

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perubahan dalam kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Berdasarkan data dari lembaga asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) (2024) menginformasikan bahwa pengguna internet Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia. Hasil survei penetrasi internet, maka persentase penduduk Indonesia yang mengakses internet menyentuh angka 79,5%.

Menurut McLuhan teknologi berpengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari, teknologi menciptakan perubahan pada individu yang menyebabkan ketergantungan. Salah satu manfaat dari internet yaitu hiburan, misalnya bermain *game online* sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang ataupun menghilangkan jenuh akibat aktivitas sehari-hari.

Salah satu *game online* yang banyak dimainkan saat ini adalah *game mobile legend*. Permainan *game mobile legend* mengajarkan pemain untuk bekerja sama dengan tim, namun disarankan pemain untuk mengontrol diri sendiri agar tidak berakibat berlebihan yang menyebabkan kecanduan atau adiksi (Yogatama dkk., 2019).

Adiksi merupakan perilaku yang kompulsif dan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Adiksi *game online* mengakibatkan peserta didik melupakan aktivitas lainnya seperti tidur, makan, dan berinteraksi sosial di dunia nyata. Hal ini dikarenakan mereka lebih memilih untuk bermain *game online* untuk menambah pengalaman dan teman di dunia *virtual*, peserta didik yang mengalami adiksi *game online* lebih malas berinteraksi dan berpartisipasi di dunia nyata (Young, 2009).

Menurut Putri Yuliana dan Titik Haryati (2023), Adiksi atau kecanduan mencakup sejumlah perilaku seperti makan, olahraga, hubungan

percintaan, menonton televisi dan bermain game secara berlebihan. Jika dilakukan secara berlebihan bisa dikatakan sebagai kecanduan atau adiksi. Adiksi ditandai oleh dorongan tak terkendali, kehilangan kontrol, dan terus menerus menggunakan meskipun menyebabkan masalah.

Terdapat 2 faktor penyebab adiksi *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dari adiksi *game online* yaitu keinginan yang dimiliki sangat kuat untuk mencapai kemenangan atau level yang tertinggi dalam permainan *game online*, kecanduan disebabkan oleh peserta didik yang tidak bisa memprioritaskan aktivitas yang penting, serta kurangnya *control* keamanan yang tidak dimiliki oleh peserta didik. Faktor eksternal dari adiksi *game online* yaitu lingkungan yang kurang diperhatikan, hubungan sosial yang rendah serta keluarga atau orang tua yang kurang mengontrol. (Mayyadah dalam Nuzul Syahril, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Ghina Salsa dkk. (2023) menunjukkan hasil bahwa peserta didik yang bermain *game online* hanya pelarian dari kebosanan saat beraktivitas tetapi jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak negatif karena peserta didik akan lebih tertarik untuk bermain *game online* dan menjadikannya sebagai kebutuhan.

Menurut Azies (2011) peserta didik yang adiksi *game online* dapat mengurangi kegiatan positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar, siswa yang sudah adiksi lebih banyak menghabiskan waktunya di *game online*.

Peserta didik yang bermain *game online* terlalu sering akan berdampak sulit berkonsentrasi dan fokus saat di sekolah yang disebabkan pikiran siswa hanya untuk bermain *game*, hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi menurun (Nizar & Hajaroh, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Eni Rindi Antika dan Wildan Muhammad Haidar (2022), menunjukkan hasil peserta didik yang adiksi *game online* berdampak dengan masa perkembangannya, masalah adiksi *game online* yang membuat peserta didik malas untuk belajar, waktu yang

seharusnya dilakukan untuk belajar peserta didik memilih untuk bermain *game online*, penelitian ini menemukan adanya hubungan yang negative dengan prestasi akademik. Hubungan *negative* yang dimaksud adalah peserta didik yang kecanduan *game online* tinggi maka ada kecenderungan prestasi akademik rendah dan sebaliknya jika peserta didik bermain *game online* rendah maka ada kecenderungan prestasi akademik menjadi tinggi.

Ghuman dan Griffiths (2012) menjelaskan peserta didik yang sudah kecanduan akan menimbulkan masalah diantaranya; manajemen waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, kesehatan dan fungsi kehidupan lainnya. bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* menghabiskan waktu hanya untuk bermain game (Baggio et al., 2016).

Hasil penelitian Kustiyan (2021) menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh pada penggunaan waktu, waktu yang seharusnya dipergunakan untuk mendapatkan ilmu tetapi di sia-siakan untuk bermain *game online*, peserta didik yang adiksi lebih suka menyendiri pada saat bersama teman-teman atau keluarga. Selain itu peserta didik yang adiksi game memiliki manajemen waktu yang kurang teratur dan terarah, serta melewatkan kegiatan-kegiatan yang positif salah satunya adalah belajar.

Hasil penelitian Dayanti dan syafi (2020). Ditemukan adanya pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi dalam bersosialisasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nazuli dkk, (2023) menunjukkan bahwa adiksi *game online* sangat berpengaruh pada komunikasi yang dimiliki oleh pemain, bermain *game online* secara berlebihan berdampak pada pribadi yang tertutup karna pemain menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Selain itu, pemain *game online* sering menggunakan kata-kata yang tidak selayaknya dilontarkan, hal ini karena adanya pengaruh gaya Bahasa yang ada dilingkungan *game online*.

Hasil penelitian diatas merupakan dampak dari adiksi *game online*, menurut Lemmens (2009) ada beberapa gejala yang nantinya dikategorikan seseorang mengalami adiksi *game online*, yaitu *salience*

(berfikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang terus meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri), *relapse* (kacenderungan bermain game berulang kali), *withdrawal* (merasa ada yang kurang jika tidak bermain), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain game secara berlebihan), *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menimbulkan masalah).

Peserta didik yang adiksi *game online* memiliki kriteria durasi bermain sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik tersebut adiksi atau tidaknya, diantaranya adalah 1-3 jam/hari dinyatakan berada kategori tidak adiksi, 4-9 jam/hari dinyatakan adiksi ringan, lebih dari 9 jam maka dinyatakan adiksi berat terhadap *game online* (Surbakti, 2022).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama dkk., 2020) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan yaitu; (1) kecanduan ringan dengan durasi bermain lebih dari 30 menit/hari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan kegiatan lainnya; (2) Kecanduan sedang, durasi bermain mendekati empat jam/hari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; (3) Kecanduan berat, game dijadikan sebagai fokus utama memiliki durasi bermain sampai lima jam atau lebih, tidak berintraksi dengan orang lain, tidak bersosialisasi dengan masyarakat dan keluarga, seseorang yang sudah kecanduan berat mudah mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game online* .

Berdasarkan data studi pendahuluan di SMA Negeri 44 Jakarta dilakukan dengan cara menyebar angket yang dilaksanakan pada tanggal 07 Maret 2024 sampai tanggal 19 Maret 2024 mengenai tingkat adiksi *game online* di sekolah SMAN 44 Jakarta. Sebanyak 52 siswa mengisi angket tersebut. Ditemukan sebanyak 53% peserta didik bermain *game online* mobile legend dengan durasi bermain 1-3 jam/hari. 47% peserta didik bermain *game online* dengan durasi 4-9 jam/hari.

Selanjutnya ketika peneliti melakukan wawancara kepada 3 (tiga) Guru BK disekolah tersebut diketahui bahwa Guru BK tidak mengetahui

terkait peserta didik yang mengalami adiksi *game online* , yang seharusnya, Guru BK memiliki peranan yang sangat penting dan diperlukan untuk mengarahkan peserta didik dalam memberikan bantuan kepada siswa yaitu melakukan pencegahan terkait isu adiksi *game online* .

Dilihat dari permasalahan diatas mengenai adiksi *game online* . Muncul fenomena yang terjadi yaitu cukup banyak siswa yang mengalami adiksi *game online* . Pada dasarnya peserta didik SMA berada pada usia remaja dimana siswa cenderung memunculkan emosi yang negatif hal ini karena remaja mengalami berbagai masalah dalam memenuhi kebutuhannya, saat remaja mengalami situasi yang tidak menyenangkan remaja akan cenderung menghadapi masalahnya dengan emosi negatif bahkan agresif (Pratiwi dkk., 2018)

Oleh karna itu peneliti ingin meneliti terkait gambaran adiksi *game online* pada peserta didik kelas X (Sepuluh) di SMAN 44 Jakarta. Dengan harapan data yang dihasilkan dapat membantu Guru Bk dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik. Layanan yang bisa diberikan yaitu bimbingan kelompok, konseling kelompok dan klasikal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perbedaan adiksi *game online* peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan kelas X (Sepuluh) di SMAN 44 Jakarta
2. Bagaimana gambaran perbedaan adiksi *game online* berdasarkan usia
3. Bagaimana gambaran adiksi *game online* pada peserta didik kelas X (Sepuluh) SMAN 44 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ditujukan untuk peneliti lebih jelas dan terarah sehingga tidak menghamburkan penelitian. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka pembatasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas X (Sepuluh) yang bermain *game online* mobile legend di SMA Negeri 44 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran adiksi *game online* pada peserta didik kelas X (Sepuluh) di SMAN 44 Jakarta?”

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Teoritis

Sebagai tambahan informasi dan referensi untuk memperkaya wawasan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dalam permasalahan yang berhubungan dengan adiksi *game online* pada peserta didik.

2. Praktis

a. Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian memberikan informasi tentang gambaran peserta didik yang adiksi game online serta mengetahui tingkat adiksi game online sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk Guru Bimbingan dan Konseling dalam mengembangkan program BK di Sekolah.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai adiksi game online.