

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini penggunaan layanan internet semakin luas dan berkembang sangat pesat. Layanan internet memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam informasi yang tersebar luas. Selain itu layanan internet juga dianggap paling dibutuhkan saat ini dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan artikel Kompas ada empat macam layanan internet yaitu World Wide Web (www), E-mail, Chatting, dan Search Engine. Sedangkan artikel Qwords menyebutkan lebih dari empat macam layanan internet yaitu E-mail, E-Commerce, E-banking, E-Learning, E-Government, World Wide Web, Mailing List, IRC (*Internet Relay Chat*), VOIP (*Voice Other Internet Protocol*), dan Chatting. Berbagai macam layanan internet tersebut memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk berkomunikasi jarak jauh, melakukan pekerjaan, dan mendapatkan informasi lainnya yang dapat dilakukan menggunakan perangkat seperti smartphone, laptop, dan komputer dengan menggunakan jaringan internet atau *Local Area Network* (LAN). Tanpa jaringan internet masyarakat tetap tidak bisa menggunakan layanan-layanan tersebut. Bahkan masyarakat saat ini tidak dapat terlepas dari penggunaan internet dikarenakan banyak pekerjaan dan tugas-tugas sekolah maupun kuliah yang sudah bergantung pada internet. Selain untuk melakukan pekerjaan dan mendapatkan informasi, internet juga digunakan sebagai hiburan bagi masyarakat seperti penggunaan sosial media dan *game online*.

Banyaknya pengguna internet tidak dapat dibatasi sebab siapapun bisa menggunakannya mulai dari anak-anak sampai dewasa. Salah satu yang paling banyak digunakan oleh masyarakat sebagai media hiburan adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan berupa video game yang menggunakan akses jaringan internet. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Pasal 1 ayat 1 permainan interaktif elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objectives) dan aturan (rules) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

Game online digunakan pada smartphone namun juga dapat digunakan pada komputer selagi perangkat tersebut memiliki akses jaringan internet. Dalam *game online* ini terdapat berbagai macam karakter yang menarik perhatian para penggunanya dan menjadi kesenangan tersendiri untuk memainkan permainan tersebut. Bahkan tak jarang ditemukan di zaman sekarang kebanyakan orang lebih senang bermain *game online* daripada permainan tradisional seperti zaman dahulu. Dengan bermain *game online* mereka bisa bermain dalam jaringan internet tanpa dibatasi waktu, tempat dan usia. Kemudahan yang dirasakan membuat para pengguna *game online* sampai lupa waktu karena terlalu asyik menikmati permainan.

Siapapun dapat bermain *game online* mulai dari usia anak-anak hingga dewasa bisa bermain *game online* secara bebas. Namun hal ini menjadi perhatian khusus karena jika seseorang mulai suka pada permainan ini pikirannya akan di dominasi oleh *game online* sehingga dapat mengganggu aktivitas penting lainnya

salah satunya adalah mengganggu konsentrasi belajar pada siswa. Selain mengganggu konsentrasi belajar, *game online* juga dapat menyebabkan perubahan perilaku pada diri seseorang. Penggunaan *game online* mulai meningkat pada saat adanya Covid-19. Dimana pada masa itu semua orang menghabiskan waktu hanya dirumah sehingga membuat orang-orang jarang beraktivitas di luar rumah. Semua pekerjaan dan tugas-tugas sekolah dilakukan dirumah dengan menggunakan *smartphone* dan *laptop*. Pada masa inilah anak remaja merasa mendapat kebebasan dalam menggunakan *smartphone* mereka. Semua aktivitas hanya dilakukan dirumah membuat anak remaja merasa jenuh. Salah satu alternatif untuk menghilangkan rasa jenuh mereka adalah dengan bermain *game online*. Namun penggunaan *game online* ini justru menjadi ancaman bagi anak remaja yang menggunakannya. Seperti yang dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Putri dan Fitri (2022) prevalensi penggunaan *game online* sangat mengkhawatirkan. Siste et al (dalam Putri dan Fitri, 2022:38) menyebutkan selama Covid-19, tercatat adiksi internet pada masyarakat di Indonesia sebesar 14,4%, dimana penggunaan internet meningkat sebesar 52% dibandingkan dengan sebelum pandemi.

Dalam artikel yang dipublikasikan Suara.com Direktur Jenderal Aplikasi Informatika (Dirjen Aptika) Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yakni Samuel A. Pangerapan menyebutkan sebanyak 84% responden Indonesia adalah pemain game di ponsel. Dari hasil penelitian Nurbaiti (2020 : 62) kecanduan *game online* memberikan dampak negatif bagi siswa seperti perkembangan karakter yang buruk, menurunkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Seperti yang ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmi (2021:41) salah satu subjek pada saat diwawancara mengaku sebelum bermain

game online, subjek merupakan orang yang suka berinteraksi dengan masyarakat dan suka dengan keramaian. Namun setelah subjek bermain *game online* subjek menjadi sering mengabaikan orang lain dan jarang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, sering marah ketika diganggu bermain game, sering mengucapkan kata-kata kotor jika kalah, menjadi orang yang tidak jujur, sering berdebat dengan ibunya karena ditegur bermain *game online*, hubungan dengan keluarga menjadi renggang karena sering berdiam diri di kamar. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK di SMA Negeri 1 Galang banyak siswa yang bermain *game online* pada saat di sekolah dan rata-rata adalah siswa laki-laki. Pada saat di sekolah siswa sering mengambil kesempatan di saat tertentu untuk bisa bermain *game online* seperti pada saat pergantian mata pelajaran. Sambil menunggu guru mata pelajaran masuk pada saat pergantian siswa mengambil kesempatan untuk bisa bermain *game online*. Selain itu terkadang siswa juga bermain *game online* secara diam-diam pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan siswa pengguna *game online* menyebutkan mereka sering begadang untuk bermain *game online* sehingga membuat mereka telat bangun pagi berangkat sekolah. Selain begadang mereka juga sering melalaikan tugas-tugas sekolah, solat, terlambat makan, dan pekerjaan rumah yang seharusnya dilakukan karena keasyikan bermain *game online*. Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan masalah-masalah yang muncul akibat dari bermain *game online* karena kurangnya regulasi diri siswa dalam mengatur dan mengarahkan tingkah lakunya saat bermain *game online*. Horward & Miriam mengungkapkan bahwa regulasi diri merupakan proses dalam diri seseorang untuk dapat mengatur pencapaian dan aksi mereka sendiri (Fitriya & Lukmawati,

2016). Kemampuan regulasi diri sangat penting dalam diri tiap individu untuk menjalankan kehidupannya. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* dikarenakan kurangnya kemampuan regulasi diri yang baik sehingga aspek kehidupannya terganggu dan menimbulkan masalah. Albert Bandura mengemukakan tentang regulasi diri adalah kemampuan individu dalam membuat kontrol pada proses perilakunya secara efektif terhadap lingkungannya (Fitriya & Lukmawati, 2016).

Berdasarkan masalah-masalah di atas perlunya upaya pencegahan terhadap siswa pengguna *game online* agar mampu menerapkan regulasi diri yang baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan layanan penguasaan konten metode *problem base learning*. Layanan ini dilakukan dengan memberikan informasi yang berkaitan dengan kasus kecanduan *game online* dan berfungsi sebagai bentuk pencegahan dalam bimbingan dan konseling. Peneliti menganggap hal ini perlu untuk diteliti dan dijadikan sebagai penelitian ilmiah. Dengan demikian peneliti menetapkan penelitian dengan judul penelitian **“Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Metode *Problem base learning* Terhadap Regulasi Diri Pengguna *Game online* Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Galang.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, berikut beberapa identifikasi masalah yang ditemukan diantaranya adalah:

- 1) Adanya siswa yang bermain *game online* secara diam-diam saat pembelajaran berlangsung
- 2) Siswa sering berkata kasar ketika bermain *game online*

- 3) Siswa sering telat makan atau bahkan tidak makan sama sekali karena bermain *game online*
- 4) Siswa melalaikan aktivitas penting lainnya karena bermain *game online*
- 5) Meningkatnya jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini terbatas pada “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Metode *Problem base learning* Terhadap Regulasi Diri Pengguna *Game online* Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Galang”

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah layanan penguasaan konten metode *problem base learning* berpengaruh terhadap regulasi diri pengguna *game online* siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Galang?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh layanan penguasaan konten metode *problem base learning* terhadap regulasi diri pengguna *game online* siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Galang.

1.6. Manfaat Penelitian

- 1) Secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi terhadap topik yang bersangkutan dan menambah pengetahuan baru tentang regulasi diri pengguna *game online* pada siswa menggunakan layanan penguasaan konten metode *problem base learning*.

2) Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini dilakukan adalah agar siswa yang mengalami dampak negatif dari penggunaan *game online* dapat segera dicegah dan tidak membawa pengaruh buruk bagi siswa lainnya yang dapat memperburuk lingkungan belajar di sekolah.

b. Bagi guru BK

Penelitian ini dapat menjadi tolak ukur bagi guru BK di sekolah untuk mencegah adiksi *game online* sebagai dampak dari kurangnya regulasi diri siswa pengguna *game online* dengan memanfaatkan layanan yang ada pada bimbingan dan konseling.

c. Bagi siswa

Harapannya penelitian ini dapat membantu mencegah siswa dari adiksi *game online* dengan penerapan regulasi diri yang baik dan memberikan pengetahuan baru kepada siswa terkait upaya pencegahan adiksi *game online*.

d. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk memperluas pengetahuan peneliti tentang upaya pencegahan adiksi *game online* dengan menggunakan layanan penguasaan konten metode *problem base learning*.

e. Bagi peneliti berikutnya

Hasil penelitian ini nantinya dapat menambah referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan penelitian yang relevan.