

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 II KAJIAN TEORI

### A. Kerangka Teoritis

#### 1. Layanan Bimbingan Kelompok

##### a. Pengertian

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda (dalam prayitno) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok peserta didik untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.<sup>7</sup>

Sitti Hartinah mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang dilaksanakan secara kelompok terhadap sejumlah individu sekaligus agar individu tersebut dapat menerima bimbingan yang dimaksudkan.<sup>8</sup> Hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama terhadap sejumlah individu sehingga masing-masing individu dapat memahami kegiatan bimbingan kelompok pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama terhadap sejumlah individu dapat memahami kegiatan bimbingan yang tengah diterapkan. Sitti Hartinah

<sup>7</sup>Prayitno, Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta, Rineka Cipta, (2009). Hal.126

<sup>8</sup>Sitti Hartina. *Op.Cit.* Hal. 24

juga mengemukakan bahwa kriteria bimbingan kelompok yang baik yaitu “bila didalam kelompok diwarnai semangat tinggi, dinamis, hubungan yang harmonis, kerjasama yang baik dan saling mempercayai antara kelompok”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan bimbingan yang diberikan kepada sejumlah individu yang dilakukan secara bersama-sama, guna dapat membantu peserta didik dalam menyusun rencana dan pengambilan keputusan yang tepat, bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat profesional, vokasional, dan sosial. Proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya secara maksimal dengan memberikan informasi, diskusi, tanya jawab dengan memanfaatkan dinamika kelompok .

Dalam layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok adalah konselor terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktek layanan bimbingan konseling. Tugas utama pemimpin kelompok adalah: *pertama*, membentuk kelompok sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok, yaitu: (a) terjadinya hubungan anggota kelompok menuju keakraban diantara mereka, (b) tumbuhnya tujuan bersama diantara anggota kelompok dalam suasana

#### 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.

#### 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.

keakraban, (c) berkembangnya iktikad dan tujuan bersama untuk mencapai tujuan kelompok, (d) terbinanya kemandirian pada diri setiap anggota kelompok, sehingga mereka masing-masing mampu berbicara, (e) terbinanya kemandirian kelompok, sehingga kelompok berusaha dan mampu tampil berbeda dari kelompok lain. *Kedua*, pemimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui bahasa-bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling. *Ketiga*, melakukan penstrukturan, yaitu membahas bersama anggota kelompok tentang apa, mengapa dan bagaimana konseling kelompok dilaksanakan. *Keempat*, melakukan pentahapan konseling kelompok. *Kelima*, memberikan penilaian segera hasil layanan konseling kelompok. *Keenam*, melakukan tindak lanjut.<sup>9</sup>

#### b. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Menurut Halena tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok, dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap didalam kelompok.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Tohirin. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. (2015). Hal. 164-165

<sup>10</sup> A, Hallen. *Bimbingan dan Konseling. Edisi Revisi*, Jakarta: Quantum Teaching. (2005). Hal. 73.

#### 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.

### c. Tahap-tahap Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok

Pada umumnya, terdapat empat tahap Perkembangan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok. Tahap-tahap tersebut merupakan suatu kesatuan dalam seluruh kegiatan kelompok. Berikut empat tahap perkembangan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok:

#### 1) Pembentukan

Kegiatan awal dari sebuah kelompok dapat dimulai dengan pengumpulan para (calon) anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan meliputi:

- a) Pengenalan dan pengungkapan tujuan
- b) Terbangunnya kebersamaan
- c) Keaktifan kepemimpinan kelompok
- d) Teknik pada tahap awal (teknik pertanyaan dan jawaban, teknik perasaan dan tanggapan, serta teknik permainan kelompok)

#### 2) Tahap Peralihan

Setelah suasana kelompok terbentuk dan dinamis, kelompok sudah mulai tumbuh dan kegiatan kelompok hendaknya dibawa lebih jauh oleh pemimpin kelompok menuju kepada kegiatan kelompok yang sebenarnya. Oleh karena itu, perlu diselenggarakan tahap peralihan. Tujuan dari tahap peralihan ini yaitu terbebaskannya anggota dari perasaan atau sikap enggan, ragu atau malu/saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya, agar makin mantapnya suasana kelompok dan

#### 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.

kebersamaan dan makin mantapnya minat untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok.

### 3) Tahap Kegiatan

Tahap ketiga merupakan inti dari kegiatan kelompok yang mendapat alokasi waktu terbesar dalam keseluruhan kegiatan bimbingan kelompok. Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok, akan tetapi kelangsungan kegiatan kelompok pada tahap ini sangat tergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika tahap sebelumnya berhasil dengan baik, tahap ketiga akan berlangsung dengan lancar serta prinsip *Tut Wuri Handayani* dapat diterapkan oleh pemimpin kelompok.

Kegiatan kelompok bebas atau kelompok tugas dapat ditampilkan secara nyata pada tahap ini dan pemimpin kelompok telah menjelaskan pada tahap sebelumnya (tahap peralihan) tentang jenis kegiatan kelompok apa yang akan di jalani dalam kegiatan bimbingan kelompoknya. Berikut penjelasan perbedaan tentang kegiatan kelompok bebas dan kegiatan kelompok tugas.

Kelompok bebas memiliki tujuan terungkapnya secara bebas masalah atau topik yang dirasakan, dipikirkan dan dialami oleh anggota kelompok. Terbahasnya masalah dan topik yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas serta ikut sertanya anggota secara aktif dan dinamis dalam pembahasan (baik yang menyangkut unsur tingkah laku, pemikiran maupun perasaan).

Bentuk kegiatan dari kelompok bebas yaitu masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan, menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu, anggota membahas masing-masing topik secara mendalam dan tuntas, dan kegiatan selingan.

Kegiatan kelompok tugas yang memiliki tujuan yaitu terbahasnya suatu masalah atau topik yang relevan dengan kehidupan anggota secara mendalam dan tuntas serta ikut sertanya seluruh anggota secara aktif dan dinamis dalam pembahasan, baik yang menyangkut unsur-unsur tingkah laku, pemikiran, maupun perasaan. Bentuk kegiatan dari kelompok tugas yaitu pemimpin kelompok mengemukakan masalah atau topik, tanya jawab antara anggota dan pimpinan kelompok tentang hal-hal yang belum jelas menyangkut masalah atau topik yang dikemukakan pemimpin kelompok, anggota membahas masalah/topik secara mendalam dan tuntas dan kegiatan selingan. Peranan pemimpin kelompok dalam dua bentuk kegiatan kelompok tersebut adalah sebagai pengatur yang sabar dan terbuka, aktif tetapi tidak banyak bicara, memberikan dorongan dan penguatan serta penuh empati.

#### 4) Tahap Pengakhiran

Kegiatan suatu kelompok tidak berlangsung terus-menerus tanpa henti, setelah kegiatan kelompok memuncak pada tahap ketiga selanjutnya akan menurun hingga mengakhiri kegiatannya

#### 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.

## 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.

pada saat yang tepat. Tujuan dari tahap ini yaitu terungkapnya kesan-kesan anggota kelompok tentang pelaksanaan kegiatan, terungkapnya hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas. Selanjutnya bertujuan agar terumuskannya rencana kegiatan selanjutnya dan tetap dirasakannya hubungan kelompok serta rasa kebersamaan meskipun kegiatan telah diakhiri. Pada tahap pengakhiran ini yang dilakukan yaitu pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, kemudian pimpinan dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan, lalu membahas kegiatan lanjutan serta mengemukakan pesan dan harapan.<sup>11</sup>

## d. Teknik dalam Bimbingan Kelompok

Ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok yaitu:

*Pertama*, teknik umum. Dalam teknik ini, dilakukan pengembangan dinamika kelompok. Secara garis besar, teknik-teknik ini meliputi: (a) komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka, (b) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan diskusi analisis dan pengembangan argumentasi, (c) dorongan minimal untuk memantapkan respon dan aktivitas anggota kelompok, (d) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk

<sup>11</sup>Sitti Hartina. *Op.Cit.* Hal. 132-153

#### 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.

lebih memantapkan analisis, argumentasi, dan pembahasan, (e) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki.

Teknik-teknik di atas diawali dengan teknik perstrukturana guna memberikan penjelasan dan pengarahan pendahuluan tentang layanan bimbingan kelompok. Selanjutnya, bisa juga dilakukan kegiatan selingan berupa permainan dan sebagainya untuk memperkuat jiwa kelompok, menetapkan pembahasan, dan/ relaksasi. Sebagai penutup, diterapkan teknik pengakhiran atau melaksanakan kegiatan pengakhiran.

*Kedua*, permainan kelompok. Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang membuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: (a) sederhana, (b) menggembarakan, (c) menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan, (d) meningkatkan keakraban, dan (e) diikuti oleh semua anggota kelompok.

Konselor atau anggota kelompok dapat secara kreatif mengembangkan bentuk-bentuk dan jenis permainan tertentu dan relevan dengan materi bahasan layanan bimbingan kelompok.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Tohirin. *Op.Cit.* Hal. 166-167



#### 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.

#### e. Kelompok yang Efektif

Dalam sebuah kelompok yang efektif dapat kita saksikan adanya dua kategori perilaku anggota kelompok yaitu; 1) perilaku yang berorientasi pada pemeliharaan hubungan anggota kelompok. Perilaku yang berorientasi pada tugas, selalu berupaya mengingatkan dan mengajak anggota kelompok untuk mewujudkan pencapaian tujuan organisasi. kenyataan tersebut dapat dilihat dari aktivitas anggota kelompok dalam melakukan kerja kelompok, antara lain:

- 1) Mengambil inisiatif, antara lain mengajukan pendapat baru, merumuskan dan memberi pengertian baru terhadap masalah sehingga menjadi lebih jelas, menunjukkan kelemahan masalah serta mengusulkan pemecahan masalah
- 2) Mencari informasi, seperti meminta penjelasan terhadap saran yang diajukan, meminta tambahan informasi atau fakta dan data
- 3) Mengumpulkan pendapat, antara lain menanyakan ekspresi perasaan anggota serta usul atau ide para anggota terhadap suatu masalah
- 4) Memberi informasi, antara lain menyajikan fakta dan memberikan kesimpulan dengan ilustrasi
- 5) Mencari pendapat, antara lain menanyakan pendapat atau keyakinan
- 6) Mengolah informasi, yaitu menjelaskan, memberi contoh, menafsirkan dan menggambarkan akibat yang dapat terjadi apabila saran dilaksanakan
- 7) Mengoordinasikan, antara lain menyatukan berbagai pendapat atau saran

#### 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.

- 8) Menyimpulkan, antara lain menyimpulkan pendapat atau saran-saran yang saling berhubungan.<sup>13</sup>

Melalui dinamika dalam bimbingan kelompok, dapat dibahas berbagai hal yang sangat beragam (tidak terbatas) yang berguna bagi siswa (dalam segenap bidang bimbingan). Salah satu materi khusus dalam layanan bimbingan kelompok yaitu materi dalam layanan bimbingan kelompok dalam belajar. Materi-materi tersebut meliputi:

- 1) Pemahaman dan pematapan kehidupan keberagaman dan hidup sehat.
- 2) Pemahaman dan penerimaan diri sendiri dan orang lain sebagaimana adanya.
- 3) Pemahaman tentang emosi, prasangka, konflik, dan peristiwa yang terjadi dimasyarakat (seperti bahaya bermain game online) serta pengendalian atau pemecahannya.
- 4) Pengaturan waktu secara efektif.
- 5) Pemahaman tentang adanya berbagai alternatif pengembalian sebuah keputusan dan berbagai konsekuensinya.
- 6) Pengembangan keterampilan teknis belajar.
- 7) Pengembangan hubungan sosial yang efektif dan produktif.
- 8) Motivasi dan tujuan belajar dan latihan.
- 9) Sikap dan kebiasaan belajar.
- 10) Orientasi belajar diperguruan tinggi.<sup>14</sup>

## 2. Bahaya Bermain Game Online

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

<sup>13</sup>Sitti Hartinah. *Op.Cit.* Hal. 55-56

<sup>14</sup>*Ibid.*, Hal. 106-107

**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.

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 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.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Game Online

#### a. Pengertian

Game online merupakan tempat bermain dalam dunia maya yang memukau para konsumen dengan memberikan tingkat kompetensi, interaksi sosial, dan dorongan psikologis yang lebih luas. Mereka terhubung dengan puluhan orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan dimanapun mereka berada. Sebagai media, game online sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yaitu, melihat dan mendengar.

Game online adalah game komputer atau game di dalam ponsel yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet, dapat diakses langsung. Game online menggunakan koneksi internet, dengan begitu kita bisa bersama orang-orang yang berada jauh sekalipun.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa game online adalah aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikut sertakan satu atau lebih pemain, yang dapat diakses secara online dengan menggunakan koneksi internet.

#### b. Jenis –Jenis Game Online

Jenis-jenis game dapat dibagi atas beberapa kategori, yaitu:

- 1) *Action*, jenis ini lebih mengutamakan ketangkasan koordinasi tangan dan mata, dimana kecepatan refleks menjadi andalan utama sang pemain.

<sup>15</sup>Wijaya J. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat customer dalam memainkan game online dengan metode analisis faktor. *Jurnal Organisasi & Manajemen*. Jakarta: Studi Magister Manajemen Universitas Tarumanegara. (2008).

#### 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.

- 2) *Arcade*, jenis ini dapat dikatakan seperti jenis *action* yang terdapat pada permainan dingdong, hanya memiliki pola main yang lebih sederhana dari pada jenis *action*.
- 3) *Adventure*, jenis ini bersifat petualangan, pemain mengendalikan sebuah tokoh yang mengikuti suatu alur cerita dan menghadapi berbagai tantangan dan teka-teki.
- 4) *Role playing games*, jenis ini mirip dengan jenis *advanture*, namun mempunyai lebih banyak penekanan pada perkembangan karakter milik pemain.
- 5) *Simulation*, jenis ini merupakan simulasi realistik dari dunia nyata.
- 6) *Fuzzle*, jenis ini mengguakan teka-teki dan menurut keterampilan berpikir pemain.
- 7) *Sport*, jenis ini merupakan simulasi kegiatan atau permainan olahraga.<sup>16</sup>

#### 4. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Bermain Game Online

Berdasarkan kajian teori dan fenomena yang ada, menunjukkan bahwa siswa membutuhkan layanan bimbingan kelompok dalam pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online. Layanan bimbingan kelompok digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa bahaya bermain game online dengan memberikan bimbingan kepada siswa yang mencakup tentang bahaya bermain game online.

<sup>16</sup>Pratama, P. Y. *Jurnal Skripsi Penelitian Eksploratif. Perilaku Gamers di Kalangan Mahasiswa*. Bogor: Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor. (2009).

#### 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.

Kesesuaian layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online terletak pada fungsi-fungsi utama yang terdapat dalam layanan bimbingan kelompok. Fungsi pemahaman membantu siswa memahami bahaya dari game online. Fungsi pencegahan bertujuan untuk memberikan pengaruh yang positif terhadap anggota kelompok lain sehingga hal tersebut dapat meminimalisir permasalahan yang diakibatkan atas kurangnya pemahaman tentang bahaya dari game online. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan di tunjukkan bagi anggota kelompok yang memiliki kemampuan dalam memahami bahaya dari game online agar tidak terjerumus.

Melalui layanan bimbingan kelompok, siswa dapat belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, mematuhi norma-norma yang telah disepakati oleh kelompok, dan saling memberi dan menerima kondisi orang lain. Harapannya setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok akan terjadi perubahan terhadap siswa dalam pemahamannya mengenai bahaya dari bermain game online tersebut.<sup>17</sup>

### B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang digunakan sebagai perbandingan dari menghindari dari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan belum pernah dilakukan antaranya adalah sebagai berikut:

<sup>17</sup>Prayitno. *Op.Cit.* Hal. 27

## 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.

1. Iftitah Rahmi (2015) meneliti tentang Usaha Guru Bimbingan dan Konseling dalam Megatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pekanbaru. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa usaha guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di SMP Hegeri 10 Pekanbaru yaitu dengan melakukan pendekatan dengan siswa yag kecanduan game online, memotivasi siswa, memberikan arahan, mengajak guru mata pelajaran untuk ikut memberikan contoh yang berakhlak agar dapat ditiru oleh siswa dan mengajak orang tua untuk berpartisipasi. Faktor- faktor yang menyebabkan kecanduan game online pada siswa di SMPN 10 Pekanbaru yaitu adaya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan daya tari elemen game-game, antar muka (interface), tantangan dan aksesibilitasnya serta lingkungan yang mendukung anak untuk bermain game online.
2. Winda Yupita Sari (2016) meneliti tentang Perbedaan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game online Sebelum dan Sesudah di Berikan Layanan Konseling Kelompok di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Singingi Hilir. Hasil penelitian ini mengungkapkan prestasi belajar siswa yang kecanduan game online sebelum diberikan layanan konseling kelompok disekolah menengah kejuruan 1 sangingi hilir tergolong sedang dan prestasi belajar siswa yang kecanduan game online setelah diberikan konseling kelompok di SMKN 1 Sangini hilir secara umum tergolong tinggi.

#### 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. Theodora Natalia (2009) meneliti tentang Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Remaja. Hasil penelitian ini membuktikan terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet game online dan keterampilan sosial pada remaja dengan korelasi sebesar  $r = -.216^{**}$ , signifikan pada  $l.o.s$  0.01. selain itu ditemukan pula hubungan yang signifikan antara kecanduan internet game online dengan faktor usia dan dengan dua domain dari keterampilan sosial, antara lain, *Emotional Sensitivity* (SE) dan *Social Expressivity* (SE).

### C. Konsep Operasional

Kajian ini berkenaan dengan konsep efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online. Yang dimaksud dengan efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online dalam kajian adalah memahami bahaya bermain game online.

Untuk indikator efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online adalah:

1. Siswa yang telah mengikuti layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online mempunyai kecenderungan mengurangi bermain game online.
2. Siswa yang telah mengikuti layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya bermain game online lebih memahami dampak dari bermain game online.



**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. Siswa yang telah mengikuti layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya bermain game online lebih mampu membatasi waktu dalam bermain game online.
4. Siswa yang telah mengikuti layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya bermain game online lebih mampu menempatkan waktu dalam bermain game online.

Sedangkan untuk indikator pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online adalah:

1. Siswa memahami bermain game online dapat mengganggu pembelajaran dan menyita banyak waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat.
2. Siswa memahami bahaya dari bermain game online yaitu adanya rasa ketagihan dalam bermain game online yang membuat diri sulit untuk berhenti bermain.
3. Siswa memahami bahaya dari bermain game online yang terlalu lama dapat mengganggu kesehatan seperti syaraf mata yang terlalu lama melihat layar laptop maupun smartphone.

**D. Hipotesis**

Ho : Layanan bimbingan kelompok tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di SMAN 14 Pekanbaru.

Ha : Layanan bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di SMAN 14 Pekanbaru.