

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya . Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan berpendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Tentunya perkembangan teknologi akan membawa perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat sekarang. Akibatnya, segala informasi yang bernilai positif dan negatif, dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat terutama kalangan remaja.

Di masa sekarang remaja lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer ataupun *smartphone* mereka hanya untuk bermain *game online* atau bermain *social media*. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-*handle* rasa kecanduan pada *game online*. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *game online* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja.

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan adalah ketergantungan

yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut.

(Weinsten, 2010). Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami beberapa gejala seperti *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan). Tujuh kriteria kecanduan *game online* ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang pemain *game online* yang ditetapkan pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009).

Ditambah lagi saat ini *game online* sangat mudah untuk diakses dan dimainkan. Banyak warnet yang bisa kita temukan disekitar kita yang menawarkan fasilitas *game online*, bahkan tak sedikit warnet yang khusus untuk bermain *game online*. Mulai dari *elan of clash*, *clash royale*, *fifa mobile* hingga yang terbaru dan trending *ropie* di dunia permainan ialah *game mobile legends*.

Mobile legends: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel.

Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

Hampir dibelahan dunia manapun sasaran aplikasi permainan adalah anak-anak dan remaja yang memasuki masa pubertas. Seiring dengan perkembangannya zaman, *game online* saat ini sudah bisa dimainkan melalui *smartphone*, laptop, notebook, maupun komputer.

Peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 35 Medan dan hasil wawancara kepada guru Bk yang berkaitan dengan kecanduan *game online* yang menunjukkan adanya siswa yang menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Siswa kecanduan *game* sering terikat dengan *game online* memikirkan mengenai aktivitas *game online* sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain *game online* berikutnya. Siswa selalu bangga dengan kemenangan yang siswa dapatkan hasil dari bermain *game* tersebut. Siswa pecandu permainan *game online* akan menghabiskan waktu berjam-jam bahkan secara ekstrem mereka dapat berhari-hari berada di depan komputer untuk bermain permainan yang mereka sukai.

Peneliti juga melakukan wawancara dan memberikan instrumen kepada beberapa siswa yang berkaitan juga dengan kecanduan *game online* yang

menunjukkan adanya siswa yang kecanduan terhadap permainan *game online* di lihat dari hasil analisis angket yang peneliti berikan kepada siswa tersebut. Ternyata hasil dari angket yang disebarakan kepada 10 orang siswa tersebut ada beberapa yang menjadi kecanduan *game online mobile legend*. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan siswa mereka mengatakan seperti lokasi warnet dekat dengan sekolah banyak pelajar yang *nongkrong* setelah pulang sekolah hingga sore mereka bisa main *game online* dan *nongkrong* di warnet, parahnya lagi warnet digunakan sebagai tempat bolos sekolah. Siswa kecanduan *game online mobile legend* rata-rata siswa yang memiliki kelompok di sekolah agar dapat bermain dengan kelompoknya.

Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Di katakan kecanduan bermain *game* ketika orang tersebut akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya. Pemain akan mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, belajar dan waktu untuk keluarga. Selain itu *game online* juga dapat mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur, sehingga akan mengganggu kesehatan. Dalam hal ini peneliti menemukan kasus yaitu “Buta Akibat Main Game *Mobile legend*, 8

Oktober 2017 17:03” seorang perempuan bernama Xiao Wu mengalami kebutaan akibat bermain *game online mobile legend* secara terus-menerus.

Dari kasus diatas ternyata kecanduan bermain *game online mobile legend* dapat mengganggu kesehatan fisik. Apabila remaja terlalu lama dan sering bermain *game online* maka remaja tersebut akan mengalami gangguan kesehatan

fisiknya, gangguan pada mata kehilangan penglihatan, pegal-pegal, jantung dan pencernaan.

Anak usia sekolah (siswa) menjadi salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri. Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial

Bermain *game online* akan membuat anak merasa senang. *Game online* juga dianggap sebagai refreasing bagi para siswa dari kepenatan dan kejenuhan mereka dalam belajar maupun rutinitas sehari-hari. Akan tetapi, *game online* dapat memberi pengaruh yang buruk pada siswa ketika mereka menjadi pecandu *game online*.

Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat menjadi pemicu permasalahan *drop out* sekolah, berkurangnya keterampilan sosial sehingga merasa semakin sulit berhubungan dengan orang lain, perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online* dan lain sebagainya. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri, uang untuk membeli game baru, bolos sekolah, berbohong kepada orang tua, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*.

Setelah melihat fenomena dan permasalahan mengenai kecanduan *game online* pada siswa sebaiknya guru bk juga ikut berperan dalam membantu siswa untuk tidak lagi menjadi pecandu *game online Mobile legend* dengan memanfaatkan layanan-layanan bimbingan atau konseling kelompok yang ada. Konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang terpusat pada pemikiran dan perilaku yang disadari.

Adapun yang menjadi tujuan dilakukannya konseling kelompok ialah pengembangan pribadi, pembahasan dan pemecahan masalah pribadi yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok, agar terhindar dari masalah dan masalah terselesaikan dengan cepat melalui bantuan anggota kelompok yang lain.

Hal ini di dukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mimi Ufa (2017) yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Penelitian lain juga dilakukan oleh Yudi Prastyo, Puspa Eosina & Fety Fatimah (2017) yang berjudul “Pembagian Tingkat Kecanduan *Game online* Menggunakan K-Means *Clustering* Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik” menunjukkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

(1) Didapatkan 4 kelompok kecanduan *game online* yaitu *cluster* yang tingkat kecanduan parah sebanyak 12 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,04, lalu *cluster* yang tingkat kecanduan sedang sebanyak 21 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,37, sedangkan *cluster* yang tingkat waspada kecanduan *game online* sebanyak 20 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,18 dan *cluster* yang tidak kecanduan *game online* sebanyak 17 data dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 1,75. Sedangkan faktor yang paling mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada faktor Relapse (kecenderungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain) dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 2,54 dan nilai tertinggi di Cluster 2 adalah 3,33 (Jarang) di pertanyaan “Saya bertekad untuk berhenti bermain *game online*.”; dan (2) berdasarkan nilai korelasi menggunakan *correlation matrix* yang lebih dari 0,5 yaitu sebesar -0,885 dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya korelasi antara tingkat kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa di Universitas Ibn Khaldun Bogor.

Di lihat dari hasil penelitian terlebih dahulu kecanduan *game online* merupakan dampak negatif bermain *game online* bagi siswa adalah menimbulkan efek ketagihan pada siswa yang berstatus sebagai pelajar sehingga mereka dapat merupakan kewajibannya dalam belajar. Kewajiban para pelajar yaitu belajar, sehingga dengan keseringan main *game online* maka dampak buruknya adalah waktu belajar semakin berkurang. Siswa kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, mereka menjadi lupa waktu, untuk makan, beribadah dan waktu untuk pulang. Pikiran pemain *game online* akan terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan, sehingga menjadi sulit konsentrasi terhadap studi,

pekerjaan, sering bolos sekolah. Bermain *game* juga membuat seseorang menjadi acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioristik Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Mobile legend**” PADA SISWA KELAS VIII-1 SMP NEGERI 35 MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sehubungan dengan kecanduan *game online* adalah:

1. Kurang ada manajemen waktu oleh siswa sehingga waktunya habis untuk bermain *game online*
2. Siswa tidak memprioritaskan mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru karena bermain *game online*
3. Siswa jarang mengerjakan pekerjaan rumah atau pekerjaan yang diperintahkan oleh orangtua karena bermain *game online*
4. Siswa cenderung menjadi malas belajar bahkan ketika sedang dalam masa ulangan atau ujian dan lebih memilih bermain *game online*
5. Menurunnya prestasi akademik siswa di sekolah
6. Siswa menjadi susah bergaul dengan teman-teman disekitarnya karena terbiasa berteman dengan teman di dunia maya

1.3 Batasan Masalah

Melihat luas dan kompleksnya permasalahan yang ada serta terbatasnya kemampuan, waktu dan dana, masalah penelitian ini dibatasi hanya pada “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Pendekatan Behavioristik Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Mobile legend Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan Behavioristik Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online Mobile legend* Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan Behavioristik Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online Mobile legend* Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 35 Medan”

1.6 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan memberikan ilmu pengetahuan khususnya dalam pengaruh Bimbingan kelompok untuk mengurangi kecanduan *game online mobile legend*.

b) Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang kecanduan *game online mobile legend* dapat mengemukakan saran untuk :

1. Bagi peneliti

Bagi peneliti bermanfaat untuk memperoleh pengalaman dalam hal mengadakan riset serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya mengenai pengaruh Bimbingan kelompok pendekatan behavioristik untuk mengurangi kecanduan *game online mobile legend*.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi petunjuk kepada siswa untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa melalui layanan Bimbingan kelompok.

3. Bagi Guru BK

Memperoleh gambaran secara umum mengenai hubungan bimbingan konseling dengan kecanduan *game online mobile legend* pada siswa sehingga dapat dilakukan usaha-usaha bantuan yang efektif terhadap untuk kecanduan *game online mobile legend* pada siswa melalui Bimbingan kelompok.

4. Manfaat bagi peneliti lanjut

Dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi acuan untuk memperluas wawasan mengenai kecanduan *game online mobile legend*.