

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Teknik Diskusi Kelompok

Teknik diskusi kelompok merupakan salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok, dimana layanan ini memberikan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok (Thohirin, 2013:164). Menurut Romlah (2001:3), “bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok.” Thantawy (1997), menjelaskan pengertian bimbingan kelompok merupakan suatu upaya bimbingan yang diberikan kepada beberapa individu melalui situasi kelompok, dengan sasaran kelompok tetap adalah individu yang memiliki permasalahan yang sama. Layanan bimbingan kelompok didalamnya membahas mengenai topik-topik umum yang dijadikan sebagai bahan kepedulian bersama antar anggota kelompok, permasalahan yang menjadi topik utama dalam kelompok dibahas melalui suasana dinamika kelompok yang lebih intens serta konstruktif yang diikuti oleh semua anggota kelompok dengan dipimpin oleh ketua kelompok yaitu konselor (Thohirin, 2013:165).

Menurut Thohirin (2013:41), fungsi dari bimbingan kelompok adalah sebagai berikut: (1) Fungsi pemahaman, layanan bimbingan kelompok diberikan untuk memberikan pemahaman tentang diri konseli serta permasalahan yang sedang dihadapi serta lingkungan dan pihak yang membantu konseli (konselor). (2) Fungsi pengembangan, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh konseli secara lebih terarah. Layanan Bimbingan melalui aktifitas kelompok memungkinkan anggota kelompok untuk dapat berperan aktif, serta terjadinya pertukaran pemikiran, pengalaman, rencana dan pemecahan masalah antar anggota kelompok (Rifda, 2016:110). Sehingga diskusi kelompok adalah metode dimana anggota kelompok secara bersama-sama memecahkan masalah dengan cara berkelompok.

Untuk lebih mendalami teknik ini maka konselor perlu mengetahui apa saja ciri-ciri pelaksanaannya diantaranya yaitu, berkelompok, suasana yang hangat dan kekeluargaan, bebas, nyaman, serta menyenangkan. Disisi lain teknik homeroom ini juga memiliki tujuan berupa menjadikan siswa lebih akrab dengan lingkungan, untuk membuat siswa lebih paham terhadap dirinya sendiri, serta mengembangkan sikap positif. (Romlah, 2006 : 27) Dalam pelaksanaannya, bimbingan kelompok dengan teknik homeroom ini pasti dilakukan dengan ketentuan yang harus dipatuhi oleh anggota dan juga pemimpin kelompok guna berjalanya suatu layanan. Ada beberapa azas yang harus di ketahui (Ridhani, 2017 : 45 – 56).

1. Azas kesukarelaan yaitu dimana anggota kelompok atau konseli untuk mengikuti bimbingan secara sukarela tanpa ada unsur keterpaksaan.
2. Azas kerahasiaan, dimana anggota kelompok wajib untuk merahasiakan segala informasi yang diketahui selama kegiatan berlangsung terutama hal-hal yang tidak layak untuk diketahui orang lain.
3. Azas keterbukaan yaitu anggota kelompok atau konseli berusaha terbuka tanpa harus berpura-pura dalam memberikan informasi tentang dirinya maupun dalam menerima suatu informasi dari luar yang berguna untuk membantu perkembangan dirinya. Untuk itu konselor atau pemimpin kelompok juga harus bersikap terbuka tanpa berpura-pura.
4. Azas kenormatifan merupakan cara-cara yang mengatur anggota kelompok dalam berkomunikasi atau bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Bukan hanya azas saja yang perlu diperhatikan, namun juga tujuan dari pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik homeroom ini juga sangat penting. Karena dalam layanan bimbingan kelompok pasti memiliki tujuan tertentu bagi konseliny

Pada layanan diskusi kelompok setiap anggota kelompok wajib untuk memperoleh kesempatan untuk mengemukakan pikirannya masing-masing dalam memecahkan suatu masalah. Melalui diskusi kelompok, para anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memecahkan masalah bersama-sama,

dengan saling memberikan saran dan pertimbangan untuk memecahkan masalah. Selain itu menurut Surya metode diskusi kelompok merupakan suatu proses bimbingan dimana individu akan mendapatkan suatu kesempatan untuk menyumbangkan pikiran masing-masing dalam memecahkan masalah bersama-sama. Diskusi kelompok adalah suatu teknik bimbingan kelompok yang digunakan agar para anggota kelompok dapat mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, dan memecahkan masalah yang dihadapi dengan jalan mendiskusikan masalah tersebut secara bersama-sama (Miftakus, 2013:32).

Menurut Dewa Ketut Sukardi (2008) diskusi kelompok merupakan suatu pertemuan dua orang atau lebih yang bertujuan untuk menghasilkan keputusan bersama melalui proses saling tukar pengalaman dan pendapat. Tujuan dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknik diskusi kelompok untuk siswa antara lain: siswa memperoleh informasi yang berharga dari teman diskusi dan pembimbing diskusi, membangkitkan motivasi dan semangat siswa untuk melakukan sesuatu tugas, mengembangkan kemampuan siswa berpikir kritis, mampu melakukan analisis dan sintesis atas data atau informasi yang diterimanya, mengembangkan keterampilan dan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat secara jelas dan terarah serta membiasakan kerja sama di antara siswa. Kegiatan diskusi kelompok berlangsung dalam beberapa tahap. Richard (2012) mengemukakan terdapat lima tahapan dalam melaksanakan diskusi kelompok yang perlu dilakukan yaitu menentukan tujuan, berfokus pada diskusi, menyelenggarakan diskusi, akhir diskusi, dan menanyakan akhir diskusi.

Pada dasarnya diskusi sendiri merupakan bentuk pertukaran pikiran yang teratur dan terarah, baik itu dalam bentuk kelompok kecil maupun kelompok besar yang bertujuan untuk mendapatkan suatu pengertian, kesepakatan, dan keputusan bersama mengenai suatu masalah (Rizkina, 2013:19). Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik diskusi kelompok adalah salah satu metode dalam layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi dengan saling bertukar pikiran yang terarah dan

teratur antara anggota kelompok untuk mendapatkan kesepakatan dan keputusan penyelesaian masalah dalam kelompok.

B. Tujuan Diskusi Kelompok

Menurut Sukardi (1984), tujuan penggunaan diskusi kelompok antara lain:

1. Menanamkan/ mengembangkan keterampilan dan keberanian untuk mengemukakan pendapat sendiri secara jelas dan terarah.
2. Mencari kebenaran secara jujur melalui pertimbangan-pertimbangan pendapat yang mungkin saja berbeda yang satu dengan yang lainnya.
3. Belajar menemukan kesepakatan pendapat melalui musyawarah karena masalahnya telah dimengerti dan bukan karena paksaan atau terpaksa menerima karena kalah dalam pemungutan suara.
4. Para siswa mendapat informasi yang berharga dari teman-temannya dalam diskusi kelompok dan pembimbing diskusi.

Sementara itu menurut Nursalim (2002:59), tujuan diskusi kelompok adalah sebagai berikut:

1. Memberi kesempatan kepada setiap peserta untuk mengambil suatu pelajaran dari pengalaman-pengalaman teman-teman peserta yang lain dalam mencari jalan keluar suatu masalah.
2. Memberikan suatu kesadaran bagi setiap peserta bahwa setiap orang itu mempunyai masalah sendiri-sendiri.
3. Mendorong individu yang tertutup dan sukar mengatakan masalahnya untuk berani mengutarakan masalahnya.
4. Kecenderungan mengubah sikap-sikap dan tingkah laku tertentu setelah mendengarkan pandangan, kritikan atau saran dari teman anggota kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan diskusi kelompok adalah untuk mengembangkan kesadaran tentang diri sendiri dan orang lain, mengembangkan keterampilan dan keberanian untuk mengemukakan pendapat, mendapat informasi dari teman-teman dan pemimpin diskusi, memberikan suatu kesadaran bagi setiap peserta bahwa setiap orang mempunyai masalah sendiri-sendiri, kecenderungan mengubah sikap-sikap tertentu setelah mendengarkan pandangan dan saran dari anggota kelompok.

C. Jenis-Jenis Diskusi Kelompok

Menurut Syafi'ei dalam Destriana (2017:34) menyebutkan terdapat 4 jenis diskusi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah diskusi yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok-kelompok yang terdiri dari beberapa individu. Setiap kelompok membahas suatu masalah dengan topik-topik tertentu. Diantara peserta didik dalam kelompok itu ada yang bertugas sebagai sekertaris diskusi yang mencatat apa yang telah dibicarakan dan menyampaikan resume pikiran-pikiran yang berlangsung dalam kelompok.

2. Diskusi panel

Diskusi ini dilaksanakan dengan menunjuk beberapa individu sebagai panelis, yaitu orang yang menyajikan pandangan-pandangannya berkaitan dengan topik yang diangkat menjadi pokok diskusi. Dalam suatu diskusi panel lazimnya ditampilkan empat sampai delapan panelis. Masing-masing panelis merupakan tokoh yang memahami benar salah satu masalah berkaitan dengan topik diskusi. Sehingga individu yang dipilih menjadi panelis adalah yang menguasai hal yang menjadi bagiannya agar individu tersebut dapat menyampaikan pandangannya di hadapan peserta diskusi. Diskusi panel merupakan model diskusi yang memungkinkan para panelis

dan peserta diskusi saling memberi dan menerima gagasan. Ketua diskusi harus mampu mengatur lalu lintas diskusi agar tidak ada pihak yang memonopoli diskusi.

3. Dialog

Diskusi ini dilaksanakan dengan menampilkan dua orang sebagai pembicara yang akan menampilkan tanya jawab tentang suatu topik dihadapan peserta diskusi. Salah satu individu bertindak sebagai narasumber atau responden dan individu lainnya bertindak sebagai penanya. Narasumber harus menguasai masalah yang menjadi topik diskusi, sedangkan penanya harus memahami apa yang ingin diketahui oleh pendengar yang terdiri dari peserta diskusi lainnya. Anggota diskusi lain yang bertindak sebagai pendengar dapat juga berperan secara aktif dalam mengikuti jalannya dialog. Mereka dapat mengajukan pendapat, tanggapan, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada narasumber maupun penanya.

4. Seminar

Diskusi ini dilaksanakan dengan menampilkan tiga sampai enam orang anggota diskusi yang bertindak sebagai pembicara. Masing-masing pembicara menyajikan makalah mengenai suatu masalah yang menyoroti topik diskusi dari sudut pandang tertentu. Dalam kegiatan seminar peran pemimpin diskusi sangat penting. Pimpinan diskusi harus dapat mengatur pembagian waktu untuk para penyaji, tanya jawab, penyajian simpulan dengan tepat sesuai dengan banyaknya pembicara serta waktu yang tersedia. Disamping itu pemimpin diskusi juga harus mampu memahami dengan cermat, cepat, dan tepat isi makalah yang disajikan pembicara, maupun tanggapan dari peserta seminar.

D. Bentuk-Bentuk Diskusi

Suryosubroto (2002:180), mengemukakan diskusi dapat dilakukan dalam bermacam-macam bentuk dan dengan bermacam macam tujuan, bentuk-bentuk diskusi tersebut adalah:

1. *The social problema meeting*

Para anggota diskusi saling bertukar pikiran dan mengungkapkan mengenai pememecahan masalah social dilingkungan sekitarnya dengan harapan agar anggota diskusi akan terasa “terpanggil” untuk mempelajari dan bertindak laku sesuai dengan baik.

2. *The open-ended meeting*

Para anggota diskusi saling bertukar pikiran dan mengungkapkan mengenai masalah apa saja yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari dengan berbagai macam permasalahan.

3. *The educational-diagnosis meeting*

Para anggota diskusi saling bertukar pikiran dan mengungkapkan mengenai pelajaran dikelas dengan maksud untuk saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran yang telah diterimanya.

E. Tahapan pelaksanaan teknik diskusi kelompok

Menurut Prayitno (1995), terdapat empat tahapan yang harus dilaksanakan dalam diskusi kelompok, tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Tahap Pembentukan, Pada tahapan ini terdapat berbagai kegiatan yang akan dilakukan oleh pemimpin kelompok sebagai pengatur sekaligus pelaksana diskusi kelompok. Diantaranya yaitu mengungkapkan pengertian dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok itu sendiri, menjelaskan mengenai cara-cara pelaksanaan bimbingan kelompok melalui diskusi kelompok, dan juga mengenai asas-asasnya. Sedangkan tugas anggota pada tahapan ini adalah memperkenalkan diri atau melaksanakan kegiatan permainan dalam rangka menciptakan suasana keakraban antar anggota dan pemimpin kelompok.
2. Tahap Peralihan, Pada tahapan ini pemimpin kelompok akan menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan ditempuh selanjutnya, penawaran kembali kepada anggota kelompok mengenai kesiapannya dalam mengikuti kegiatan selanjutnya dalam bimbingan kelompok.

3. Tahap Kegiatan Dalam pelaksanaan tahapan ini pemimpin kelompok akan mengemukakan suatu masalah atau topik yang akan dibahas secara bersama. Tanya jawab antar anggota kelompok dengan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas mengenai topik permasalahan yang akan dibahas. Dalam tahapan ini anggota kelompok akan membahas topik secara mendalam dan tuntas.
4. Tahap Pengakhiran Pada tahap ini pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan pesan setelah pelaksanaan bimbingan kelompok, mengungkapkan hasil kegiatan, membahas kegiatan selanjutnya, serta mengemukakan pesan dan harapan.

F. Pengertian Remaja

Masa remaja (adolescence) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa. Ada beberapa pengertian menurut para tokoh-tokoh mengenai pengertian remaja seperti:

Elizabeth B. Hurlock Istilah adolescence atau remaja berasal dari kata latin (adolescene), kata bendanya adolescentia yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.(Elizabeth B. Hurlock, 2003:206)

Istilah adolescence yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya

dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini.

Hal senada juga di kemukakan oleh Jhon W. Santrock, masa remaja (adolescence) ialah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.(Jhon W. Santrock,2002:23)

Begitu juga pendapat dari (World Health Organization) WHO 1974 remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksualitas sampai saat ini mencapai kematangan seksualitasnya, individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa, dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial yang penuh, kepada keadaan yang relative lebih mandiri.

Maka setelah memahami dari beberapa teori diatas yang dimaksud dengan masa remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya. Selanjutnya perkembangan kognitif 1 Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Erlangga,2003), hal.206 2 Jhon W. Santrock, Adolescence Perkembangan Remaja, (Jakarta: Erlangga,2002), hal.23 3 Sarwono Sarlito W, Psikologi Remaja, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2004), hal.9 16 yang menunjukkan cara gaya berfikir remaja, serta pertumbuhan sosial emosional remaja. dan seluruh perkembangan-perkembangan lainnya yang dialami sebagai masa persiapan untuk memasuki masa dewasa. Untuk memasuki tahapan dewasa, perkembangan remaja banyak faktor-faktor yang harus

diperhatikan selama pertumbuhannya diantaranya: hubungan dengan orang tuanya, hubungan dengan teman sebayanya, hubungan dengan kondisi lingkungannya, serta pengetahuan kognitifnya.

G. Tahun-Tahun Masa Remaja

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, Awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.⁴ Menurut Santrock, Awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun. (Jhon W. Santrock, 2002:23)

Secara umum menurut para tokoh-tokoh psikologi, remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:

1. Fase remaja awal dalam rentang usia dari 12-15 tahun.
2. fase remaja madya dalam rentang usia 15-18 tahun.
3. fase remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun.

Maka dengan demikian dapat diketahui dari bagian-bagian usia pada remaja yang dapat dijelaskan sebagai berikut, usia 12-15 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-18 tahun bagian remaja tengah, dan remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Dengan mengetahui bagian-bagian usia remaja kita akan lebih mudah mengetahui remaja tersebut kedalam bagiannya, apakah termasuk remaja awal atau remaja tengah dan remaja akhir.

H. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja adalah suatu masa perubahan, pada masa ini terjadi perubahan-perubahan yang sangat pesat yakni baik secara fisik, maupun psikologis, ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja ini diantaranya:

- a. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada remaja awal yang dikenal sebagai masa strong dan masa stress. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru, yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditunjukkan pada remaja misalnya mereka di harapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri dan tanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring dengan berjalannya waktu, dan akan Nampak jelas pada remaja akhir yang dalam hal ini biasanya remaja sedang duduk di masa sekolah.
- b. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga di sertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat baik perubahan internal maupun eksternal. Perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi. Sedangkan perubahan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.
- c. Perubahan yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan lebih menantang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan dengan hanya dengan individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa.

- d. Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting karena sudah mendekati masa dewasa.
- e. Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi, tetapi disisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut.

Sedangkan menurut Hurlock, seperti halnya dengan semua periode-periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya, ciri-ciri tersebut seperti:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting. Yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan. Disini masa kanak-kanak dianggap belum dapat sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan. Yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan Pengaruh (menjadi remaja yang dewasa dan mandiri) perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.
- d. Masa remaja sebagai periode mencari Identitas. Diri yang di cari berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa Pengaruhannya dalam masyarakat.
- e. Masa remaja sebagai periode usia yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang

kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua yang menjadi takut.

- f. Masa remaja sebagai periode masa yang tidak realistik. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca berwarna merah jambu, melihat dirinya sendirian orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- g. Masa remaja sebagai periode Ambang masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan didalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam memberikan kesan bahwa mereka hamper atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras menggunakan obat-obatan.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan ciri-ciri remaja menurut para tokoh diatas, maka penulis dapat menjelaskan mengenai ciri-ciri remaja dengan uraian sebagai berikut. Remaja mempunyai ciri-ciri sebagai periode yang penting untuk perkembangan selanjutnya. Remaja akan merasakan masa sebagai masa peralihan yang ditandai dengan gaya hidup yang berbeda dari masa sebelumnya. Remaja akan melewati masa perubahan yang semula belum mandiri remaja akan cenderung lebih mandiri. Remaja akan melewati masa pencarian identitas untuk menjelaskan tentang siapa dirinya. Ciri-ciri remaja selanjutnya yakni masa ketakutan disini remaja akan sulit diatur atau lebih sering berperilaku kurang baik. Remaja akan melewati masa tidak realistic dimana orang lain dianggap tidak sebagaimana dengan yang diinginkan dan yang terakhir yakni ciri sebagai ambang masa dewasa yang ditandai remaja masih kebingungan dengan kebiasaan-kebiasaan pada masa sebelumnya. Dengan mengetahui ciri-ciri tersebut maka kita akan lebih mengetahui dari perkembangan-perkembangan remaja.

I. Tugas-Tugas Masa Remaja

Perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap-sikap dan perilaku-perilaku kekanak-kanakan untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku dewasa. Adapun tugas-tugas pada perkembangan masa remaja menurut Elizabeth B. Hurlock adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menerima keadaan fisiknya
- b. Mampu menerima dan memahami Pengaruh seks usia dewasa.
- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
- d. Mencapai kemandirian emosional.
- e. Mencapai kemandirian ekonomi.
- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan Pengaruh sebagai anggota masyarakat
- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua.
- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.
- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

J. Pengertian kecanduan *game online*

Kecanduan atau *addiction* merupakan suatu 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 melakukan sesuatu secara terus menerus atau secara berkala mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan barang yang dibutuhkan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan

prilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada prilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Lusi, 2018:45). *Game online* juga dapat diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer atau gadget (Kimberly, 2017:123). Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh computer (Rahayu, 2006:131).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Salah satunya adalah Computer game addiction (berlebihan bermain game). Hal tersebut terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan menimbulkan kecanduan yang berlebihan. Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkahlaku yang dilakukan secara terus-menerus sehingga menjadi kebiasaan dan membuat pemainnya merasa tertantang untuk mencapai target yang menimbulkan kebiasaan tidak bisa lepas dari bermain *game online* sampai lupa waktu.

K. Aspek-aspek kecanduan *game online*

Lee (2002:22), menyebutkan ada empat aspek kecanduan *game online*, iyalah sebgai berikut:

1. *Negative Repercussions* (Reaksi Negatif). Dimana para pemain *game online* akan cenderung untuk tidak menghiraukan hubungan

interpersonal yang mereka miliki, hal ini disebabkan karena fokus para pemain hanya pada *game online* saja termasuk juga tentang masalah kesehatan, para pemain tak jarang menghiraukan waktu dan kualitas tidur, makan dan minum yang tidak teratur karena hanya berfokus pada *game online* saja.

2. *Withdrawal* (penarikan diri). Dimana terdapat upaya untuk menjauhkan diri atau menarik diri dari suatu hal, biasanya hal ini dibarengi dengan ketegangan, perasaan marah serta depresi saat komputer atau gadget tidak dapat diakses. Individu yang mengalami kecanduan *game online* akan berada pada kondisi tidak mampu menjauhkan kebiasaan bermain *game online* karena tidak adanya kontrol diri dari dalam dirinya.
3. *Excessive Use* (Penggunaan yang berlebihan). Dimana terdapat tekanan maupun dorongan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus. Sehingga menyebabkan para pemain *game online* akan merasa ingin terus dan terus memainkan permainan tersebut.
4. *Tolerance* (toleransi). Dimana para pemain *game online* tidak akan memaklumi waktu dan biaya yang mereka habiskan hanya untuk bermain game dan mereka tidak akan berhenti bermain sampai merasa puas. Sehingga berapapun waktu serta biaya yang dikeluarkan untuk bermain *game online* mereka tidak akan mempedulikanya asalkan tetap dapat bermain.

L. Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*

Menurut Rahayu (2017:42) menyebutkan faktor penyebab kecanduan game online adalah sebagai berikut:

1. *Immersion*, faktor ini didasari oleh kesenangan pemain menjadi tokoh lain dan senang dengan “ dunia khayal”.

2. *Relationship*, faktor ini dipengaruhi oleh rasa ingin berinteraksi antar sesama pemain *game online*.
3. *Achivement*, faktor ini didasari oleh kesenangan pemain untuk menjadi kuat di lingkungan virtual, ,melalui pencapaian tujuan dan akumulasi item-item simbol kekuasaan.
4. *Manipulation*, faktor ini dipengaruhi oleh rasa ingin memanipulasi pemain lain agar merasa puas dan bangga diri karena mampu mengalahkan pemain lainnya.
5. *Excapism*, faktor ini didasari oleh kesenangan pemain yang senang bermain permainan dalam dunia maya yang semata-mata hanya semata untuk menghibur, menghilangkan stres, dan masalah kehidupan.

Selain itu kecanduan *game online* berdampak negatif bagi para pemainnya diantaranya; pemain game online tanpa disadari akan banyak menghabur-hamburkan uang dan waktu secara sia-sia, pemain game online akan terus merasa merasa ketagihan, tak jarang para pemain *game online* akan mengesampingkan pendidikannya dan lebih memilih untuk terus bermain *game online*, pemain *game online* akan sering lupa waktu dalam hal makan, merawat kesehatan, dan beribadah, hingga para pemain game online akan kehilangan waktu untuk bersosialisasi dengan dunia luar bahkan sampai melupakan kesehatan dimasa mudanya.

M. Komponen Indikator yang Menunjukkan Individu Kecanduan *Game online*

Menurut Eun Jin Lee dalam Maurice (2017:181) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game online, yakni:

1. *Compulsion* (Dorongan pada penggunaan yang berlebihan)

Terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial) dimana terjadi dorongan yang kuat yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus yaitu bermain *game online*.

2. *Withdrawal* (Gejala dari pembatasan)

Adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness* sehingga menjadikan individu sulit untuk menjauhkan diri dari hal yang berkaitan dengan *game online*.

3. *Tolerance* (Toleransi)

Merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

4. *Negative repercussion* (Reaksi negatif)

Dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

N. Cara pencegahan kecanduan *game online*

Terdapat beberapa cara pencegahan dalam mengatasi kecanduan game online diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memantau perkembangan belajar anak baik di rumah maupun di sekolah melalui kerjasama dengan para guru dan orang tua.
2. Menjalinkan komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka dan memberikan pendidikan pada anak tanpa sang anak merasa dihakimi.
3. Orang tua sebaiknya juga mempelajari mengenai *game online*, hal ini agar orang tua dapat mendiskusikan serta mengarahkan anak tentang bermain yang memiliki kontrol. Jika hal ini dapat dilakukan maka anak tidak akan perlu mencari pelarian pelarian dan berbohong kepada orang tuanya. Sehingga kegiatan anak nantinya dapat lebih terkontrol.
4. Memberikan waktu khusus bermain *game online* serta penegasan aturan dimana anak tidak boleh bermain *game online* diluar jadwal yang telah disepakati. Hal ini akan menunjukkan bahwa orang tua tidak sekedar melarang namun juga memberikan pemahaman dan kelonggaran kepada anak bahwa ada saatnya waktu untuk belajar dan ada saatnya waktu untuk bermain. Selain itu dengan cara ini juga akan mengajarkan kepada anak untuk bisa bertanggung jawab kepada dirinya sendiri (Handayani, 2018:36).

O. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 kajian penelitian yang relevan

N o	Nama/Judul penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Putu Nopi Sayondari (2013),	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu bertujuan untuk mengetahui penerapan	Penelitian yang dilakukan	Sama-sama menggunakan teknik diskusi

	<i>“Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 3 Singaraja”</i>	bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VIII E di SMP Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014. Rancangan penelitian ini adalah PTBK (Action Research In Counseling), rancangan 2 siklus dengan teknik purposive sampling, sampel ditentukan melalui pre-tes dan rasa percaya diri didapatkan melalui post-test. Data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan t-test non parametric. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VIII E. Dari uji hipotesis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik diskusi kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VIII E SMP Negeri 3 Singaraja.³⁴	oleh peneliti terdahulu menggunakan teknik diskusi untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sementara penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik diskusi untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> remaja.	untuk membantu menyelesaikan permasalahan konseli
2	Alzachbana (2018), <i>“Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Dengan Topik Konsep Diri Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X-7 SMA Negeri 1 Sumenep”</i>	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu bertujuan untuk menguji penerapan bimbingan kelompok teknik diskusi untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Sumenep. Peneliti ini merupakan penelitian Pre-Experiment dengan jenis <i>One-Group Pre-Test and Post-test design</i>. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket kemampuan kepercayaan diri. Angket percaya diri digunakan untuk mencari data tentang percaya diri siswa. Perlakuan diberikan pada siswa yang mempunyai percaya diri rendah di kelas X-7 SMA Negeri 1 Sumenep dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu adalah layanan bimbingan kelompok teknik diskusi digunakan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa Sementara penelitian yang	Sama-sama menggunakan teknik diskusi kelompok untuk membantu penyelesaian permasalahan konseli

		teknik diskusi dengan topik konsep diri. Analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan uji tanda. Dari hasil analisis diketahui bahwa rumusan hipotesis yang berbunyi “bimbingan kelompok teknik diskusi dengan topik konsep diri dapat meningkatkan percaya diri rendah siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Sumenep” dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok khususnya teknik diskusi dengan topik konsep diri dapat digunakan oleh pembimbing untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Sumenep.	dilakukan oleh peneliti adalah teknik diskusi kelompok untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> remaja.	
3	Salvian Fitra Setia (2017) “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu bertujuan untuk mengetahui apakah Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik Sosiodrama efektif untuk mencegah perilaku kecanduan <i>game online</i> peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini menemukan perhitungan rata-rata mean skor kecanduan <i>game online</i> sebelum diberikan <i>treatment</i> adalah kelas kontrol 72,77 kelas eksperimen 74,31 dan <i>mean</i> setelah diberikan <i>treatment</i> kelas kontrol 48,76 kelas eksperimen 38,15. Dari hasil uji-t dengan $df = 24$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,366 $\geq$ 2,063), maka (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama efektif untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> peserta didik.	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu menggunakan teknik sosiodrama untuk membantu mencegah kecanduan <i>game online</i> Sementara penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan teknik diskusi kelompok untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> remaja	Sama-sama memberikan layanan bantuan yang diberikan kepada konseli untuk mencegah kecanduan <i>game online</i>
4	Intan Lidya Purnama (2017) “Penerapan	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Layanan Konseling	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti	Sama-sama memberikan layanan bantuan yang

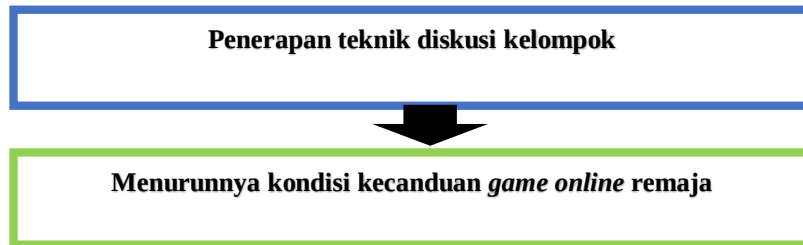
Konseling Kelompok Dengan Teknik Self Management Untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> Coc Terhadap Remaja di Perumahan Megawon Indah”	Kelompok dengan Teknik Self Management untuk mengatasi kecanduan <i>game online</i> COC pada anak remaja di Perumahan Megawon Indah serta untuk mengetahui hasil pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management dalam mengatasi kecanduan <i>Game online</i> COC pada anak remaja di Perumahan Megawon Indah, dan untuk mengetahui efektivitas Layanan Konseling Kelompok pada remaja di perumahan Megawon Indah. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mulai dari pra siklus memperoleh hasil rata-rata skor (36%) masuk kategori kurang. Pada siklus I memperoleh rata-rata skor yaitu (45%) dengan kategori kurang baik. Bahwa hipotesis yang menyatakan “Melalui Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management dapat Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> COC Terhadap Remaja Perumahan Megawon Indah” diterima karena telah memenuhi indicator keberhasilan.	terdahulu menggunakan layanan konseling kelompok teknik <i>self management</i> untuk mengatasi kecanduan <i>game online</i> Sementara penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik diskusi kelompok untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> remaja.	diberikan kepada konseli untuk mencegah kecanduan <i>game online</i>
---	--	--	--

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, maka posisi penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peneliti lebih berfokus pada penggunaan teknik diskusi kelompok untuk membantu mencegah kecanduan *game online* pada remaja. Penggunaan diskusi kelompok pada penelitian ini diharapkan dapat membangun pola pikir baru didalam diri konseli dan dengan terbangunnya diskusi yang kuat antara anggota kelompok diharapkan antar individu dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan bersama yaitu menurunkan kecanduan *game online*.

P. Kerangka Berfikir

Tabel 2.2 Kerangka Teoritis





Keterangan

— : remaja mengalami kecanduan *game online*

— : Penerapan teknik diskusi kelompok

: perubahan setelah di beri Intervensi

Q. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah keefektifan teknik diskusi kelompok dalam mencegah kecanduan *game online* remaja di Dusun Ngibak.