

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi, perkembangan teknologi di Indonesia berlangsung sangat pesat. Hadirnya berbagai platform digital berbasis teknologi informasi telah memudahkan masyarakat dalam mempromosikan, membeli, maupun menggunakan layanan tertentu, termasuk layanan travel agen (Aryaputra et al., 2023). Perkembangan ini tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan serta peran penyedia aplikasi yang terus menghadirkan inovasi untuk mendukung kebutuhan manusia. Dalam penyebaran informasi, teknologi juga menyediakan beragam media, salah satunya berupa video, yang sangat membantu proses komunikasi dan promosi.

Salah satu bentuk teknologi yang kini sangat populer, khususnya di kalangan remaja, adalah *game online*. Kim (dalam Kurniawati, 2020: 9) menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang memungkinkan banyak orang bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Hal serupa diungkapkan oleh Aryani (2022: 118) bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Secara umum, *game online* digunakan sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan kepenatan,

menyegarkan pikiran, serta membantu remaja merasa rileks setelah menjalani aktivitas harian.

Game online memiliki dua sisi dampak bagi siswa. Dari sisi positif, permainan ini dapat meningkatkan keterampilan strategi, kemampuan analisis, bahkan mendukung perkembangan kognitif dan sosial (Granic dalam Reza & Mulawarman, 2021: 23). Bagi siswa yang mampu mengatur waktu dengan baik, *game online* tidak selalu mengganggu hasil belajar. Namun, dari sisi negatif, penggunaan *game online* yang berlebihan justru menimbulkan masalah serius, seperti penurunan aktivitas belajar, terganggunya kinerja akademik, serta munculnya dampak sosial, emosional, dan fisik yang merugikan siswa.

Fenomena yang marak di kalangan siswa SMP menunjukkan bahwa banyak di antara mereka lebih tertarik bermain *game online* daripada mengerjakan tugas sekolah. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar, keterlambatan masuk sekolah, hingga kebiasaan bangun kesiangan karena bermain hingga larut malam. Jika tidak terkendali, kebiasaan tersebut berisiko menimbulkan kecanduan. Ariantoro (dalam Reza & Mulawarman, 2021: 64) menegaskan bahwa *game online* memiliki sifat adiktif karena penggunaannya yang bergantung pada data atau jaringan internet. Kondisi ini patut menjadi perhatian serius karena siswa berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap pengaruh negatif.

Hasil wawancara peneliti dengan guru BK di SMP Katolik Adisucipto Kupang pada 14 Agustus 2024 menunjukkan bahwa salah satu

masalah utama siswa adalah kecenderungan lebih fokus bermain *game online* daripada menyelesaikan tugas, sehingga motivasi belajar menurun. Informasi ini diperkuat melalui wawancara dengan siswa pada 29 Agustus 2024, di mana ditemukan fakta bahwa meskipun sekolah menerapkan aturan pengumpulan *handphone* setiap pagi di ruang BK, terdapat siswa yang melanggar aturan tersebut dan tetap menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*.

Untuk membantu siswa menghadapi persoalan ini, salah satu layanan yang relevan adalah layanan bimbingan pribadi. Menurut Prayitno (2017: 14), bimbingan pribadi merupakan layanan yang membantu individu memahami diri, mengendalikan perilaku, serta membuat keputusan yang tepat dalam hidupnya. Dalam konteks penggunaan *game online*, bimbingan pribadi dapat berfungsi sebagai sarana preventif maupun kuratif, yaitu membantu siswa menyadari dampak positif dan negatif, melatih keterampilan manajemen waktu, mengendalikan perilaku adiktif, serta menumbuhkan motivasi belajar. Dalam praktiknya, guru bimbingan dan konseling dapat memberikan layanan melalui sesi bimbingan pribadi untuk mengidentifikasi pola bermain siswa secara personal, atau bimbingan kelompok yang berfokus pada latihan manajemen waktu dan diskusi mengenai dampak *game online* terhadap kehidupan sehari-hari. Guru bimbingan dan konseling kemudian dapat mengimplementasikannya dengan menyediakan materi-materi bimbingan pribadi di sekolah, seperti bahaya penggunaan *game online*, penguatan aspek pengendalian diri dan

manajemen waktu, perlunya refleksi diri, pengembangan keterampilan sosial dan emosional, serta penanaman nilai-nilai positif dan keseimbangan hidup. Dengan demikian, pelaksanaan bimbingan pribadi yang terarah dan berkelanjutan dapat membantu siswa tidak hanya mengurangi ketergantungan terhadap *game online*, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam mengambil keputusan yang bijak terkait penggunaan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa penggunaan *game online* menjadi fenomena yang signifikan di kalangan siswa SMP. Permasalahan ini bukan hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada perkembangan pribadi siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Profil Penggunaan *Game Online* Siswa Kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang dan Implikasinya bagi Bimbingan Pribadi Tahun Pelajaran 2025/2026.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Profil penggunaan *Game online* Siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Apa Implikasi dari profil penggunaan *game online* siswa Kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 bagi Bimbingan Pribadi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui profil penggunaan *Game online* Siswa kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui implikasi Profil Penggunaan *Game online* Siswa Kelas VIII SMP Katolik Adisucipto Kupang Tahun Pelajaran 2025/2026 bagi bimbingan pribadi.

D. Definisi Konseptual

Definisi konseptual bertujuan untuk menghindari penafsiran yang keliru terhadap Konsep-konsep yang terdapat dalam penelitian ini. Konsep-konsep yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini yakni:

1. Penggunaan *Game online*

Penggunaan *game online* menurut Yee (2002:9) merupakan “perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya”.

Selanjutnya Imanuel (2009:23) mengungkapkan bahwa penggunaan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* merupakan suatu kegiatan yang

dilakukan oleh siswa secara terus-menerus, menghabiskan banyak waktu, dan cenderung tidak terkontrol karena kurangnya kemampuan siswa tersebut dalam mengendalikan perilaku bermain *game*."

2. Bimbingan Pribadi

Juntika (2024: 21), menjelaskan bahwa bimbingan pribadi adalah bimbingan yang diarahkan untuk memantapkan kepribadian dan mengembangkan kemampuan individu dalam menangani masalah dirinya.

Prayitno (dalam Suryani, 2018) mengungkapkan bahwa bimbingan pribadi yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik memahami, menilai, dan mengembangkan potensi dan kecakapan, bakat dan minat, serta kondisi yang sesuai dengan karakteristik kepribadian dan kebutuhan dirinya.

Dari kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan pribadi merupakan suatu bentuk pelayanan yang membantu individu dalam memahami, mengembangkan, dan memantapkan potensi serta kepribadiannya. Bimbingan ini fokus pada pengembangan kemampuan diri, pengenalan bakat dan minat, serta penilaian terhadap kondisi pribadi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individu.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Pihak-pihak yang dimaksudkan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi Kepala Sekolah selaku penanggung jawab, agar lebih meningkatkan kerjasama dengan guru bimbingan dan konseling dalam membantu siswa yang keseringan bermain *game online*.

2. Guru BK atau Konselor

Hasil penelitian ini dapat membantu guru BK atau konselor untuk memahami lebih dalam tentang fenomena *game online* dan dampaknya pada siswa, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang program atau layanan bimbingan dan konseling yang lebih relevan dan efektif.

3. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi siswa sebagai bagian dari bimbingan pribadi, agar mereka bisa mengelola waktu bermain *game online* dengan bijak dan mencapai keseimbangan antara kewajiban akademik, sosial, serta tanggung jawab pribadi.