

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan semakin berkembang, variatif dan beragam jenisnya. Permainan merupakan model dari suatu kehidupan nyata di mana permasalahan yang disajikan secara sederhana, fungsi dasar dari permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan sifat yang relative aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan.

Kemudian banyak bermunculan berbagai aplikasi di internet untuk memanjakan penggunanya salah satunya adalah *game online*. *Game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Beberapa tahun terakhir ini, banyak kaum remaja gemar bermain *game online*. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh kaum remaja.

Dalam kamus bahasa inggris-bahasa indonesia bergambar, *game* adalah permainan, sedangkan dalam Kamus Bahasa Inggris-Bahasa Indonesia Bergambar, *Online* adalah tersambung ke internet atau tersedia bagi orang yang menggunakan internet.¹ *Online* adalah merupakan status yang menyatakan bahwa sebuah komputer *client* (pengguna internet) dalam keadaan terkoneksi dengan jaringan internet.² Jadi dapat disimpulkan *game online* adalah permainan *game* yang dimainkan melalui media elektronik yaitu komputer yang terkoneksi dengan internet.

Peserta didik bermain banyak yang membuang waktu dengan sia-sia, tenaga pikiran, terkadang peserta didik juga mengacuhkan panggilan adzan yang berkumandang di masjid. Allah telah menjelaskan dalam surat Al-Ashr, Allah berfirman:

وَالصَّالِحَاتِ وَاعْمَلُوا آمِنًا الَّذِينَ إِلَّا خُسْرٌ لِّمَنۢ إِلَّا نَسْنَأَنَّ وَالْعَصْرِ
بِالصَّبْرِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا

Artinya : *Demi Masa. Sesungguhnya Manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shaleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menata pikesabaran.*

Dalam tafsir Fi Zhilalil Qur'an Dibawah Naungan Al-Qur'an Jilid 12 menjelaskan bahwa hakikat yang ditetapkan dalam surat ini secara total adalah bahwa dalam semua rentangan zaman dan perkembangan manusia

1. Jone Bingham. *Kamus Inggris-Indonesia*
Barat. No. Induk: 7A. AA9. 2014) Hal: 166

2. Ibid Hal. 415

sepanjang masa, hanya ada satu manhaj yang menguntungkan dan satu jalan yang menyelamatkan, yaitu manhaj yang telah dilukiskan batas-batasnya dan diterangkan rambu-rambu jalannya oleh surat ini. Adapun yang beradadiluardanbertentangdengannyaadalahkesia-siaan dankerugian. Manhaj adalah iman, amal sholeh, saling menasehati untuk menaati kebenaran dan saling menasehati untuk menepi kesabaran.³

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa manusia sesungguhnya dalam kerugiannya kecuali orang yang beriman, beramal sholeh dan saling nasehat menasehati. Peserta didik yang tidak henti-hentinya bermain game *online* merupakan sikap merugikan diri sendiri karena menghabiskan waktu, tertinggal mata pelajaran, membolos dan sebagainya. Selaku guru BK tentu mengarahkan mereka ke arah yang lebih baik menasehatinya agar dapat merubah sikap yang sia-sia tersebut.

Informasi sangat dibutuhkan karena sangat berguna membuka cakrawala pengetahuan peserta didik dalam dunia pendidikan, pergaulan, teknologi dan sebagainya terkait kebutuhan anak tersebut. Pada dasarnya manusia pasti ingin sesuatu hal yang baru dalam hidupnya, terkadang hal yang baru itu dapat berdampak positif apabila digunakan,

3. Sayyid Quthb. *Tafsir Fi Zhilalil Qur'an Dibawah Naungan Al-Qur'an* (Surah Al-Ma'aarij – An-naas) Jilid 12. (Depok: Gema Insani. 2001) Hal. 334

sesuai kebutuhan dan akan berdampak negatif apabila terlalu berlebihan untuk digunakan.

Adapun dampak positif terhadap peserta didik diantaranya :

1. Anak-anak dapat mengakses banyak informasi dan berkomunikasi dengan orang lain diseluruh dunia, berbagai pengalaman dan kepentingan
2. Meningkatkan kemampuan membaca.
3. Mereka dapat mendengarkan music dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat dan bermain *game* yang menguji keterampilan dan koordinasi.
4. Mengurangi stres.
5. Permainan *multi user game* memberikan kesempatan bagi mereka untuk bereksperimen.⁴

Berawal dari ini setiap kebutuhan peserta didik seorang konselor harus mengetahui,

jangan sampai kebutuhan itu berlebihan dalam pemakaiannya. Oleh karena itu informasi tentang pemakaian hal sesuatu yang baru perlu di gencarkan, salah satunya penggunaan teknologi. Jika peserta didik tidak mampu untuk mengontrol kebiasaan bermain *game* maka mudharat yang akan datang.

Dampak mudharat dari *game online* diantaranya :

1. Berkurangnya sosialisasi.
2. Sulitnya berkonsentrasi.
3. Sulit berekspresi dan interaksi.
4. Menimbulkan efek ketagihan.
5. 50% anak menghabiskan waktu lebih dari satu jam di internet dalam sehari.
6. Penggunaan komputer mengarah pada isolasi sosial yang menyebabkan depresi dan gangguan mental.⁵

4. Irra Chrisyanti Dewi. *Pengantar Psikologi Media*. (Jakarta: Prestasi Pustakaraya. 2015) Hal. 152

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan. Permainan *game online* dilihat dari beberapa dampak positifnya terhadap peserta didik dan ada juga yang berdampak negatif.

Jadi setiap guru pembimbing pasti berusaha untuk menjauhkan peserta didiknya dari hal-hal yang merugikan dirinya sendiri, berusaha untuk mengkoridoran atau mengarahkan masa depan peserta didik ke arah yang lebih baik.

Peserta didik tentu dapat memahami apa saja pemberian informasi terkait dari peserta didik yang kecanduan *game online* yang lagi marak-maraknya pada saat sekarang, salah satunya dengan memberikan layanan konseling kelompok. Guru pembimbing tentu memberikan yang terbaik dengan berusaha untuk menjauhkan peserta didik dari kemalasan belajar, kemalasan belajar ini tentu diakibatkan dari permainan *game online* yang lagi gencarnya pada saat sekarang ini.

Terkait dalam konseling kelompok, seorang konselor terlibat dalam hubungan dengan jumlah klien pada waktu yang bersamaan. Konseling kelompok biasanya berkaitan dengan masalah-masalah perkembangan dalam hal-hal situasional para anggotanya. Fokusnya adalah sikap dan perasaan serta pemilihan dan nilai-nilai yang terlibat dalam hubungan antar pribadi.

Dengan berinteraksi satu sama lain, para anggota membentuk hubungan yang bersifat membantu dan memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan pemahaman, penilaian, dan kesadaran terhadap dirinya. Konseling kelompok dapat bertujuan sebagai remedi, pengembangan, atau pencegahan.

konseling kelompok adalah merupakan suatu proses di mana seorang konselor terlibat di dalam suatu hubungan dengan sejumlah klien pada waktu yang sama.⁶

konseling kelompok adalah sebagai suatu proses interpersonal yang dinamis dengan kesadaran pikiran dan perilaku sebagai pusatnya serta berdasarkan fungsi-fungsi terapi yang bersifat memberi kebebasan, berorientasi terhadap kenyataan, katarsis, saling memercayai, memelihara, memahami dan mendukung.⁷

Untuk mencapai tujuan dalam konseling kelompok, maka konselor perlu memerhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses konseling.

Faktor-faktor tersebut antara lain:

1. Membina harapan

Harapan akan menimbulkan perasaan optimis pada diri klien untuk dapat menyelesaikan masalahnya. Melalui harapan, klien akan belajar memahami dan mengembangkan kemampuan/potensi yang dimilikinya.

2. Universalitas

6 Mochamad Nursalim, *pengembangan profesi bimbingan & konseling*. (Jakarta: Erlangga, 2015), hal. 113

7. Ibid. hal. 113

Universalitas akan mengurangi tingkat kecemasan klien karena mengetahui bahwa bukan hanya dirinya yang bermasalah. Teman-teman satu kelompoknya juga memiliki masalah walaupun dalam dimensi yang berbeda.

3. Pemberian informasi

Informasi dapat diperoleh melalui pimpinan kelompok (konselor) maupun dari anggota kelompok lain. Informasi ini meliputi pengalaman dari anggota kelompok, pemecahan masalah yang ditawarkan oleh konselor atau anggota kelompok dan hal yang bermakna bagi kehidupan klien.

4. Altruisme

Altruisme mengacu kepada proses memberi dan menerima. Klien yang merasa bahwa kelompoknya telah banyak memberikan banyak masukan dan kebaikan pada dirinya selama menjalani proses konseling, akan melakukan hal yang sama terhadap kelompoknya. Hal ini akan mendorong terjadinya umpan balik antar-anggota.

5. Pengulangan korektif keluarga primer

Pengulangan korektif keluarga primer dimaksudkan untuk menjalin kedekatan emosional antar-anggota dan konselor. Masing-masing klien diharapkan dapat merasa sebagai satu keluarga yang saling mendukung dan memberi perhatian layaknya hubungan saudara.

6. Pengembangan teknik sosialisasi

Teknik sosialisasi berhubungan dengan cara anggota kelompok menjalin hubungan interpersonal. Masing-masing anggota belajar untuk dapat mengomunikasikan kenginannya dengan tepat, memberikan perhatian dan memahami orang lain.

7. Peniruan tingkah laku

Peniruan tingkah laku diperoleh dari pengalaman atau hasil identifikasi anggota kelompok yang dirasakan layak untuk ditiru. Mendapatkan model positif yang dapat ditiru akan sangat menguntungkan anggota karena memudahkannya dalam mempelajari tingkah laku baru yang lebih positif.

8. Belajar menjalin hubungan interpersonal

Anggota kelompok diharapkan dapat saling belajar menjalin hubungan interpersonal dengan kelompoknya. Beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain: berani mengekspresikan dirinya dihadapan kelompok, merespon apa yang disampaikan anggota kelompok serta meningkatkan sensitivitas terhadap masalah anggota kelompok.

9. Kohesivitas kelompok

Kohesivitas kelompok tidak terjadi begitu saja. Ada bentuk penerimaan yang hangat dari masing-masing anggota serta keinginan untuk terus-menerus menjalin hubungan interpersonal yang akrab. Apabila kohesivitas telah terbentuk, masing-masing anggota akan dapat

berinteraksi secara optimal dan tanpa keraguan memberikan umpan balik demi kemajuan anggota kelompok.

10. Katarsis

Anggota kelompok diharapkan dapat melepaskan katarsis yang dimilikinya melalui dalam pengungkapan perasaan secara positif maupun negatif. Ekspresi perasaan tersebut dapat berubah marah, cinta, sedih, kecewa, atau kesulitan yang tidak dapat diungkapkan. Katarsis ini dapat disebabkan pengalaman masa lalu atau masa kini yang dialami anggota. Melalui katarsis, anggota kelompok dapat menyadari emosinya dan membuang ke alam sadar sehingga tidak menimbulkan refresi yang dapat berakibat fatal.

11. Faktor-faktor eksistensial

Faktor-faktor eksistensial perlu dibicarakan dan menjadi bahan diskusi bagi anggota kelompok. Hal ini penting untuk memberikan pemahaman pada kelompok bahwa banyak hal yang harus dimengerti dan dicapai dalam hidup. Untuk itu, anggota kelompok dapat termotivasi mengatasi masalahnya untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Dengan mengetahui faktor yang telah dijelaskan di atas maka konselor dapat menyelaraskannya dengan tujuan yang ingin dicapai dalam konseling kelompok.⁸

Berdasarkan studi pendahuluan penulis pada tanggal 1-8 November 2017 di SMA N 2 Ranah Pesisir peserta didik yang kecanduan bermain *game online*,

8. Namora Lumongga Lubis. *Memahami dasar-dasar konseling dalam teori dan praktek*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), Hal. 207-209

dengan hobi tersebut banyak dampak negatif yang ditimbulkan. Peserta didik lebih menyibukkan diri mereka kepada *game-game* yang sering mereka mainkan, sehingga mereka tidak fokus kepada pelajaran yang diajarkan oleh guru bidang studi. Setiap hari *game* yang mereka mainkan selalu ada yang baru sehingga mereka selalu tertantang untuk selalu memainkannya, sehingga waktu mereka banyak tersita oleh permainan *game* yang mereka mainkan.

Observasi lanjutan pada tanggal 18-20 April penulis mendapatkan data dari guru BK ketika beliau melaksanakan konseling kelompok yang kecanduan bermain *game online*. Peserta didik yang sering bermain *game online* berjumlah 10 peserta didik yang terbukti sering bermain *game online*, data tersebut penulis dapat dari guru BK yang ada disana.

Pernyataan di atas diperkuat wawancara penulis lakukan dengan Bapak Dudi Mauluddin bahwa :

“Beliau mengatakan ketika melaksanakan konseling kelompok ternyata terungkap bahwa peserta didik yang kecanduan *game online* mereka mengatakan dampak dari kecanduan *game online* memang sering keluar masuk kelas dengan alasan pergi ke wc ataupun ke koperasi sekolah. Peserta didik juga ada yang tanpa keterangan tidak hadir di kelas, juga ada nilainya yang rendah karena hobi bermain *game*. kelas X ini merupakan kelas yang suka meribut dan juga peserta didik di lokal tersebut kurang aktif dalam belajar dan sedikit sekali yang mengerjakan tugas rumahnya”⁹

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 November 2017 terhadap peserta didik kelas X yaitu AF, DP, FA, MT, AC, BC, AZ, NN, BB, dan ES peserta didik SMA N 2 Pesisir menjelaskan bahwa:

9. Dudi Mauluddin Spd. I, M. Pd, Kons Guru Bimbingan dan Konseling SMA N 2 Ranah Pesisir, Wawancara Kamis, 2 November 2017

”kami disini sering dipanggil oleh guru BK ketika kami dipanggil bersama-sama guru BK melaksanakan konseling kelompok disini lah kami mengungkapkan kecanduaan dari game online ini. permainan game di internet itu asyik pak, karena setiap waktu tempat permainannya berubah-ubah selalu ada yang baru dari permainan ini tidak terasa kami bermain lebih dari 2 jam bahkan sampai 4 jamanlah pak, sampai-sampai tugas rumah yang diberikan guru seringkali kami lupa pak, kalau kami sudah dilokal pak kami membicarakan *game* ini, sampai dimana petualangannya sehingga kami pun kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan guru¹⁰

Pernyataan di atas diperkuat wawancara penulis lakukan dengan wali kelas X Ibu Hera Sosilawati, S.Pd mengatakan bahwa:

“ beberapa siswa saya malas untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru bidang studi dan kurang aktif dalam belajar yang sedang dilakukan, akibatnya prestasi belajar peserta didik saya jadi menurun karena malas belajar karena mereka kecanduan *game online*, bermain game boleh tapi ada batasnya karena peserta didik saya tidak mampu untuk mengontrolnya maka jadilah seperti ini malas belajar, kurang mengikuti pembelajaran dengan baik, kurang aktif dalam diskusi dan malas mengerjakan tugas rumah. kami sebagai wali kelas sering menasehati dan juga kami meminta ke guru BK untuk memprosesnya.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik SMA 2 Ranah pesisir telah kecanduan game online. Dengan hal ini perlunya guru bimbingan dan konseling mengatasi peserta didik yang kecanduan game online ini.. guru bimbingan dan konseling disini melakukan konseling kelompok agar peserta didik disini tidak lagi kecanduan terhadap game tersebut.

Berdasarkan hal di atas, penulisinginmengetahuilebihdalamdanlebihjelasmengenaihalinidenganmelakukan penelitian dengan judul” **Pelaksanaan Layanan konseling kelompok**

¹⁰AF,DP,FA,MT, AC,BC,AZ,NN,BB, danES Pesertadidik kelas X SMA N 2 RanahPesisir, WawancaraSabtu, 4November 2017

¹¹.Hera Sosilawati,SPd, walikelas X.3. SMA N 2 RanahPesisir, Wawancara, Selasa, 7 November 2017

Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik SMA N 2 Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah, “bagaimana pelaksanaan Layanan konseling kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Di SMA N 2 Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan?”

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi kesimpangsiuran, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

- a. Perencanaan layanan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir.
- b. Pelaksanaan layanan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir.
- c. Hasil Layanan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perencanaan layanan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir.
2. Pelaksanaan layanan konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir.
3. hasil konseling kelompok dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu bimbingan dan konseling terkhusus perkembangan belajar siswa setelah kemajuan teknologi yang begitu pesat.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Bagi penulis sendiri sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana di Fakultas Tarbiyah Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Prodi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) UIN Imam Bonjol Padang.

b) Bagi guru Bimbingan dan Konseling

Bagi guru pembimbing, sebagai bahan masukan agar lebih dapat memahami anak didiknya dan memberikan pengarahan dalam belajarnya, dan guru pembimbing dapat memberikan pemahaman

dalam upaya membimbing dan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di SMA N 2 Ranah Pesisir. Sebagai sarana untuk mengambil inisiatif dalam rangka menyempurnakan pelaksanaan program bimbingan dan konseling sehingga antara guru sebagai pembimbing disekolah dan siswa sebagai pihak yang perlu dibimbing bisa saling melengkapi.

D. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadikesalahandalammemahamijudulpenelitianini, di bawahiniakanistilah – istilah yang dipakaidalampenelitiantersebut:

Layanan konseling : konseling kelompok adalah merupakan suatu kelompok proses di mana seorang konselor terlibat di dalam suatu hubungan dengan sejumlah klien pada waktu yang sama.¹²

Game Online DalamKamusBahasaInggris-Bahasa Indonesia : Bergambar, *Game*adalahpermainan¹³.

DalamKamusBahasaInggris-Bahasa Indonesia Bergambar, *Online* adalahtersambungke internet atautersediabagi orang yang menggunakan

¹²MochamadNursalim, *pengembanganprofesibimbingan&konseling*.(Jakarta:Erlangga, 2015),hal.113

¹³JoneBingham.KamusInggris-Indonesia Bergambar.(PerpustakaanProvinsi Sumatera Barat.No.Induk:7A.AA9.2014) Hal:106

internet.¹⁴ Online adalah merupakan status yang menyatakan bahwa sebuah computer

client (pengguna internet) dalam keadaan terkoneksi dengan jaringan internet.

¹⁵Jadi dapat disimpulkan *game*

online adalah permainan *game* yang dimainkan melalui media

Pesertadidik : elektronik yaitu komputer yang terkoneksi dengan internet.

Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.¹⁶ Maksudnya adalah pesertadidik yang

: menjalankan pendidikan formal seperti SD Sederajat, SMP Sederajat dan SMA Sederajat dan Perguruan Tinggi tertentu yang telah disahkan oleh pemerintah.

Berdasarkan uraian dan penjelasan di atas, maksud keseluruhan pembahasan ini adalah suatu proses pelaksanaan konseling kelompok yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan

¹⁴Ibid, Hal:166

¹⁵Darma, dkk. *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta. Media kita. 2010. Hal. 415

¹⁶Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI. 2007. Hal.5

game online pada peserta didik SMA 2 Ranah Pesisir ke arah yang lebih baik.

