

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan permainan elektronik melalui internet yang saat ini sangat menjamur dimasyarakat apalagi di kalangan remaja dan anak-anak. Game online adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan dalam PC/laptop dan ponsel serta menggunakan media internet sehingga user dari berbeda tempat pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama.

Dengan adanya game online yang banyak saat ini di mana-mana saja sudah ada di lingkungan tempat sekolah, lingkungan rumah pun sudah ada dengan harga yang miring, anak-anak remaja dan dewasa yang mempunyai uang yang tidak terlalu banyak sudah mampu bermain game online hingga berjam-jam sehingga merasakan kecanduan. Hanya saja terkadang cara penyampaian dan waktunya tidak jelas. Seorang pelajar yang sibuk mengomentari game online dengan temannya melalui internet sampai mengganggu waktu belajar, tentu sisi psikologisnya bisa terganggu pola komunikasi langsung akan terganggu. Siswa bisa lebih sibuk bermain game online dari pada mengajak temannya bicara saat mereka sedang berpergian. Namun disaat keefektifan waktu belajar mereka tersita itu menjadi suatu hal yang sangat buruk.

Fenomena game online sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. Game online yang mulanya diperuntukkan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan online ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan online itu.

Game online mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Melihat bahwa sebagian besar game online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.¹

Menanggapi permasalahan bahayabermain game online sehingga waktu belajar yang kurang pada siswa seharusnya menjadi perhatian dari semua pihak termasuk guru bimbingan konseling. Guru bimbingan dan konseling adalah guru yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang

¹Rika Agustina. A. *Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda*. Samarinda: Fakultas Ilmu Politik dan Sosial Universitas Mulawarman. (2016). Volume 4.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan konseling terhadap sejumlah peserta didik.²

Dalam hal ini usaha guru bimbingan konseling dalam mendidik ataupun membimbing siswa dan siswinya harus lebih maksimal, karena usaha merupakan upaya yang dilakukan guru bimbingan konseling untuk memberikan bimbingan yang terbaik kepada siswanya, dengan itu adapun bimbingan konseling yang dilakukan guru disekolah seperti memberikan pengawasan selama disekolah tentang siswa yang kesekolah tidak boleh membawa hp atau smartphone dan lain-lain, memberikan bimbingan agar siswa mengerti bahaya dari bermain game online.

Maka dari itu guru bimbingan konseling memberikan layanan kepada siswa tentang pemahaman bahaya bermain game online, salah satunya dengan memberikan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang membantu siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu dinamika kelompok.³

Layanan Bimbingan Kelompok yang efektif dapat dinilai dengan ukuran adanya perubahan positif diri siswa yang mampu mengambil keputusan setelah mengikuti layanan Bimbingan Kelompok. Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses kehidupan kelompok. Tanpa

²Suhertina. *Pengantar Bimbingan Konseling di Sekolah*. Pekanbaru: Suska Press. (2008). Hal. 5

³Riswani. *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*. Pekanbaru: Bumi Aksara. (2012). Hal.62

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adanya anggota tidaklah mungkin ada kelompok dan kegiatan ataupun kehidupan kelompok tersebut sebegini besar didasarkan atas peranan para anggotanya. Para ahli menyebutkan lima hal yang hendaknya diperhatikan dalam menilai apakah kehidupan sebuah kelompok adalah baik atau kurang baik, yaitu :

1. Hubungan yang dinamis antar anggota
2. Tujuan bersama
3. Adanya hubungan langsung antara besarnya kelompok dan sifat kegiatan kelompok
4. Itikad dan sikap terhadap orang lain (sesama anggota)
5. Kemampuan mandiri⁴

Diharapkan layanan Bimbingan Kelompok bisa membantu memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahaya bermain game online.

Berdasarkan pengamatan awal yang penulis lakukan pada tanggal 21 agustus 2017, penulis menemukan gejala-gejala sebagai berikut :

1. Masih ada siswa yang tidak mengetahui bahaya dari bermain game online
2. Masih ada siswa memainkan game online disaat proses pembelajaran sedang berlangsung
3. Masih ada siswa yang sepulang sekolah tidak langsung pulang kerumah dan langsung menuju warung internet.
4. Masih ada siswa yang membolos sekolah dan nonkrong di warung internet untuk main game online.

⁴ Sitti Hartinah. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama. (2009). Hal. 24

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala di atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bahaya Bermain Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Pekanbaru”**

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penelitian memilih judul di atas adalah :

1. Persoalan-persoalan yang dikaji dalam judul di atas berkenaan dengan bidang ilmu yan penulis pelajari yakni bimbingan konseling.
2. Masalah-masalah yang dikaji dalam judul di atas mampu untuk di teliti oleh penulis dan belum pernah diteliti.
3. Lokasi penelitian ini terjangkau oleh peneliti untuk melakukan penelitian.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dan memahami judul penelitian, maka perlu adanya penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian yaitu :

1. Efektivitas

Menurut bahasa, berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti guna atau tercapainya suatu pekerjaan atau kegiatan yang direncanakan. Menurut istilah, efektif berarti dapat membawa hasil dan efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapai sasaran/tujuan yang telah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditetapkan.⁵ Jadi, efektivitas adalah suatu keadaan yang telah mencapai tujuan atau tepat guna dari yang telah ditetapkan.

2. Layanan Bimbingan Kelompok

Konsep Dasar Bimbingan Konseling menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok yaitu layanan yang membantu siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir atau jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu dinamika kelompok.⁶

3. Bahaya bermain game online

Dampak negatif bagi yang menimbulkan bahaya dalam bermain game online meliputi:

a. Dampak Sosial.

Game online membuat anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga. Hal tersebut terlihat dari banyak anak yang bermain di warnet dari pada berkumpul dengan keluarga dirumah. Tujuan anak-anak tersebut sebenarnya hanya untuk menghilangkan rasa bosan, namun seharusnya ada kontrol dari pihak lain misalnya orang tua agar tidak ketergantungan terhadap game online.

b. Dampak psikis.

Game online membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan permainan tersebut. Hal tersebut dapat dilihat anak akan

⁵DEPDIBID RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. (2005). Hal.

⁶Riswani, *Op.Cit.* Hal.62.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melakukan berbagai cara untuk memuaskan keinginannya tersebut seperti dengan cara membolos sekolah.

c. Dampak fisik.

Anak belum merasakan dampaknya secara langsung, yang mereka rasakan secara langsung dampak negatif dari bermain game online secara fisik. Hal ini dikarenakan usia anak yang masih dalam masa pertumbuhan, sehingga belum bisa merasakan dampak jangka panjangnya. Game online dapat menyebabkan syaraf mata dan otak terganggu, serta dapat menyebabkan dampak fisik lainnya terutama pada organ dalam manusia..

4. Game Online

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan game online adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Menurut Aji (2012) game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartpone bahkan ditablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Permasalahan**1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka terdapat sejumlah masalah berkenaan dengan efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di SMA Negeri 14 Pekanbaru. Masalah – masalah tersebut dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor yang memengaruhi siswa bermain game online di SMAN 14 Pekanbaru.
- b. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMAN 14 Pekanbaru.
- c. Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMAN 14 Pekanbaru.
- d. Efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di SMAN 14 Pekanbaru.

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan yang mencakup kajian ini, seperti dikemukakan dalam identifikasi masalah di atas, maka penulis memfokuskan pada Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Bermain Game Online di SMA Negeri 14 Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Rumusan Masalah

Sesuai dengan gejala – gejala yang telah ditemukan dalam latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah : Apakah layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di SMA Negeri 14 Pekanbaru?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk : Mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di SMA Negeri 14 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1).
- b. Bagi kepala sekolah, guru bimbingan konseling dan siswa. sebagai informasi dan masukan bagi SMAN 14 Pekanbaru tentang efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online.
- c. Bagi mahasiswa, sebagai informasi dan masukan bagi jurusan manajemen pendidikan islam konsentrasi bimbingan konseling, fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU dalam membuat kebijakan yang terkait dengan peningkatan mutu lulusnya.