tradisional congklak dapat membentuk karakter kewirausahaan pada siswa TK Rahmah, Makasar (Hasan, Arisah, and Dinar 2023). Metode pembelajaran *experiential learning* berbantuan media audiovisual sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Darmayoga 2023). Metode *experiential learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 17 Palembang (Febriani 2023).

Dari pemaparan latar belakang tersebut maka perlu bagi peneliti untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa menggunakan layanan klasikal dengan teknik *experiential learning*. Melalui layanan tersebut siswa diajak untuk

merasakan *experience* (pengalaman) dampak *experience* (pengalaman) yang di dapat dari game online membantu di dunia nyata mungkin masih bisa di pertimbangkan akan tetapi *experience* (pengalaman) di dunia *game online* hanya bisa di gunakan di *game online* saja. *Experience* (pengalaman) di sekolah sangat berperan penting dan membedakannya dari teori pembelajaran lainnya seperti teori pembelajaran kognitif ataupun *behaviorisme*. Oleh karenanya, penulis tertarik membuat judul skripsi yaitu **Efektifitas Layanan Klasikal Teknik *Exsperiental Learning* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Siswa Sugihwaras**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah :

- 1.2.1 Bagaimana kondisi kecanduan game online pada siswa di SD Sugihwaras?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran layanan BK yang diberikan di SDN Sugihwaras?
- 1.2.3 Bagaimana efektifitas layanan klasikal teknik *experiental learning* untuk mengurangi kecanduan game online pada siswa di SDN Sugihwaras?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah :

- 1.3.1 Mengetahui kondisi kecanduan game online pada siswa di SDN Sugihwaras.
- 1.3.2 Mengetahui layanan BK yang diberikan di SDN Sugihwaras.
- 1.3.3 Mengetahui efektifitas layanan klasikal teknik *experiental learning* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa di SDN Sugihwaras.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

### a) Manfaat Teoritis.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang kecanduan game layanan klasikan dan teknik

experiential learning sebagai sumber informasi dan referensi bagi pembaca kecanduan game online.

#### **b) Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi siswa, guru, dan sekolah.

##### 1) Bagi siswa

Untuk mengetahui bahwa banyaknya dampak negatif dari penggunaan internet atau pengguna *game online*

##### 2) Bagi Guru Kelas

Untuk mengetahui dampak dari penggunaan internet terhadap prestasi siswa.

##### 3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian terhadap siswa, sebagai bentuk mengatasi permasalahan kecanduan game dengan menggunakan teknik *Experiential Learning* untuk mengurangi *kecanduan game online*.

#### **c) Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka guna memfokuskan penelitian ini maka masalah yang mana batasan tersebut meliputi :

1.5.1 Penelitian ini dibatasi oleh gambaran kecanduan *games*, layanan klasikal dan teknik *experiential learning*.

1.5.2 Penelitian ini ditunjukan untuk siswa SDN Siwalan Sugihwaras Bojonegoro.

#### **d) Asumsi**

Mukhtazar (2020:57) menyatakan bahwa asumsi merupakan suatu tanggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya, sehingga butuh pembuktian secara langsung. Dalam penelitian ini asumsi penelitian dapat dilihat dalam sub bab hipotesis halaman (35).