

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dijaman modern ini banyaknya teknologi terbaru yang dikembangkan, dimana salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini adalah teknologi internet dimana salah satu fungsi internet adalah sebagai alat komunikasi, tentu hal tersebut telah banyak menyita perhatian masyarakat secara luas hal ini karena bagi sebagian besar masyarakat modern internet telah menjadi gaya hidup baru serta telah menjadi kebutuhan utama sehari-hari, baik itu untuk kebutuhan komunikasi, bisnis, dan lain-lain.

Dengan semakin berkembangnya akses ke media jejaring sosial (internet) yang memudahkan setiap individu untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan individu lainnya, hal ini semakin memacu peningkatan fungsi internet dalam lini kehidupan manusia, salah satunya adalah perkembangan pada industri *smartphone* yang mulai berkembang pesat dan menyebar ke seluruh dunia termasuk ke Indonesia. Perkembangan ini juga di imbangi dengan respon positif masyarakat yang tentu semakin membuat para pelaku bisnis *smartphone* melakukan berbagai pengembangan pada produk *smartphone* pintarnya (Thohirin, 2013:140), sehingga saat ini telah banyak produk *smartphone* yang memiliki banyak fitur yang memudahkan para penggunanya, serta dengan desain yang bagus sehingga banyak di gandrungi para kalangan muda.

Perkembangan teknologi *smartphone* yang paling diminati oleh kalangan muda pada saat ini adalah media *game online*, dimana *game online* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk menghubungkan antara individu dengan individu lainnya untuk bermain bersama melalui internet. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online melalui internet. *Game online* sendiri menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti: video game, playstation), fasilitas yang didapat oleh para pemain *game online* adalah pemain

game online dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting didalam fitur yang ada pada *game online* (Lusi, 2018:34).

Permainan *game online* dari waktu ke waktu semakin mengalami peningkatan serta fitur-fitur baru yang semakin menambah keseruan dalam bermain *game online*, tentu hal tersebut semakin menarika minat setiap orang untuk mencoba memainkan permainan tersebut, salah satu kalangan yang paling banyak memainkan permainan *game online* adalah kalangan remaja, dimana permainan *game online* telah menyita banyak perhatian para remaja terutama bagi remaja pada usia SMP. Selain itu permainan *game online* dilamnya terdapat tingkatan-tingkatan dengan tingkat kesulitan baru yang lebih menantang sehingga hal tersebut semakin membuat remaja meningkatkan frekuensi bermain *game online* nya.Selain itu game online mengajarkan sesuatu yang baru kepada para remaja karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut, tentu hal tersebut jika dibiarkan akan dapat berdampak buruk bagi remaja salah satu dampaknya adalah remaja dapat menjadi kecanduan *game online* (Lusi, 2018:35).

Menurut Grispon kecanduan atau *addiction* merupakan keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidak nyamanan ketiadaan obat. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, maka mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Sementara itu menurut Mappaleo dalam Fahdian (2018:3) kecanduan merupakan keterlibatan yang terus-menerus pada aktivitas meskipun aktivitas tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Sedangkan menurut kamus psikologi kecanduan merupakan kondisi ketergantungan secara fisik pada suatu obat tertentu. Sehingga kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi dimana pada awalnya

individu mencari kenikmatan dan kepuasanlah namun tidak didasari dengan manajemen diri yang baik sehingga menyebabkan kecanduan.

Kristiana (2019), menyebutkan bahwa penelitian yang dilakukannya pada tahun 2018 diketahui bahwa 14% remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibukota di Indonesia mengalami kecanduan internet. Dimana bermain *game online* dan media sosial menjadi kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh remaja. Padahal di Korea Selatan saja angka prevalensi adiksi gamenya 12%. Selain itu pada penelitian yang pernah dilakukan di Amerika Serikat diketahui dari 963 orang tua yang memiliki anak remaja yang berusia antara 13 dan 18 tahun, sebanyak 86 persen dari orang tua tersebut merasa bahwa anak-anaknya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain video game. Penelitian ini dilakukan oleh Rumah Sakit *CS Mott Children* milik *University of Michigan*. Selain itu, seperti yang dilansir dari *Malay Mail*, Rabu (22/1/2020), 54 persen anak laki-laki bermain selama tiga jam atau lebih perhari (Yuliardi, 2020).

Dari banyaknya jenis *game online* hampir semuanya dapat menimbulkan kecanduan, dimana para pemain tanpa ada batas waktu telah menghabiskan berjam-jam hanya untuk bermain game online. *Game Online* merupakan game yang berbasis elektronik visual yang dimainkan dengan memanfaatkan visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata menjadi lelah dan biasanya disertai dengan sakit kepala (Yuswanto, 2018:12). Untuk itu individu dapat dikatakan telah kecanduan *Game Online* jika bermain *game* lebih dari 3 kali dalam sehari dan durasi waktu melebihi 3 jam, kemudian menunjukkan sikap anti sosial, merasa frustrasi ketika tidak dapat bermain *game online*, sehingga kecanduan *Game Online* adalah jenis kecanduan yang diakibatkan karena teknologi internet yaitu *internet addictive disorder*.

Individu dapat dikatakan dalam kondisi kecanduan *game online* adalah jika aktivitas yang disukai atau dilakukan telah mendominasi pikiran dan perilaku individu. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan game online akan merasakan efek kesenangan jika bermain game online (Lusi,

2018:40). Sehingga *game online* sendiri dapat menyebabkan kecanduan karena *game online* memiliki sifat *addictive*, selain itu *game online* dirancang agar pemain berhasil melampaui target-target tertentu, sehingga membuat individu yang memainkannya akan merasa tertantang untuk terus-menerus memainkan permainan tersebut sampai bisa berhasil meningkatkan level permainannya, hal tersebut tentu akan mengakibatkan pemain *game online* merasa kecanduan yang menimbulkan sikap berlebihan dalam menggunakan permainan *game online*. Hal ini seperti yang tertuang di dalam Al-Qur'an surat Al-A'Raaf ayat 31 (Duta Ilmu, 2010:134) yang artinya:

“Hai anak Adam, berpakaianlah yang indah ketika hendak memasuki masjid. Makan dan minumlah dan jangan berlebihan. Sesungguhnya sesuatu yang berlebihan itu tidak baik dan Allah tidak menyukainya”.

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah membenci sesuatu yang berlebihan, yang artinya adalah tidak baik bagi individu jika sesuatu tersebut dilakukan dengan berlebih-lebihan. Sehingga kecanduan *game online* termasuk kegiatan yang merugikan dan berlebih-lebihan, selain itu jika kondisi kecanduan *game online* terus dibiarkan akan dapat berdampak buruk bagi remaja itu sendiri. Untuk itu perlu adanya layanan bantuan agar dapat membantu remaja menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi, salah satunya adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dimana layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan bantuan atau bimbingan kepada individu melalui kegiatan kelompok (Thohirin, 2013:164). Dengan adanya kegiatan ini diharapkan remaja akan mampu secara bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi serta dapat saling mengingatkan antara satu dengan yang lain sehingga perilaku baru yang mengarah ke hal yang lebih positif akan lebih mudah terbentuk.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan 2 kali observasi dan 2 kali wawancara kunjungan *home visit* peneliti di Dusun Ngibak, peneliti menemukan banyak sekali sekumpulan remaja yang bergerombol bersama baik itu di rumah salah satu warga maupun nongkrong di warung kopi dan mereka saling asik dengan HP masing-masing, setelah peneliti coba gali lebih dalam lagi

ternyata sekumpulan remaja tersebut sedang asik main bareng (MABAR) *game online*. Kemudian berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan warga dan salah satu orang tua remaja yang ikut melakukan MABAR, diketahui bahwa remaja-remaja tersebut setiap hari asik bermain dengan Hpnya sampai berjam-jam, karena terlalu asik bermain HP remaja bahkan sampai sulit disuruh oleh kedua orang tuanya serta langsung marah ketika disuruh atau diganggu saat sedang asik bermain, tidak sampai disitu karena hal tersebut juga ada salah satu orang tua yang mendapatkan teguran dari guru sekolahnya karena remaja tersebut jarang mengumpulkan tugas-tugas sekolahnya dan setelah ditelusuri ternyata remaja tersebut asik bermain *game online* sampai lupa waktu hingga tugas-tugas sekolahnya menjadi terbengkalai.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, seperti penjabaran diatas bahwa kecanduan *game online* sudah menimbulkan dampak negatif bagi remaja diantaranya individu menjadi pribadi yang penyendiri, lupa waktu, mudah emosi saat sedang diganggu waktu bermain *game online*. sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan nilai pendidikan karakter yang harus dikembangkan individu terlebih individu pada usia remaja, seperti kedisiplinan, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Maurice, 2016:25). Sehingga perlu dilakukannya upaya bantuan layanan untuk mencegah kecanduan *game online* dilingkungan remaja tersebut, dimana konselor akan membantu remaja dalam menyelesaikan masalahnya serta mencegah kecanduan *game online* tidak sampai terjadi pada remaja, salah satunya adalah mengguakan layanan bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (peserta didik) melalui kegiatan kelompok. Dalam bimbingan kelompok, efektifitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan (Thohirin, :150). Bimbingan kelompok merupakan layanan yang menciptakan lingkungan yang nyaman dimana setiap anggota kelompok dapat saling berinteraksi antar anggota dengan begitu diharapkan

individu mampu untuk melatih diri agar bisa memberikan ide-idenya, memberikan dukungan alternatif pemecahan masalah serta mampu mengambil keputusan yang tepat.

Salah satu metode bimbingan kelompok yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan *game online* adalah dengan menggunakan teknik diskusi kelompok, dimana teknik diskusi kelompok adalah teknik yang memberikan kesempatan bagi anggotanya untuk memecahkan permasalahannya secara bersama-sama, dimana setiap remaja yang menjadi anggota kelompok dapat mengemukakan pemikirannya untuk mencari pemecahan masalah yang sedang dihadapi (Nursalim, 2016:2). Dengan begitu dalam diskusi kelompok akan mampu menjadi media bagi anggota kelompok untuk mendapatkan pemahaman nilai-nilai positif bagi pengembangan dirinya.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa teknik diskusi kelompok dapat digunakan untuk membantu remaja dalam mencegah kecanduan *game online*, hal ini karena pada teknik diskusi kelompok akan membimbing anggotanya untuk mampu memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi secara bersama-sama dengan cara saling memberikan saran dan pertimbangan untuk memecahkan masalah. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Efektifitas Teknik Diskusi Kelompok untuk Mencegah Kecanduan *Game Online* Remaja di Dusun Ngibak"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah teknik diskusi kelompok efektif untuk mencegah kecanduan *game online* remaja di Dusun Ngibak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah teknik diskusi kelompok efektif atau tidak dalam mencegah kecanduan *game online* remaja di Dusun Ngibak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak. Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan yang bermanfaat untuk bahan kajian dan bahan pertimbangan akan pentingnya teknik diskusi kelompok dalam mencegah *kelompok kecil* terhadap pelemahan perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja di Dusun Ngibak.

2. Secara Praktis

a. Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai strategi dan bahan masukan pada Desa maupun kelompok masyarakat didalamnya untuk memperhatikan kondisi remaja dalam menumbuhkan perilaku disiplin belajar dan pengurangan perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja.

b. Orang tua atau Pengasuh

Hasil penelitian ini menjadi masukan bagi orang tua yang diharapkan dapat berguna dan menjadikan diri lebih baik dalam melakukan pengajaran dan pembimbingan di rumah.

c. Perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah literature dibidang Bimbingan Konseling terutama yang berkaitan dengan teknik

diskusi kelompok efektif untuk mencegah kecanduan *game online* remaja di Dusun Ngibak.