

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan edukasi ataupun bantuan yang diserahkan oleh orang dewasa pada kemajuan anak agar mampu menggapai kedewasaannya dengan tujuan supaya anak sungguh-sungguh melakukan kewajiban hidupnya sendiri tanpa dorongan orang lain. Dengan adanya layanan pendidikan sangat diperlukan di sekolah yaitu adanya sebuah layanan konseling. Layanan konseling individu merupakan suatu serangkaian program yang diberikan pada peserta/anak didik agar anak didik tersebut mampu cepat berkembang layanan konseling adalah proses bantuan atau pertolongan yang mampu diberikan oleh pembimbing/konselor pada individu atau kepada klien, Dan hal ini sangat berkaitan jika dilihat dari proses pendidikan salah satu perilaku yang membutuhkan layanan konseling adalah kecanduan *Game Online*.¹

Game Online dalam kustiawan, menyatakan *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui suatu jaringan komunikasi *online*, Serta bisa dikatakan dengan *multiplayer online game* yang mana pengembangan dari *game online* itu dimainkan satu orang atau lebih, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum secara sama seperti semua *game* yang lainnya. Perbedaannya adalah bahwa untuk

¹ Dewa Ketut Sukardi, *pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2022), 11-12.

multiplayer game yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.²

Game Online didefinisikan menurut Burhan *Game* adalah *computer* yang dimainkan oleh pemain yang ahli. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari suatu perusahaan yang dikhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu, seperangkat *computer* dengan spesifikasi yang menandakan dan koneksi dengan data internet.³

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang bisa disebabkan oleh teknologi internet. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari suatu perkembangan teknologi *computer* serta jaringannya itu sendiri, maraknya *game online* itu sendiri merupakan sebuah cerminan dari pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya mempunyai skala kecil. Sampai menjadi internet dan terus menerus berkembang sampai saat ini, pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, *computer* hanya dipakai oleh dua orang saja untuk bermain *game online* lalu pada saat itu muncullah *computer* dengan kemampuan *time sharing*, sehingga pemain yang bisa memainkan *game online* tersebut bisa lebih banyak serta tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.⁴

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, pengguna media sosial memanfaatkan sosial media sebagai wadah untuk *sharing* (berbagi) cerita

² Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utono, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV, AE Media Grafika 2018), 5.

³ Ibid.,

⁴ Ibid., 6-7.

tentang segala aktivitas sehari-hari dan melakukan sindir-sindiran dengan temannya. Banyak juga individu yang hanya fokus terhadap media sosialnya sehingga saat bangun tidur yang pertama kali dilakukan individu ialah memeriksa media sosial miliknya. Hal tersebut terjadi karena individu tidak bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan media sosial. Dan kini, juga remaja lebih sering berlomba-lomba untuk memiliki *followers* terbanyak di akun media sosialnya dikarenakan pengaruh konformitas teman sebaya yang terlebih dahulu memiliki *followers* terbanyak. Hal tersebut membuat remaja menjadi merasa nyaman melakukan komunikasi melalui media sosial.

Berdasarkan hasil observasi bermain *Game Online* di kalangan remaja atau pelajar sudah menjadi fenomena yang memprihatinkan dan perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain *game online* berdampak krusial bagi beberapa kalangan remaja atau pelajar, fenomena *game online* juga menjadi satu ketakutan *public* di seluruh dunia, secara umum, dan di Indonesia, secara khusus, karena dampak *game online* ini sudah mulai merajarela dan sudah terjadi secara universal di berbagai media *online* maupun media cetak.

Nugrahanto dari departemen komunikasi dan informasi (depkominfo) mengatakan, bahwa di Negara Indonesia yang memainkan *game online* sekitar ada tiga puluh juta orang dan bisa dikatakan lebih dari itu, satu dari delapan orang Indonesia adalah kebanyakan pemain *Game Online* terlalu bersemangat terhadap sesuatu yang dapat meningkatkan minat, para siswa-siswi yang dinilai lebih terancam melakukan penyimpangan penggunaan internet, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali

berhubungan dengan masalah yang serius di dalam remaja kegemaran bermain *game online* dikalangan remaja bisa menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam suatu perkembangan remaja.⁵

Selain itu dalam kitab Jawabul kaafi umat muslim dianjurkan agar mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat apabila tidak, maka kita pasti akan mengisi waktu kita dengan hal-hal yang sia-sia serta hal yang negatif.

وَنَفْسِكَ إِنِ اشْغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلْتِكَ بِالْبَاطِلِ

Artinya: “Jika Dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang batil.”⁶

Dalam kaidah diatas dapat kita simpulkan bahwasannya kita sebagai umat Muslim adalah saling mengingatkan dan meningkatkan suatu yang bermanfaat dimana waktu akan habis secara percuma jika kita melakukan hal yang tidak ada gunanya sama sekali. Dengan adanya dorongan iman dan taqwa, kita tidak akan terjerumus kedalam hal-hak yang buruk dan selalu berhati-hati dalam melakukan suatu perbuatan yang akan merusak pada diri kita sendiri dan bagi orang lain.

Layanan konseling individu ialah wadah untuk berkomunikasi guna melakukan sebuah konsultasi dalam memecahkan pada suatu permasalahan setiap siswa dalam permasalahan yang berbeda-beda.⁷

⁵ Hardi Prasetyawan, “Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok”, Jurnal Fokus Konseling, Vol. 2. No. 2 (Maret 2016) 117.

⁶ Ibnul Qayyim Al- Jauziyah, “Jawabul Kaafi,” (Al Qowam: DKI Tt), 156.

⁷ Chairul, Anwar, Hakikat Manusia Dalam Pendidikan sebuah tinjauan filosofi,(Yogyakarta, SUKA-Press), 66.

Menurut Wingkel dan Srihastuti, menjelaskan bawasannya layanan konseling individu berarti layanan dalam memahami suatu kondisi dan mengatasi berbagai permasalahan, dalam mengatur diri sendiri di bidang religiusitas, jasmani, pengisian waktu luang, penyaluran nafsu seksual.⁸

Berdasarkan paparan diatas dapat diketahui bahwasannya layanan konseling individu salah satu layanan dalam layanan bimbingan konseling yang dilakukan dalam suatu hubungan tatap muka antara 2 orang individu yaitu, konselor dan konseli, yang membahas hal tentang masalah yang dihadapi konseli yang nantinya konselor memberikan arahan dan solusi tentang masalah yang dialaminya, yang perlu diperhatikan dalam konseling individu mempunyai beberapa asas-asas penting yang perlu diketahui oleh konselor yaitu, 1). Asas kerahasiaan, yang dimana konselor harus merahasiakan identitas dan permasalahan yang dialami konseli. 2). Asas kesukarelaan, yang dimana konselor harus sukarela mendengarkan curhatan dari konseli dan begitu juga, konseli harus sukarela dalam mengungkapkan isi hati dari masalahnya. 3). Asas keterbukaan, asas tersebut konseli harus terbuka dalam melakukan konseling agar masalahnya bisa terpecahkan dan menemukan solusinya tidak ada unsur tertutup.

MA Nahdhatul Athfal merupakan sekolah yang terletak di Kecamatan Omben Kabupaten Sampang. Berdasarkan Hasil Studi Pendahuluan pada tanggal 16 Maret 2023 dengan Narasumber salah satu Guru Bk dapat diperoleh bahwa ada indikasi Siswa-Siswa tersebut mengalami kecanduan

⁸ Nyoman Purnasa, "Bimbingan Individu Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Mengikuti Tes Tata Tertib," *JEAR Manager*, Vol. 2, No. 2 (Maret 2018): 98.

Game Online dan aktivitas di sekolah terganggu, sehingga aktivitas untuk belajarnya terganggu.⁹

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang judul Implementasi Layanan Konseling Individu Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa MA Nahdlatul Atfhfal Gersempal Omben Sampang?
2. Bagaimana implementasi layanan konseling individu dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MA Nahdlatul Atfhfal Gersempal Omben Sampang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada siswa MA Nahdlatul Atfhfal Gersempal Omben Sampang
2. Untuk Mengetahui implementasi layanan konseling individu dapat mengurangi kecanduan *game online* pada siswa MA Nahdlatul Atfhfal Gersempal Omben Sampang

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menambah pengetahuan tentang pengaruh kecanduan *Game Online* melalui layanan

⁹ Bachtiar, Selaku Guru BK di MA Nahdhatul Athfal Omben Sampang, (Wawancara Langsung 16 Maret 2023).

Bimbingan Individual sebagai Cara atau upaya untuk mengurangi kecanduan *Game Online*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Bimbingan Konseling MA Nahdlatul Atfhal

Sebagai bahan masukan kepada guru bimbingan dan konseling tentang bagaimana menggunakan bimbingan dan konseling berupa layanan bimbingan Individual dalam menyelesaikan atau mengatasi masalah siswa khususnya mengurangi kecanduan *Game Online*

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Sebagai bahan masukan untuk menyadari, mengetahui dan memahami serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya seperti bagaimana cara mengurangi kecanduan *Game Online* melalui Layanan Bimbingan Konseling Individual Sehingga siswa dapat membagi waktunya antara pendidikan di sekolah dan bermain

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang membahas masalah yang sama dan untuk menambah pengalaman yang sudah diperoleh di bangku kuliah.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah yaitu diperlukan pemahaman secara teoritis agar seseorang tidak salah paham dalam mencernanya dan memahaminya maka

dari itu peneliti menggunakan istilah yang khusus untuk menggambarkan sebuah keberadaan fenomena yang hendak diteliti secara tepat dan akurat.

1. Layanan konseling individu merupakan usaha bantuan yang diberikan oleh konselor untuk membantu klien (konseli) menghadapi dan memfasilitasi terhadap masalahnya.
2. Kecanduan adalah sebuah perilaku bermain yang dilakukan secara terus menerus sehingga dapat menimbulkan dampak negatif bagi fisik maupun psikorasional.
3. *Game Online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Melihat dari beberapa definisi tentang *game online*, maka bisa dipahami bahwa permainan *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* dan *tablet*.
4. *Treatment* merupakan proses atau upaya dalam melaksanakan suatu perbaikan dimana siswa melakukan ketergangguan Sama *gadget* agar bisa teratasi dengan baik.
5. MA Nahdhatul Athfal merupakan Madrasah Aliyah yang terletak di desa Gersempal Omben Sampang.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Yuda Wijaya dengan Judul Mereduksi Kecanduan *Game Online* melalui Konseling Individu dengan Tehknik kontrak perilaku pada peserta didik di Smp Negeri 19 Bandar Lampung, hasil penelitian ini menjelaskan tentang mereduksi kecanduan *Game Online*, kecanduan *Game*

Online sebagai gangguan mental, dan setelah terjun ke lapangan peneliti menggunakan konseling individu dengan tehnik kontrak perilaku yang dimana peneliti berkolaborasi dengan orang tua peserta didik yang terindikasi kecanduan *Game Online* dengan cara mencari informasi terlebih dahulu perilaku peserta didik di rumahnya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode lapangan (*Field Research*), bedanya dari penelitian yang diteliti peneliti ialah dari segi fokus masalah yang akan diteliti dan Penelitian disini mengambil penelitian kualitatif/deskriptif.¹⁰

Penelitian yang ditulis oleh Cahya Elyza Dalimunthe dengan Judul Pendekatan Teknik Konseling *Self* dalam mengatasi kecanduan *Game Online* melalui Layanan Konseling Individual di Smp Al-Hidayah Medan, hasil penelitian ini adalah Siswa 5-6 jam selalu memainkan *Gadget* nya untuk bermain *Game Online* di sekolah da dirumahya, meskipun ada teguran di sekolahnya perihal Siswa yang bermain *Game Online* dia selalu tenang-tenang dalam teguran itu, akhirnya konselor (Guru Bimbingan Konseling) memberikan Surat pemanggilan kepada orang tua Siswa Tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan Subjek penelitian Guru Layanan Konseling dan enam orang Siswa Smp Al-Hidayah Medan. Yang jadi pembeda dari penelitian yaitu dari segi rumusan masalah dan metode penelitiannya yang dimana peneliti menggunakan penelitian kualitatif

¹⁰ Yuda Wijaya, *Mereduksi Kecanduan Game Online melalui Konseling Individu dengan Tehnik kontrak perilaku pada peserta didik di Smp Negeri 19 Bandar Lampung*, (Bandar Lampung, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Raden Intan Lampung), 20.

deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif yaitu peneliti hanya mendeskripsikan tentang masalah dan fenomena yang ada dilapangan.¹¹

Penelitian yang ditulis Prayuki Santoso dengan judul Upaya Mereduksi kecanduan *Game Online* Melalui Konseling Kelompok dengan pendekatan *Rational Emotive Behavior Therapy* pada Remaja Usia 13-18 di desa karang Asem kecamatan Petarukan Kabupaten Pemasang, hasil dari penelitian tersebut yaitu, melihat dari hasil *Treatment* yang dilakukan Guru BK ketika melakukan Bimbingan Kelompok dapat dilihat dari hasil *pre-test* ada kategori sangat rendah 1 remaja (10%) , kategori rendah berjumlah 2 remaja (10%) kategori Cukup berjumlah e remaja (15%) kategori tinggi berjumlah 7 remaja pada rentang (35%) yang berarti masih banyak yang mengalami kecanduan *Game Online*, penelitian ini menggunakan penekatan Kuantitatif, jenis *Eksperimen*. Bedanya dari penelitian di atas yaitu peneliti menggunakan penelitian kualitatif *Reserch* serta observasinya di sekolah MA sedangkan di atas mengobservasi di desa. Juga peneliti menggunakan layanan Konseling Individu.¹²

¹¹ Cahya Elyza Dalimunthe, *Pendekatan Teknik Konseling Self dalam mengatasi kecanduan Game Online melalui Layanan Konseling Individual di Smp Al-Hidayah Medan*, (Medan Sumatera Utara, Skripsi Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan), 5.

¹² Prayuki Santoso, *Upaya Mereduksi kecanduan Game Online Melalui Konseling Kelompok dengan pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy pada Remaja Usia 13-18 di desa karang Asem kecamatan Petarukan Kabupaten Pemasang*, (Tegal, Skripsi Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasaki Tegal), 7.