

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Pada era teknologi yang aktif saat ini, hal yang tidak biasa terjadi ketika kemajuan teknologi memberikan kemudahan dan berbagai manfaat yang dirasakan oleh masyarakat. Salah satu contohnya adalah *game online*, yang menjadi bentuk hiburan yang populer. *Game online* dapat diartikan sebagai permainan yang dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet. Untuk bermain *game online*, diperlukan koneksi internet atau *Local Area Network (LAN)* agar pemain dapat terhubung dan berinteraksi dengan pemain lain yang berada di lokasi yang berbeda dalam satu permainan yang sama (Yonandi & Nursalim, 2020).

Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone* (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014) Penulisan ini diambil dari jurnal Eryzal Novrialdy. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.

Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir,

reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, lupa waktu sehingga pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena akibat *game* ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi bermain *game* kasayangan mereka. Hal tersebut juga menyebabkan peserta didik sering membolos sekolah karena bangun siang efek dari bermain *game online* sampai larut malam.

Fenomena kecanduan *game online* juga terjadi pada peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pasundan 2, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Dapat diketahui bahwa ada beberapa peserta didik di SMP Pasundan 2 kota Bandung yang sudah mengenal *game online* dan bahkan sudah memasuki pada dunia *game online* tersebut. Melalui hasil pengamatan yang dilakukan oleh Guru BK terhadap beberapa peserta didik pada saat jam istirahat dan diluar jam pelajaran, sering terlihat mengakses *game online*.

Faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan bermain *game* salah satunya adalah pada saat masa pandemi Covid-19. Sebagian besar peserta didik pada saat pandemi covid-19 mengalami kebosanan dengan situasi yang belum normal, oleh sebab itu salah satu dampak dari kebosanan peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring yakni dengan bermain *game online*, permainan

*game online* meningkat penggunaannya ketika di masa pandemi covid-19. Ada perbedaan yang signifikan dari jumlah pengguna *game online* antara sebelum dan pada saat pandemi covid-19, waktu lama bermain pengguna *game online* juga mengalami peningkatan. Situasi dan kondisi seperti ini yang memicu anak-anak terpacu dengan gawainya dan pembelajaran jarak jauh sistem daring juga sedikit banyak menjadi anak untuk tertarik dengan permainan *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Bimbingan Konseling (BK) di SMP Pasundan 2 Kota Bandung, mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang kecanduan bermain *game online*. Akibat kecanduan tersebut sehingga beberapa peserta didik kebiasaan bermain *game* hingga larut malam. Hal tersebut juga menyebabkan peserta didik sering membolos sekolah karena bangun siang efek dari bermain *game online* sampai larut malam. Selain itu, dampak negatif yang ditimbulkan dari game online yaitu peserta didik yaitu ada kecenderungan ingin selalu bermain *game online* dalam kesehariannya tanpa mengenal waktu serta lupa akan tanggung jawabnya sebagai pelajar yaitu salah satunya mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Dalam rangka pemberian bantuan yang diberikan secara sistematis kepada individu yang kecanduan *game online*, layanan yang cocok dan sesuai menangani permasalahan ini adalah layanan Individual. Konseling Individual adalah salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang diselenggarakan dalam rangka mengentaskan permasalahan-permasalahan yang dialami oleh konseli.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pasundan 2 Kota Bandung. Sasaran peneliti pada penelitian ini adalah kelas VII, alasannya karena menyesuaikan kepada program yang sudah ada di SMP tersebut.

Berdasarkan penelitian diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yaitu tentang bagaimana cara mengatasi kecanduan dalam bermain *game online* di kalangan SMP dengan layanan konseling individu. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pasundan 2 Kota Bandung dan sasaran peneliti pada penelitian ini adalah kelas VII. Dalam penelitian ini saya menggunakan layanan konseling individu yang merupakan proses pemberian bantuan yang di lakukan melalui wawancara konseling oleh guru Bimbingan Konseling (BK) kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh klien.

Maka penelitian ini berfokus pada masalah yang telah di paparkan diatas, sehingga penelitian ini berjudul **“Layanan Konseling Individu Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online*.”**

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMP Pasundan 2 Bandung?

2. Bagaimana pelaksanaan layanan konseling individu dalam upaya mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa di SMP Pasundan 2 Bandung?
3. Bagaimana hasil layanan konseling individu mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMP Pasundan 2 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagaimana sesuai dengan fokus penelitian di atas adalah

1. Mengetahui kondisi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMP Pasundan 2 Bandung.
2. Mengetahui pelaksanaan layanan konseling individu dalam upaya mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa di SMP Pasundan 2 Bandung.
3. Mengetahui hasil evaluasi guru BK dalam pemberian layanan konseling individu mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMP 2 Pasundan Bandung.

### D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagaimana sesuai dengan fokus penelitian ialah

1. Secara Akademis

Diharapkan berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah yang berhubungan dengan proses konseling individu.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi dan informasi bagi guru Bimbingan dan Konseling di SMP Pasundan 2 Bandung dalam mengimplementasikan mengenai Layanan Konseling Individu Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* di SMP Paasundan.

## E. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk menghindari adanya asumsi plagiarisme, maka peneliti akan memaparkan beberapa tinjauan pustaka yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti susun.

1. Jurnal Karya Sofyan Abdi dan Yeni Karneli pada tahun 2020 mengenai “Kecanduan *Game Online*: Penanganannya Dalam Konseling Individual”. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu persamaan studi kasus serta metode yang digunakan. Studi kasus yang digunakan ialah kecanduan *game online*, dan metode yang digunakan salah satunya menggunakan metode konseling individu. Yang mana dapat memudahkan peneliti dalam menemukan referensi.
2. Jurnal karya Rika Riyana Pratiwi, Elni Yakub, Tri Umari dengan judul “Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Dan Perilaku Agresif Di SMP Negeri 14 Pekanbaru”. Dari hasil temuan analisis data diatas yang diperoleh bahwa kecanduan *game online* dapat menghiraukan aktivitas penting yang lain. Fakta bahwa keduanya sama-sama berbicara tentang kecanduan bermain game

online. Namun ada sedikit perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yakni penelitian terdahulu tidak menggunakan metode konseling, sedangkan peneliti menggunakan metode konseling.

3. Jurnal karya Suryadi dan Mori Dianto pada tahun 2018 dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Hasil Belajar Siswa). Dari hasil temuan analisis data yang diperoleh bahwa terdapat hubungan yang signifikan negatif antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar siswa. Terdapat persamaan studi kasus antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yakni kecanduan *game online*, akan tetapi yang dilakukan oleh penulis menggunakan layanan konseling individu.

## **F. Landasan Pemikiran**

### **1. Landasan Teoritis**

Konseling individual menurut Tolbert dalam (Syamsu Yusuf 2016: 49) yang diambil dari skripsi Ryka Dwi Putri adalah hubungan tatap muka antara konselor dan konseli, dimana konselor sebagai seorang yang memiliki kompetensi khusus memberikan suatu situasi belajar kepada konseli sebagai seorang yang normal, membantu konseli mengenali dirinya, situasi yang akan dihadapi dimasa depan, sehingga konseli dapat menggunakan potensinya untuk mencapai kebahagiaan pribadi maupun sosial, dan lebih lanjut dia dapat belajar tentang bagaimana memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan di masa depan.

Kecanduan *game* didefinisikan sebagai pola perilaku yang melibatkan bermain *game*, dengan beberapa tanda yang dapat diidentifikasi. Pertama, seseorang tidak dapat mengendalikan keinginan atau dorongan yang kuat untuk bermain *game*. Kedua, individu yang kecanduan *game* seringkali memprioritaskan waktu dan energi mereka untuk bermain *game*, bahkan melebihi minat mereka terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya. Ketiga, meskipun terdapat konsekuensi negatif yang jelas akibat kecanduan *game*, seperti penurunan produktivitas atau masalah dalam hubungan sosial, orang yang terkena kecanduan ini tetap melanjutkan perilaku bermain *game* tanpa mengindahkan konsekuensi tersebut.

Menurut Mahardika (2016) yang diambil dari jurnal yang ditulis oleh Maria Agustina Lebho menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *game online*, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *online game* saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan *game* yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain *game* lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak.



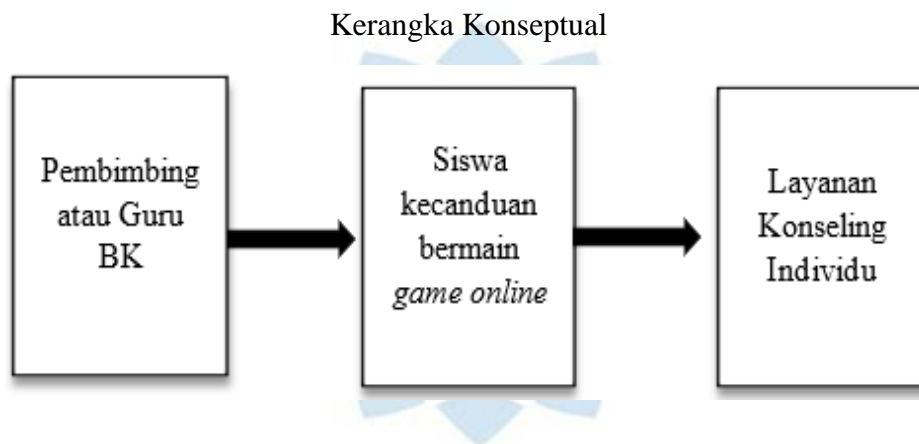
*Game online* merupakan teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan *smartphone* atau komputer. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke pemain lain. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa permainan ini tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*. salah satu contoh yang dapat penulis angkat ialah seperti *free fire* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan peserta didik pada *smartphone* mereka.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain *game online* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* menurut Pratiwi (2012) yang terdapat pada jurnal Febriandari dkk (2016:50). Setiap *game online* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi.

## 2. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep dari penelitian ini adalah melihat adanya upaya layanan konseling individu untuk mengatasi kecanduan bermain game online di kelas VII A SMP Pasundan 2 Bandung. Berdasarkan pada analisis data, maka kerangka konsep penelitian ini akan ditunjukkan pada gambar berikut. Yaitu:

**Gambar1. 1 Kerangka Konseptual**



## G. Langkah-langkah Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pasundan 2 yang berlokasi di Jl. Pasundan No. 32, Balong Gede, Kecamatan Regol, Kota Bandung. Lokasi ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu tersedianya data dan sumber yang akan dijadikan objek penelitian, adanya relevansi antara parodi dengan masalah yang di teliti, dan telah adanya kegiatan yang relevan di lokasi penelitian tersebut.

## 2. Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif dan paradigma konstruktivisme. Jenis penelitian deskriptif mengungkapkan dan mendeskripsikan sebuah peristiwa sehingga dapat diketahui sebuah kebenarannya. Paradigma konstruktivisme menganggap suatu realitas sosial dapat dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial itu bersifat relatif.

## 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Untuk teori yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori *Behavioral* atau teori pembiasaan. Dalam penelitian ini peneliti ingin mendeskripsikan masalah yaitu bagaimana layanan konseling individu dalam upaya mengatasi atau mengurangi perilaku kecanduan bermain game online pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 2.

## 4. Jenis Data dan Sumber Data

### a. Jenis data

Penelitian ini berkaitan dengan fakta-fakta yang ditemukan dalam pelaksanaan Layanan Konseling Individu Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* di SMP Pasundan 2 Bandung.

### b. Sumber data

#### 1) Sumber data Primer

Guru Bimbingan Konseling (BK) dan siswa kelas VII di SMP Pasundan 2 Bandung adalah sumber data primer dalam penelitian yang bertujuan agar mendapatkan data yang diperlukan mengenai bagaimana program layanan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa kelas VII di SMP pasundan 2, pelaksanaan layanan konseling individu serta hasil yang didapatkan dari program tersebut.

## 2) Sumber data Sekunder

Dalam penelitian ini data sekunder yang diambil adalah dokumentasi, buku, artikel jurnal, dan sumber lain yang relevan dengan fokus penelitian.

## 5. Informan

### a. Informan

Pemilihan informan sebagai sumber data dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip subjek yang menguasai masalah, memiliki data, dan bersedia memberikan informasi yang lengkap dan akurat. Teknik yang digunakan peneliti adalah intensional, yaitu peneliti memilih informan menurut kriteria tertentu berdasarkan topik penelitian. Dan siapapun yang terpilih harus menganggap dirinya mampu menjawab apa yang ditanyakan dalam fokus penelitian.

Informan yang menjadi sumber data dan informasi harus memenuhi persyaratan, yang akan menjadi *key informan* dalam penelitian ini adalah Bapa Ade Ismaya sebagai Guru BK dan siswa yang kecanduan bermain *game online* di SMP Pasundan 2 Bandung. Selain itu ada informan lain yaitu beberapa siswa yang akan membantu menjadi informan dan unit analisis untuk mengetahui proses dan hasil layanan konseling individu dalam upaya mengatasi kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMP Pasundan 2 Bandung.

b. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan sumber data dengan menggunakan Teknik *purposive*, yaitu ditentukan dengan menyesuaikan tujuan penelitian, mulai dari memasuki lapangan dan selama penelitian peneliti sendiri yang akan memilih orang tertentu dengan mempertimbangkan mana yang akan memberikan data yang diperlukan, karena dari mereka maka data penelitian ini akan di dapatkan.

6. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan melalui wawancara. Berikut untuk lebih jelasnya, peneliti akan menguraikannya:

a. Observasi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif yang dilakukan peneliti dengan cara peneliti mengambil bagian bersama dengan objek yang sedang diteliti. Adanya observasi partisipan ini maka peneliti akan mengetahui bagaimana proses layanan konseling individu dalam upaya mengatasi kecanduan bermain game online. Melalui metode observasi ini peneliti mendapatkan data tentang setiap kegiatan secara deskriptif, juga bagaimana teknik yang digunakan pembimbing atau Guru BK.

b. Wawancara

Dalam hal ini peneliti sendiri yang berperan dalam melakukan observasi, wawancara dan melakukan validasi data. Dan untuk instrumennya sendiri yaitu sebagai pelaksana langsung melakukan observasi, wawancara, dan membuat pedoman wawancara. Oleh karena itu kehadiran peneliti di lokasi penelitian mutlak diperlukan sesuai dengan prinsip-prinsip penelitian kualitatif yaitu peneliti harus menciptakan hubungan yang baik dengan subjek penelitian.

Dalam Penelitian ini, peneliti juga mengumpulkan data dari wawancara pada guru BK dan beberapa siswa kelas VII di SMP Pasundan 2 Bandung. Wawancara ini dilakukan dengan proses tanya jawab pada informan untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan penelitian. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang kecanduan siswa dalam bermain *game online* yang dapat

mengganggu kepada perilaku disekolah. Wawancara bisa dikatakan sebagai alat pemeriksa kembali dan atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh dari proses observasi.

Data hasil observasi dan wawancara kemudian didokumentasikan berupa data verbatim, gambar-gambar, rekaman wawancara, kemudian dianalisis berdasarkan teori-teori yang relevan dan kemudian dideskripsikan lalu ditarik kesimpulan.

#### 7. Teknik Pengumpulan dan Keabsahan Data

Teknik penentuan data dalam penelitian ini menggunakan data triangulasi yang diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu yang berbeda. Menurut Moleong, triangulasi adalah teknik untuk memverifikasi keabsahan data dengan menggunakan sesuatu selain data untuk keperluan verifikasi (Syahim & Syahrudin: 116-166).

Maka dari itu, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi sumber data melibatkan penggalan kebenaran suatu informasi tertentu dengan menggunakan berbagai sumber data seperti observasi, wawancara, dokumen dan arsip.

#### 8. Teknik Analisis Data

Peneliti dalam melaksanakan penelitian ini melakukan proses analisis data, data yang telah terkumpul kemudian dianalisa menggunakan analisa kualitatif. Adapun langkah-langkah Analisis data, sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara peneliti mendatangi lokasi penelitian. Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan agar menerima data yang cukup untuk di analisis, selanjutnya peneliti melakukan reduksi data.

b. Reduksi data

Reduksi data yaitu proses seleksi data. Pada reduksi data, data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dirangkum serta dikelompokkan berdasarkan pokok-pokok pembahasan agar dapat mengungkap tema permasalahan penelitian. Hal ini sangat memudahkan peneliti dalam penyajian data sehingga data yang diperlukan dapat tersusun dengan baik dan sistematis.

c. Penyajian data

Setelah reduksi data tahap selanjutnya penyajian data, yaitu setelah data dikelompokkan, diringkas, disusun secara sistematis, serta diungkapkan data-data yang dianggap penting untuk menjawab fokus penelitian, data dimasukkan ke dalam sebuah matriks, bagan, atau grafik.



d. Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap akhir analisis data yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang telah disajikan kemudian dibandingkan antara kesesuaian dari subjek penelitian dengan konsep dasar dari penelitian tersebut. Adapun verifikasi data agar kesesuaian data dengan makna konsep penelitian lebih akurat dan objektif.

