

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai kematangan, baik kematangan pribadi maupun kematangan intelektual.¹ Pasal 1 ayat 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar, dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Di era yang serba modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memungkinkan diakses oleh berbagai kalangan semakin berkembang setiap saat. Kemajuan teknologi saat ini juga beriringan dengan kemajuan para peserta didik dalam menggunakannya. Peserta didik saat ini lebih mudah mendapatkan informasi yang di cari dikarenakan sebagian besar peserta didik sudah memiliki *handphone* masing-masing.

Jumlah pengguna ponsel di Indonesia mencapai 177,9 juta orang berdasarkan survei dari *wearesocial*. Di antaranya, 132,7 juta orang

¹Salik Mohammad, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Surabaya: UINSA Press, 2014),6. 3

²Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Kelembagaan Ristekdikti, 2016), 3.

menggunakan internet dan 120 juta aktif menggunakan media sosial. Survei tersebut juga menunjukkan bahwa jumlah gamer di Indonesia saat ini diperkirakan mencapai 34 juta orang dan dari jumlah tersebut, 19,9 juta di antaranya adalah pemain *game online* berbayar dan pengeluaran rata-rata mencapai US\$ 9,12³

Kemajuan teknologi tersebut tentunya memberikan kemudahan bagi setiap penggunanya, tetapi masih banyak orang yang menggunakan teknologi ini secara berlebihan dan lebih sering memegang *handphone* untuk menggunakan aplikasi yang ada didalamnya dari pada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan sering digunakan dikalangan para anak-anak, remaja, bahkan orang tua adalah game terkhususnya dikalangan anak sekolah.

Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.⁴ *Game online* sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet.⁵

Kesenangan dalam bermain game kini menjadi kegiatan dalam kehidupan sehari-hari bagi para remaja dalam meluangkan waktu sehingga

³ Rika Rachmawati Ai, *Jumlah Gamers Di Indonesia*, diakses 30 Mei 2023 pukul 18.00 WIB.

⁴Khakim Wardhana P Nanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Volume 01, Nomor 07, 2017), 3.

⁵Burhan, *Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak*, (Jurnal Konseling Gusjigang, Volume 2, Nomor 2, 2018), 74.

kadang para remaja lupa akan waktu yang telah mereka pakai hanya untuk bermain game, hal ini mengarahkan pada tingkah laku yang sudah menunjukkan ketidakpedulian terhadap resiko-resiko negatif yang akan didapatkan oleh para pemain game.

Kecanduan *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau *smartphone* sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun perilaku yang baik, tentu saja seorang individu dapat mengatur rasa ketergantungan 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. Namun, jika hal itu tidak dapat digunakan dengan baik maka akan menimbulkan dampak negatif tersendiri bagi pemainnya. Berkaitan dengan surah Al - Ashr (103), ayat 1-3:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا
بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

Maksud dari ayat di atas, Allah Swt telah bersumpah dengan masa tersebut bahwa manusia itu dalam kerugian, yakni benar-benar merugi dan binasa, kecuali orang- orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih. Dengan demikian, Allah memberikan pengecualian dari kerugian itu bagi orang-orang yang beriman dengan hati mereka dan mengerjakan amal shalih melalui anggota tubuhnya. Dan nasihat menasihati supaya mentaati

kebenaran, yaitu mewujudkan semua bentuk ketaatan dan meninggalkan semua yang diharamkan. Dan nasihat-menasihati supaya menetapi kebenaran, yakni bersabar atas segala macam cobaan, takdir, serta gangguan yang dilancarkan kepada orang-orang yang menegakkan amar ma'ruf nahi munkar.⁶

Kepopuleran *game online* sekarang ini bisa menjadi godaan yang mengalihkan perhatian kita dari hal-hal yang lebih penting dalam kehidupan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMA Negeri 7 Banjarmasin, yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023 bahwa terdapat peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan tingkah laku yang tampak seperti tidak sadar ketika guru masuk kelas, tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan bahkan ada yang datang terlambat ke sekolah dikarenakan bermain game sampai larut malam yang membuat bangun kesiangan dan yang paling sering terjadi yaitu mengucapkan kata-kata kasar. Beberapa hal tersebut menunjukkan bahwa para peserta didik tersebut mengalami kecanduan *game online*.

Jika hal ini terus dibiarkan pastinya akan banyak dampak negatif bagi kehidupan peserta didik mulai dari terganggu akademiknya maupun kesehatannya. Maka dari itu diperlukanya penanganan oleh Guru Bimbingan dan Konseling, adapun penanganan yang diberiksn oleh Guru Bimbingan dan Konling yaitu layanan konseling individual.

⁶Ali Hasan Ridha, *Sejarah Dan Metodologi Tafsir (terj)*, Jakarta:rajawali press, 1994, 59.

Konseling individu yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik atau konseli mendapatkan layanan langsung tatap muka (secara perorang) dengan Guru bimbingan dalam rangka pembahasan pengentasan masalah pribadi yang diderita koseli.⁷ Untuk bisa mengatakan seorang individu mengalami kecanduan *game online* guru bimbingan dan konseling tidak langsung mengklaim akan tetapi diliat dari si individu apakah mempunyai perilaku yang terindikasi kecanduan *game online* dengan kriteria mempunyai gawai sendiri, anak yang bermain gawai, anak yang sering bermain game dan anak yang lamban belajar karena sering bermain game. Di SMA Negeri 7 Banjarmasin yang kebetulan mempunyai jam pelajaran untuk bimbingan dan konseling sehingga memudahkan guru bimbingan dan konseling dalam memantau prilaku di kelas.

Melihat dari persoalan diatas betapa banyak dampak negatif dari bermain *game online* terlebih bagi peserta didik yang dapat mengganggu proses belajar mengajar dikelas maka dari itu sangat perlu diberi penanganan. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti berencana mengangkat judul **“Penerapan Layanan Konseling Individual Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Di SMA Negeri 7 Banjarmasin”**.

⁷Hellen, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), 84.

B. Definisi Operasional

Untuk mengetahui pengertian dan deskripsi yang lebih jelas mengenai arah penelitian maka penulis akan memberikan penjelasan dan batasan terhadap istilah atau definisi operasional dari judul skripsi tersebut sebagai berikut.

1. Penerapan

Secara etimologi pengertian penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang diberi imbuhan awalan “pe” dan sufiks “an” yang berarti proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan, perihal mempraktikkan.⁸

Jadi, penerapan menurut peneliti ialah sebuah perbuatan menerapkan ataupun mempraktikkan.

2. Konseling Individual

Konseling individual adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang mengalami sesuatu masalah (klien) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi klien.⁹

Jadi, konseling individual menurut peneliti ialah proses pemberian yang dilakukan oleh ahli (guru BK) kepada peserta didik (konseli) yang hasil akhirnya dapat teratasi masalah yang dihadapinya.

⁸Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), 1180.

⁹Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1994), 105

3. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* sebagai suatu gangguan kontrol terhadap hasrat atau keinginan bermain *game online* secara berlebihan, kompulsif atau memuaskan diri sehingga timbul ketidak berdayaan atau ketidak mampuan untuk menghentikan aktivitas *game online* yang pada akhirnya mempengaruhi aktivitas wajar sehari-hari.¹⁰

Jadi, kecanduan *game online* menurut peneliti ialah suatu aktivitas bermain *game online* secara berlebihan dan tidak dapat mengontrolnya.

C. Fokus Penelitian

1. Gambaran peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* di SMA Negeri 7 Banjarmasin
2. Penerapan layanan konseling individual bagi peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*
3. Hasil sesudah dilaksanakan layanan konseling individual oleh guru bimbingan dan konseling bagi peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* di SMA Negeri 7 Banjarmasin

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* di SMA Negeri 7 Banjarmasin

¹⁰Fitriatun, Solikhah, *Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman*, Jurnal Hisbah, Vol. 13, No. 2, Desember 2016, 15.

2. Untuk mengetahui penerapan layanan konseling individual bagi peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*
3. Untuk mengetahui hasil sesudah dilaksanakan layanan konseling individual oleh guru bimbingan dan konseling bagi peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* di SMA Negeri 7 Banjarmasin

E. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru yang memberikan masukan bagi ilmu bimbingan konseling, khususnya bagi konselor sekolah dan guru dalam cara mengurangi perilaku kecanduan *game online* oleh peserta didik disekolah.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah dapat mengurangi perilaku kecanduan terhadap *game online* melalui layanan konseling individual.

b. Manfaat Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Manfaat penelitian ini bagi guru bimbingan dan konseling adalah dengan diadakanya penelitian ini membantu peserta didik dalam mengurangi kecanduan *game online*.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman yang baru mengenai cara mengurangi kecanduan *game online* dan juga bisa menjadi acuan sekolah untuk menyelesaikan permasalahan tentang kecanduan *game online*.

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi peneliti selanjutnya adalah untuk menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman yang baru mengenai cara mengurangi kecanduan *game online* dan juga bisa menjadi acuan penelitian selanjutnya untuk bisa lebih memperdalam dan mendapat data yang lebih akurat.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Penelitian skripsi ini dikerjakan oleh Faridhatul Ulumiyah dengan judul yang diangkat yaitu Bimbingan Konseling Oleh Guru Bimbingan Konseling Dengan Teknik *Self Management* Bagi Peserta Didik Pemain *Game Online* Kelas XII SMK Minqothrotul Ulum Gumukmas dilakukan pada tahun 2023. Pendekatan penelitian ini metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif.¹¹

¹¹Ulumiyah Fahridatul, *Bimbingan Konseling Oleh Guru BK Dengan Teknik Self Management Bagi Siswa Pemain Game Online Kelas Xii Smk Minqothrotul Ulum Gumukmas*, Skripsi, Fakultas Dakwah Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember 2023.

Adapun hasil penelitian ini adalah : 1) Bimbingan konseling oleh guru bimbingan dan konseling dengan teknik *self management* ini berupa menulis *schedule* kegiatan peserta didik. Dimana dalam penulisan *schedule* kegiatan ini mempunyai tingkat keberhasilan dalam mengurangi peserta didik pemain *game online* kelas XII SMK MIN Qothrotul Ulum Gumukmas. 2) Faktor pendukung bimbingan konseling oleh guru bimbingan dan konseling dengan teknik *self management* dalam menangani peserta didik pemain *game online* kelas XII berasal dari guru bimbingan dan konseling yang semangat dalam menangani peserta didik tersebut. Guru bimbingan dan konseling disini sebagai konselor sekaligus fasilitator peserta didik. Sedangkan faktor penghambat bimbingan konseling oleh guru bimbingan dan konseling dengan teknik *self management* disebabkan beberapa faktor yaitu, terjadi penolakan oleh peserta didik sebelum dilaksanakannya proses konseling, peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda yang menyebabkan beberapa siswa tidak mau untuk melakukan konseling, dan ada beberapa siswa yang tidak menulis *schedule* kegiatan dengan alasan malas. Adapun persamaan dengan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas mengenai kasus *game online*. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Faridhatul Ulumiyah dan penelitian saya adalah penelitian Faridhatul Ulumiyah tidak dikatakan dengan jelas mengenai Layanan dan

Bimbingan apa yang akan diberikan sedangkan penelitian yang saya buat menggunakan layanan konseling individual.

2. Penelitian skripsi ini dikerjakan oleh Zahwa Fathiyya Ihsani dengan judul yang diangkat yaitu Efektivitas Teknik Extinction Terhadap Pelemahan Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Usia SMP Di Dusun Selojeneng dilakukan pada tahun 2020. Penelitian ini dilakukan pada Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini, nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami penurunan kecanduan *game online* sehingga dapat dikatakan bahwa layanan dengan teknik *Extinction* efektif dalam membantu melemahkan perilaku kecanduan *game online*.¹² Adapun persamaan dengan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas mengenai kasus *game online*. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Zahwa Fathiyya Ihsani dan penelitian saya adalah penelitian yang dilakukan oleh Zahwa Fathiyya menggunakan *teknik extinction* sedangkan penelitian yang saya hanya menggunakan layanan konseling individual.

3. Penelitian skripsi ini dikerjakan oleh Fatychaeny Fatma Fa'iza dengan judul yang diangkat yaitu Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu

¹²Zahwa Fathiyya Ihsani, *Efektivitas Teknik Extinction Terhadap Pelemahan Perilaku Kecanduan Game Online Pada Remaja Usia Smp Di Dusun Selojeneng*, Skripsi, Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Tulungagung 2020.

Game Online di MTS Ali Maksum Yogyakarta dilakukan pada tahun 2017. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis *field research*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan guru bimbingan dan konseling terhadap peserta didik pecandu *game online* kelas VIII Tahun ajaran 2016/2017 MTs Ali Maksum Yogyakarta yaitu meliputi: analisis, sintesis, diagnosis, prognosis, konseling dan *follow up*.¹³ Adapun persamaan dengan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas mengenai kasus *game online* menggunakan konseling individu. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Fatychaeny Fatma Fa'iza dan penelitian saya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fatychaeny Fatma Fa'iza objek yang diteliti ialah peserta didik di MTS sedangkan dalam penelitian saya objeknya merupakan peserta didik di SMA.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat bertujuan agar penelitian ini dapat disusun dengan terarah dan sistematis dan terhindar dari kesalahan penyajian, maka dari itu dibutuhkan sistematika penulisan yang baik dan benar. Oleh karena itu penulis membagi sistematika penelitian skripsi sebagai berikut:

¹³Fa'iza Fatychaeny Fatma *Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di MTS Ali Maksum Yogyakarta*, Skripsi, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo 2017.

Bab I Pendahuluan, bab ini yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, yang berisi sebagai acuan teoritik dalam melakukan penelitian, pada bab ini berisikan uraian Konseling Individual dan Kecanduan *Game Online*.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, *setting* penelitian, subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Laporan dan Hasil, yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan ringkasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, yang berisi simpulan dan saran-saran mengenai penelitian ini.