

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.¹ Sehingga banyak tatanan kehidupan yang mulai berubah dari berbagai aspek, salah satu aspek perubahan yang sangat cepat adalah melalui era serba digital ini.

Salah satu perkembangan di era digital adalah pesatnya perkembangan teknologi internet, salah satunya adalah hadirnya *game online* dalam kehidupan. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan sampai di belahan bumi lainnya.² sehingga banyak kalangan yang bermain *game online* hingga kecanduan tentu saja hal ini mempengaruhi produktivitas pemainnya, dikarenakan banyak waktu yang digunakan hanya untuk bermain *game online* sedangkan aktivitas lainnya menjadi tertunda atau

¹Santrock “*Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*”. (Jakarta: Erlangga, 2003), hal.24.

²A Rini, “*Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*”. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal.47.

bahkan terlalaikan.

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri.³

Istilah *game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. MMORPG akan dihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.⁴

Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara individu ke individu lainnya walaupun dalam jarak yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain *game*. Salah satu contoh *game online* yang dapat peneliti angkat ialah seperti *game PlayerUnknown's Battlegrounds* atau sering disebut PUBG dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, dan banyak dimainkan pada kalangan remaja.

Tentunya *game online* memiliki berbagai dampak, kali ini peneliti

³Agus Hermawan, "*Hiburan Dunia Maya*",(Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 18

⁴Ibid, h.20

akan memberikan gambaran dampak yang akan di timbulkan dari kecanduan *game online*. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam *game online* tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada *Game Figther*, sehingga disini kita perlu mengetahui dampak negatif apa saja yang dihasilkan dari *game online*.

Permainan *game online* juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari *game* tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.⁵ Dari sinilah kita perlu mengetahui dan memahami bagaimana upaya penanganan untuk mengatasi dampak negatif yang di hasilkan dari kecanduan *game online*.

Salah satunya adalah, peran bimbingan dan konseling yang merupakan salah satu unsur terpadu dalam keseluruhan program pendidikan di lingkungan sekolah. Dengan demikian bimbingan dan konseling merupakan salah satu tugas yang seyogyanya dilakukan oleh setiap tenaga pendidikan yang bertugas di sekolah tersebut. Bimbingan dapat diartikan sebagai proses bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman diri dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri

⁵Syekh Muhammad Al-Munajjid, "*Bahaya Game*", (Jakarta:Aqwam Medika,2016), hal.12

secara maksimal kepada sekolah, keluarga, serta masyarakat. Bimbingan tidak hanya diberikan kepada peserta didik yang bermasalah saja, akan tetapi setiap peserta didik mempunyai hak untuk mendapatkan bimbingan dari guru bimbingan dan konseling. Dalam pelaksanaan pekerjaannya di sekolah, guru bimbingan dan konseling dipengaruhi oleh persepsi kepala sekolah dan rekan sejawatnya terhadap pekerjaannya. Sebagian sekolah memandang bahwa pekerjaan bimbingan dan konseling adalah menyelesaikan masalah yang muncul pada peserta didik. Sekolah merupakan pendidikan yang kedua setelah lingkungan keluarga bagi anak remaja. Selama mereka menempuh pendidikan formal di sekolah terjadi interaksi antara remaja dengan pendidikan. Interaksi yang mereka lakukan disekolah sering kali menimbulkan akibat sampingan yang negatif bagi perkembangan mental anak remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak ke masa dewasa.

Pada masa ini remaja mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa yang sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi keluarga atau lingkungannya. Seiring dengan perubahan yang dialami remaja mereka cenderung menonjolkan perilaku yang tidak stabil. Berbagai bentuk permasalahan peserta didik di sekolah berupa perilaku agresif baik agresif verbal maupun non verbal. Agresif verbal misalnya berteriak-teriak dan memaki-maki, sedangkan perilaku agresif non verbal

misalnya memukul dan menendang.⁶ Untuk mengatasi perilaku tersebut maka peran guru BK sangatlah penting di sekolah.⁷ Jadi dapat kita katakan bahwa peran guru BK sangatlah penting didalam suatu instansi pendidikan khususnya disekolah.

Peran guru bimbingan dan konseling tugas guru BK, terkait dengan pengembangan diri siswa yang sesuai dengan kebutuhan, potensi bakat, minat dan kepribadian siswa disekolah. Adapun tugas-tugas yang dimiliki oleh seorang guru bimbingan dan konseling atau konselor yang ditemukan oleh Salahudin antara lain⁸: Mengadakan penelitian ataupun observasi terhadap situasi atau keadaan sekolah, baik mengenai peralatan, tenaga, penyelenggara maupun aktivitas-aktivitas lainnya.

Selain itu, peran guru BK yang sangat penting dalam membentuk perilaku positif dan mencegah perilaku negatif, peran sekolah, dan guru bidang studi juga sangat dibutuhkan terutama dalam hal mencegah dampak negatif game online dan upaya penanganannya.

Kemudian setelah itu peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 3 Sampit, dan meminta izin kepada Kepala Sekolah, untuk melakukan wawancara kepada guru BK, bagaimana peran guru BK dalam mengatasi dampak negatif dari *game online*, di situ guru BK mengatakan

⁶Hidayat Ma'ruf, "*Perilaku Agresi Relasi Siswa di Sekolah, Mengenal dan Menyelesaikannya Melalui Mediasi Sebaya*". (Yogyakarta: CV. Aswaja Pressindo, 2015)

⁷Andi Riswandi Buana Putra, "*Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik di SMKN 2 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015*".Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 1 No. 2 Tahun 2015.

⁸Anas Salahudin (2010) "*Bimbingan dan Konseling*" (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), h.206.

bahwa ada beberapa kasus yang menyangkut *game online*, hal ini dibuktikan adanya laporan dari guru kelas bahwa banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah(PR), diakibatkan terlalu asik bermain *game online* dan melalaikan tugas-tugas sekolahnya. Sehingga kecanduan *game* pada siswa SMA Negeri 3 Sampit ini merupakan permasalahan yang serius, selain itu peneliti juga mewawancarai guru bidang studi, untuk mengetahui peranan dan upaya yang di lakukan guru bidang studi terhadap siswanya yang kecanduan *game online*.

Peran guru BK, sekolah, dan guru bidang studi, tentulah sangat dibutuhkan untuk mengentaskan permasalahan dampak negatif kecanduan *game online* disini, salah satu guru BK yang di wawancarai oleh peneliti⁹, mengatakan telah melakukan bimbingan kelompok, konseling individual untuk memberikan penjelasan apa saja dampak negatif dari kecanduan *game online*, serta upaya untuk memberikan solusi pengentasan dari dampak negatif kecanduan *game online* dan upaya penanganannya. Maka dari itu lah peneliti akan meneliti tentang “DAMPAK NEGATIF *GAME ONLINE* DAN UPAYA PENANGANANNYA (STUDI KASUS PADA SISWA SMA NEGERI 3 SAMPIT)”.

⁹Wawancara dengan Ibu Uun Budiarti (Guru BK di SMA Negeri 3 Sampit), tanggal 14 desember 2020, di Ruang BK SMA Negeri 3 Sampit.

A. Fokus Penelitian

1. Jenis *game online* dan sistem permainannya yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 3 Sampit.
2. Dampak negatif dari *game online* bagi siswa SMA Negeri 3 Sampit.
3. Upaya penanganan masalah *game online* di SMA Negeri 3 Sampit.

B. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan jenis *game online* dan sistem permainannya yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 3 Sampit.
2. Mendeskripsikan dampak negatif dari *game online* bagi siswa SMA Negeri 3 Sampit.
3. Mendeskripsikan penanganan masalah *game online* di SMA Negeri 3 Sampit.

C. Definisi Operasional

1. Game Online

Game online yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah *game online* yang sering dimainkan oleh siswa SMA Negeri 3 Sampit, yang mana *game* ini dimainkan melalui *smartphone* yang sedang terhubung ke jaringan internet. Adapun *game online* yang sering dimainkan oleh mereka melalui pengamatan peneliti adalah *game online* yang bergenre *advanture game*(*PlayerUnknown's Battlegrounds*), dan *action game*(*Mobile Lagend*).

2. Kecanduan Game Online

Sedangkan kecanduan *game online* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah, ketika siswa SMA Negeri 3 Sampit, benar-benar tidak bisa

terlepas dari memainkan *game online*, dan merasa risih jika tidak memainkan *game online* dalam satu harinya.

3. Dampak Negatif *Game Online*

Adapun yang dimaksud dampak negatif *game online*, dalam penelitian ini adalah jika siswa SMA Negeri 3 Sampit, yang mengalami kecanduan memainkan *game online*, kemudian melakukan tindakan-tindakan yang bersifat negatif, seperti menurunnya prestasi belajarnya, tidak masuk sekolah karena terlalu asik memainkan *game online*, terbengkalainya tugas-tugas sekolah, pola makan dan istirahat menjadi tidak teratur, dan menjadi boros karena membeli kebutuhan *game online*, serta terganggunya/terlalaikannya ibadah karena *game online*.

4. Upaya Penanganannya

Adapun yang dimaksud dengan upaya penanganannya, adalah upaya yang dilakukan oleh sekolah, guru BK, dan guru bidang studi dalam mengatasi dampak negatif *game online* terhadap siswa SMA Negeri 3 Sampit.

D. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul “Dampak Negatif *Game Online* dan Upaya Penanganannya(Studi kasus di SMA Negeri 3 Sampit)”. Pertama, lingkungan pertemanan menjadi salah satu alasan peneliti dalam memilih judul ini, karena dalam lingkungan pertemanan ada beberapa teman yang hampir setiap kali bertemu bermain *game online*, dan setelah peneliti melakukan wawancara secara singkat, ternyata mereka bersekolah di SMA

Negeri 3 Sampit, peneliti juga mengamati perilaku negatif seperti apa yang muncul ketika mereka bermain *game online*, dan salah satu perilaku negatif yang muncul adalah perkataan yang kasar dan tidak pantas, sehingga ini menjadi salah satu keprihatinan sehingga peneliti ingin melakukan penelitian lebih jauh mengenai dampak negatif *game online* ini.

Kedua, peneliti terinspirasi dari diri peneliti sendiri, karena peneliti merupakan salah satu orang yang pernah kecanduan *game online*, dan merasakan begitu besarnya dampak negatif dari kecanduan *game online*. Maka dari itulah dalam skripsi ini, peneliti ingin menyadarkan diri peneliti sendiri khususnya, dan kawan-kawan di SMA Negeri 3, serta masyarakat secara umum, bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan berdampak buruk bagi diri kita sendiri.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap sekolah, terutama guru BK sebagai upaya untuk menghadapi siswa yang kecanduan *game online*. Mengingat kecanduan terhadap *game online* merupakan kebiasaan yang kurang baik, dan memiliki beberapa dampak negatif bagi siswa yang kecanduan.

2. Manfaat secara Praktis

Manfaat ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak, terutama pihak-pihak terkait langsung permasalahan dalam penelitian. Pihak-pihak yang terkait sebagai berikut:

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bantuan untuk orang tua menangani anak yang kecanduan *game online* sehingga menimbulkan dampak negatif, karena orang tua yang sering berinteraksi dengan anaknya sehingga penelitian ini akan sangat membantu orang tua siswa.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk sekolah agar lebih progresif dalam melakukan pencegahan dan penanganan terhadap dampak negatif *game online*. Sehingga nantinya memudahkan sekolah dalam hal merencanakan upaya penanganan dampak negatif *game online* di SMA Negeri 3 Sampit

c. Bagi Guru BK

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bantuan untuk guru BK menangani siswa yang kecanduan *game online*, mengingat *game online* ini merupakan masalah yang banyak ditemui di sekolah-sekolah sehingga guru BK lah yang sangat berperan dalam menghadapinya.

d. Bagi Guru Bidang Studi

Hasil penelitian ini, guru dapat mengetahui dampak negatif *game online* sehingga bisa lebih mengoptimalkan lagi upaya dalam penanganan dampak negatif *game online* di SMA Negeri 3 Sampit.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil tinjauan yang dilakukan peneliti belum ada penelitian yang berjudul “Dampak Negatif *Game Online* dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit)”. Akan tetapi, ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Adiningtyas, Tahun 2017, yang berjudul “Peran Guru BK Menghadapi Siswa Kecanduan *Game Online*”. Dalam penelitian ini menjelaskan peran guru BK yang sangat penting dalam menghadapi siswa yang kecanduan *game online*.¹⁰ Peneliti menggunakan beberapa teknik konseling seperti konseling individual dan kelompok dalam mengatasi siswa yang kecanduan *game online*. Kemudian setelah melakukan beberapa teknik konseling tersebut guru BK berusaha merasionalkan dan memberikan penyadaran akan dampak buruk dari kecanduan *game online*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ardi, tahun 2019, yang berjudul “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”. Yang mana dalam penelitian ini menjelaskan pengertian, tujuan, dan fungsi bimbingan konseling Islam, serta dampak yang di timbulkan dari kecanduan *game online*. Dalam penelitian ini pula peneliti menyajikan metode-metode bimbingan konseling Islam untuk mengatasi kecanduan *game online*. Sehingga dapat diambil

¹⁰Sri Wahyuni Adiningtyas, “Peran Guru BK menghadapi Siswa Kecanduan Game Online”. Jurnal Kompas, Vol. 4, NO.1, Januari 2017

kesimpulan bahwa dalam penelitian ini membahas dan menjelaskan peran BK Islam dalam mengatasi kecanduan *game online*.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Herdiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, tahun 2016, yang judul “ Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”. Dalam penelitian ini membahas tentang faktor-faktor faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik. *Game online* sendiri mempunyai salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan *game online* antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain *game online*, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak remaja memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain games dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai *game online* kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain *game online*. Perubahan perilaku pada remaja yang

¹¹Ardi, “Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Siswa kecanduan Game Online”. Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, Vol.8, No.1, Januari 2019

mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan computer dari pada buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolahnya terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka *game online*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini dilaksanakan di MA Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016 pada 26 Februari sampai dengan 26 Maret sesuai dengan jadwal yang disepakati. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MA Al-Furqon Prabumulih sebanyak 53 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian terdapat enam indikator factor-faktor yang mempengaruhi, antara sebagai berikut: Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.¹²

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Ini dan Penelitian Terdahulu

Pertama, penelitian yang dilakukan peneliti sekarang memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya mengenai fokus pembahasan tentang kecanduan *game online*, dan peran guru BK dalam menanganinya. Sedangkan perbedaannya adalah, penelitian yang dilakukan oleh peneliti

¹²Herdiyansyah Masya, Dian Adi Chandra, “ *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*”. Jurnal Bimbingan dan Konselin, Vol.3, No.1, Mei 2016

sekarang memiliki cakupan yang lebih luas mengenai upaya penanganan dampak negatif *game online* tidak hanya guru BK, namun kepala sekolah, dan guru bidang studi juga terlibat dalam penanganan dampak negatif *game online* ini.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis menyusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, penegasan judul, fokus penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional signifikasi penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

Bab II berisi tinjauan teoritis tentang dampak bermain *game online*, pengertian *game online*, jenis-jenis *game online*, faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online*, peran sekolah, guru kelas dan guru BK dalam menangani dampak negatif dari *game online*.

Bab III berisi metode penelitian, yang terdiri dari subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran

H. Kerangka Berfikir

