

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Dahlia (2013: hlm. 1) teknologi yang semakin canggih memudahkan semua orang untuk memperoleh informasi yang mereka inginkan. Teknologi informasi dalam globalisasi saat ini mengambil peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Semua orang bisa dengan mudah menggunakan dan mengakses berbagai informasi dari seluruh belahan dunia dengan adanya fasilitas internet. Perkembangan ilmu pengetahuan menghasilkan beraneka macam produk yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pengetahuan, kesehatan dan bahkan untuk sekedar hiburan. Berbagai kemudahan untuk memenuhi kebutuhan manusia diantaranya ada yang bersifat positif dan juga negatif. Akan tetapi pada saat ini banyak kemudahan dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang berefek negatif yang biasanya bersifat hiburan salah satu contohnya yaitu *game online*, *game online* menurut Dahlia (2013: hlm. 3) merupakan fasilitas internet yang paling sering digunakan oleh remaja saat ini dan tidak jarang ketika remaja bermain *game online* akan berdampak negatif terhadap kehidupan remaja, seperti menjadi kurang disiplin ataupun menjadi lupa terhadap waktu dan juga orang-orang disekitarnya. Sementara dalam kehidupannya, remaja dengan adanya kemudahan dalam perkembangan ilmu pengetahuan seharusnya dapat lebih mengembangkan diri dan menjadi bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

Game online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan beragam fasilitas yang lebih menarik ketimbang dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena pemain tersebut dapat berkomunikasi

dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia dengan *chatting*. *Game online* merupakan salah satu gaya hidup baru disetiap kalangan. Saat ini banyak kita jumpai warnet (warung internet) dikota ataupun di desa-desa, mereka memfasilitasi komputer (PC) nya dengan *game online*. Komputer (PC) yang memiliki fasilitas *game online* bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut relatif lebih mahal dari pada komputer biasa karena komputer tersebut umumnya memiliki spesifikasi hardware yang lebih tinggi untuk menjalankan sebuah *game online*, terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah *game online* juga harus memadai (diatas rata-rata). Jika kita lihat dari modal untuk sebuah “*Game Center*” yaitu bisa disebut tempat bermain khusus *game online* terbilang cukup besar, tetapi realita di masyarakat kita baik dikota maupun di desa *game center* sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya dapat membuat ketergantungan bagi beberapa orang yang menggemarinya.

Saat ini bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas internet di rumahnya dapat mengakses *online game* tersebut di warnet (warung internet) yang kebanyakan diantaranya buka selama 24 jam (*nonstop*) dengan biaya yang cukup dapat terjangkau di kalangan remaja, pada jaman sekarang juga *game online* tidak hanya dapat di akses melalui PC (*personal computer*) di warnet melainkan *online game* dapat di akses melalui HP (*handphone*). *Game online* memiliki daya tarik melalui tampilan grafis yang memukau yang umumnya membuat para pemain merasa nyata dalam memainkannya. “Tampilan grafik yang berkualitas tinggi serta bertarung secara *online* menjadi daya tarik tersendiri bagi *gamers*” (Rohan, 2009: hlm. 30). Perilaku akademis yang dialami siswa ketika ketergantungan bermain *game online* dapat memiliki perilaku yang baik, hal ini dapat saja terjadi apabila adanya pengaturan waktu yang baik serta adanya kontrol yang baik dari gamer dan siswa tersebut untuk lebih memprioritaskan belajar daripada bermain *game online* serta *game online* hanya dimainkan untuk mengisi waktu luang dikala jenuh (Riska Wulan, dkk, 2014: Vol 13 No 02). *Game online* akan membawa dampak negatif bagi penggunaanya dalam hal akademik apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di

dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah, minat untuk belajar berkurang serta penyelewengan uang SPP, anak menjadi susah untuk di suruh oleh orang tua ketika sedang asik bermain game. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya kontrol dari diri siswa tersebut (Ridwan Syahrani, 2015: Vol 1 No 1).

Game online menurut seorang penggemar game mengatakan, bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan. Namun ketika kita mengetahui *game online*, tersimpan sebuah dampak kecenderungan yang bersifat ketergantungan bagi pemainnya, *game online* memiliki isi yang menarik, berupa tampilan gambar, animasi visual yang menakjubkan sehingga mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk bermain *game online*, selain itu macam-macam game tersebut telah dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Menurut (Angela, 2013: Vol 01 No 02) diketahui beliau melakukan wawancara kepada anak-anak rentang usia sekolah mengenai dampak dari *game online* dalam kegiatan belajar, dimana anak-anak merasa kurang bersemangat ketika sedang berlangsungnya pelajaran, anak-anak juga mengatakan nilai akademik juga terkadang terganggu oleh *game online*, anak-anak cenderung lebih menyukai bermain permainan yang mereka sukai, diantaranya anak-anak tersebut menyukai permainan semacam *Point blank*, *Counter Strike*, *Sepak Bola*, *Ayo Dance*, *FarmVille*, *The Sim*. Waktu yang digunakan anak-anak tersebut untuk bermain game mulai dari 2 jam sampai dengan 4 jam bahkan terdapat juga yang lebih, ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya bermain secara terus menerus (Angela, 2013: Vol 01 No 02). Mudah-mudahan mengakses internet pada saat ini membuat para remaja dapat dengan mudah mengakses *game online* dimana saja dan kapan saja saat ia mau tanpa mengenal waktu. Sifat dari permainan yang menantang cenderung ingin menang interaktif serta atraktif dapat menjadikan faktor kebiasaan yang buruk bagi remaja. Kondisi tersebut akan semakin parah jika dipengaruhi faktor lingkungan, terutama keluarga yang kurang memberikan pengawasan terhadap anaknya.

Sebuah penelitian terkait dengan pola tidur yang mempengaruhi belajar remaja yang dilakukan oleh Rini Trias Ambasari dan Dewi Listyorini, mengemukakan bahwa sebanyak 68 orang remaja yang diambil untuk dijadikan

sampel yang dilakukan dengan menggunakan *quota sampling*, Hasil penelitian menunjukkan 22 responden (32,4 %) dengan bermain pendek atau sebentar, 27 responden (39,7 %) waktu bermain menengah, dan 19 responden (27,9 %) bermain dengan waktu yang cukup lama. Hasil penelitian tersebut dengan 43 responden (63,2 %) yang memiliki perubahan pola tidur, sedangkan 25 responden (36,8 %) tidak mengalami perubahan pola tidur. Hasil hipotesis penelitian $X^2 = 10,182$ dengan $p = 0006$. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain *game online* serta durasi dengan pola tidur yang akhirnya berdampak pada menurunnya belajar remaja, karena remaja yang memiliki pola tidur tidak teratur serta seringnya bermain *game online* akan memiliki sedikit waktu untuk belajar yang akhirnya berdampak pada menurunnya kualitas belajarnya (Rini Trias, dkk, 2012: Vol 17 No 1).

Hasil penelitian menunjukkan latarbelakang pelajar yang menyukai *game online* meliputi beberapa hal. Diantaranya adalah *game online* yang dianggap menghibur dan menyenangkan. Bagi mereka *game online* merupakan salah satu aktivitas rutin yang dilakukan setelah sekolah (Ardanawati Ayu P, 2013: Vol 1 No 1). Detria (Widayanti, 2007: hlm. 3) mengemukakan bahwa prinsipnya, “*game* memiliki sifat yang membuat orang-orang menjadi ketergantungan untuk membuat seseorang nyaman didepan monitor komputer selama berjam-jam.” Menurut perspektif psikologi seseorang yang memiliki kebiasaan *game online*, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis serta asik dengan dunianya sendiri. Hal ini tentunya berbahaya terutama bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan kemungkinan seseorang tersebut akan memiliki anggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya ada pada tempat dimana ia sedang bermain *game online*. Diantara mereka merupakan golongan dari pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi, baik dari status golongan ekonomi bawah hingga menengah keatas.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling menunjukan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung cenderung memiliki keinginan bermain *game online* yang cukup tinggi hal tersebut didasarkan menurut guru

bimbingan dan konseling yang mengatakan bahwa setiap sepulang sekolah seringkali terdapat beberapa siswa yang diketahui sedang asyik bermain *game online* di warnet-warnet yang berada tidak jauh dari lingkungan sekolah. Beliau menyebutkan pula salah satu faktor penghambat proses belajar mengajar adalah *game online* dimana siswa yang memiliki keinginan untuk bermain *game online* cenderung memiliki hasil belajar yang dapat dikatakan kurang baik. Berdasarkan dari hasil wawancara bersama guru bimbingan dan konseling ditemukannya permasalahan adanya kegiatan belajar yang kurang baik, yang diakibatkan oleh kebiasaan bermain *game online*. Menurut pengamatan dari guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut masih sering siswa yang ditemukan membolos tidak menghadiri kegiatan akademik disekolah tanpa keterangan, keinginan belajar yang menjadi rendah, nilai akademik yang menurun, siswa cenderung lebih bersemangat untuk bermain *game online* di warnet dibandingkan dengan mengikuti pembelajaran di sekolah.

Apabila kita pahami apa yang terjadi di alam dunia game, di alam ini anda yang bukan siapa-siapa bisa menjadi siapa-siapa. Maksudnya disini adalah jika anda di dunia nyata anda adalah orang yang biasa, seseorang yang sekolahnya bermasalah dan kehidupan di dunia nyata bermasalah, bisa berubah total jika anda memainkan peran di alam *game online*. Contohnya jika seseorang yang sekolahnya bermasalah dengan nilai dan sikapnya, bisa saja dalam dunia virtual gamenya dia adalah seorang yang disegani serta banyak menolong orang dan kuat serta sangat dihargai. Hal ini sangat bertolak belakang dengan dunia nyatanya, bahkan di dalam alam game atau dunia virtual gamenya dia adalah seorang penguasa yang dihormati dan disegani dengan banyak sekali kekayaan dan semua perintah dan keinginannya dapat dituruti. *Game online* memungkinkan *gamer* (individu yang bermain game) mendapat kebebasan dalam mengeksplorasi diri. Aktivitas bermain didasari oleh latar belakang yang berbeda dari setiap individu satu sama lain. Setiap *gamer* pelajar memiliki alasan masing-masing kenapa memilih menyukai permainan *game online*. Oleh karena itu dalam proses tumbuh kembangnya ada baiknya kita dapat memahami siswa dalam hal ini yaitu memberikan perlakuan yang berbeda kepada siswa yang memiliki kebiasaan

bermain *game online*, terima dia apa adanya dan bantulah siswa tersebut agar dapat berprestasi dan membuat dia menjadi siswa yang luar biasa hebat dalam bidang akademik yang ia sukai, dalam upaya mengurangi siswa yang bermain *game online*, kita dapat memposisikan diri serta dapat merubah pola pikir dirinya kearah yang lebih positif.

Berdasarkan latar belakang fenomena permasalahan diatas mengenai kebiasaan bermain *game online* perlu dikaji lebih mendalam, penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Mengacu pada latar belakang, penelitian yang berjudul: **“Program Bimbingan dan Konseling untuk Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online pada Siswa” (Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017).**

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Game online berbeda dengan game-game biasa pada umumnya perbedaannya adalah *game online* para pemain perlu menggunakan koneksi internet untuk dapat terhubung dengan game dan berinteraksi dengan para pemain lainnya. Para pemain *game online* umumnya dapat berinteraksi dengan sesama pemain lain lewat chat dalam game, sedangkan game-game biasa hanya bisa bermain solo (sendiri) tidak memerlukan koneksi internet dalam memainkannya sehingga para pemain game yang tidak online (solo) tidak dapat berinteraksi dalam game. Dalam menjalankan game online salah satu syarat untuk bermain dengan cara mendaftar dalam permainan tertentu memberikan informasi tentang identitas mereka baik itu informasi yang bersifat pribadi ataupun umum, dengan cara mendaftar dalam suatu permainan online pemain akan mendapatkan account berupa *id* dan *password* untuk dapat login dalam permainan.

Di kalangan remaja *game online* sangatlah diminati, terlihat dari bagaimana antusias mereka dalam bermain game bersama teman-teman mereka, dari jam pulang sekolah sampai sore bahkan terkadang ada yang sampai lupa waktu jika telah bermain *game online*. Hal ini tentu dapat berdampak buruk bagi diri para remaja, misalnya bagi mereka para remaja yang sudah lupa waktu dalam

bermain *game online*, hal ini tentu dapat membuang waktu yang mereka miliki, hal tersebut juga tentu mengakibatkan penurunan terutama dalam penurunan nilai akademik yang dimiliki oleh siswa tersebut. Namun di sisi lain *game online* juga memiliki dampak positif, diantaranya adalah dengan *game online* siswa dituntut untuk dapat berfikir memecahkan permasalahan secepat mungkin, membuat siswa lebih kreatif dalam menuangkan pemikiran-pemikiran yang ada serta, siswa umumnya dapat melakukan kerja sama team dengan orang lain tanpa menemui adanya kesulitan.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas yang menjadi pokok penelitian adalah bimbingan dan konseling untuk mereduksi *game online*, dimana seharusnya dalam perkembangan teknologi dapat memberikan hal yang positif tetapi pada saat ini perkembangan teknologi cenderung membuat arus balik sehingga hal yang terjadi adalah kebalikannya, sehingga siswa cenderung menurunkan proses belajarnya yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya, dalam pengaruhnya *game online* mempengaruhi siswa dalam hal belajar di sekolah serta dorongan siswa dalam melakukan sesuatu cenderung menurun.

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran umum kecenderungan bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana program hipotetik bimbingan dan konseling untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui gambaran umum kecenderungan bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Mengetahui program hipotetik bimbingan dan konseling yang dapat dikembangkan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode deskriptif ini merupakan metode yang digunakan dengan cara menganalisa berbagai peristiwa-peristiwa atau permasalahan yang terjadi pada saat penelitian sedang berlangsung, dengan menggunakan metode deskriptif, peneliti dapat menghasilkan serta dapat memperoleh informasi yang tepat baik secara sistematis, faktual, dan akurat (Sugiyono, 2009: hlm. 10).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2017/2017. Pada penelitian teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik berupa angket untuk mengetahui bagaimana gambaran kebiasaan bermain *game online*, sehingga dapat dibuat rancangan program untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* tersebut.

E. Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

- a. Untuk menambah referensi terhadap kajian belajar terkait dengan *game online*.
- b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Konselor sekolah sebagai bahan rujukan implementasi program bimbingan dan konseling dalam mereduksi siswa yang memiliki kebiasaan dalam bermain *game online*.
- b. Menambah pemahaman bagi konselor sekolah agar lebih meningkatkan pengetahuan siswa terutama terhadap perkembangan teknologi sehingga siswa dapat memanfaatkannya kepada hal yang lebih positif.

- c. Memberikan pemahaman akan pengaruh *game online* dan dampaknya terhadap lingkungan sekitar serta pengaruh terhadap nilai akademis siswa.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi ini yaitu: Bab I pada bab ini mengungkap latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II pada bab ini berisi tentang konsep teoritis yang relevan untuk kemudian dijadikan sebagai landasarn oprasional penelitian. Bab III pada bab ini berisi mengenai lokasi, sample penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, definisi oprasional variable (DOV), instrument penelitian, proses pengembangan instrument, teknik analisis data, dan pengolahan data. Bab IV pada bab ini berisikan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian. Bab V pada bab ini berisikan kesimpulan dan rekomendasi.