

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori Terkait Judul

##### 1. Pengertian Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* adalah teknik bermain peran, selain itu, *role playing* dapat diterapkan dengan siswa-siswanya berkelompok, sehingga setiap siswa bisa memiliki kartu peran sesuai kondisi sosialnya. Teknik *role playing* atau bermain peran merupakan suatu pembelajaran yang memerlukan materi untuk dapat berkembangnya imajinasi siswa berupa memerankan tokoh hidup atau sebagai benda mati dan penguasaan pemahaman siswa dalam menghayatinya.<sup>1</sup> Sedangkan *playing* atau bermain dalam konteks pembelajaran yaitu memiliki prinsip yang bisa menghadirkan peran, baik secara nyata ataupun melalui pertunjukkan yang kemudian akan berubah sebagai bahan refleksi kepada guru, supaya siswa dapat menilai dari peran-peran yang mereka dapatkan baik secara kisah nyata maupun melalui pertunjukkan.

Metode *role playing* adalah suatu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa didalam pembelajaran. Kemudian siswa dapat menguasai bahan pembelajaran sesuai dengan ekspresi dari siswa dalam mengembangkan imajinasinya sesuai materi pembelajaran serta siswa dapat mengkreasiannya dengan menghayatinya. Sehingga dalam *role playing* ini tidak ada batas kata dalam mengekspresikan, tidak ada batasan dalam bergerak, dan masih dalam konteks materi pembelajaran.<sup>2</sup> Istilah *role playing* memiliki dua istilah yaitu bermain peran dan pembelajaran simulasi. Artinya, keduanya memiliki keterkaitan antara pembelajaran simulasi atau praktik yang digabungkan dengan memerankan tokoh sebagai dalam sebuah cerita pertunjukkan maupun cerita kehidupan nyata. Sehingga kedua istilah ini dapat dilaksanakan baik secara bersamaan maupun silih berganti. Teknik *role playing* merupakan metode pembelajaran dengan mendramatisasikan baik itu bentuk

---

<sup>1</sup> Abdu Rahman, *Pengaruh Teknik Role Playing Pada Bimbingan Kelompok Terhadap Berkurangnya Perilaku Bullying Siswa Bermasalah Di Smk Negeri 1 Barru*, Vol. 6, No 2, Oktober 2019. Hal 4

<sup>2</sup> Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, and Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, vol. 1, no. 1 (2016), hal. 613.

tingkah laku di lingkungan sosial. Bagi pendidik atau guru yang menggunakan teknik *role playing*, akan memberikan siswa-siswanya pelatihan berupa kartu peran didalam scenario cerita tertentu. Selain itu juga pendidik atau guru memberi materi sesuai dengan kartu peran yang sudah ditentukan supaya dapat di praktikkan sesuai dengan alur scenario yang di pilih dan ditentukan.<sup>3</sup> Adanya teknik *role playing* tentunya memiliki tujuan, diantaranya untuk memahami perasaan orang lain, dapat memahami jika menempatkan diri pada situasi orang lain, dapat saling mengerti dan bertoleransi dalam perbedaan pendapat serta saling menghargai.<sup>4</sup>

Teknik *role playing* bisa diartikan sebagai simulasi untuk melatih kepribadian, keterampilan siswa, pemahaman siswa, penghayatan siswa terhadap kartu peran yang mereka pilih. Kegiatan belajar mengajar dikelas yang dipimpin seorang guru diperlukan adanya media sebagai penunjang supaya pembelajaran tidak monoton, kemudian seorang guru dapat menyiapkan keperluan apa saja yang diperlukan oleh setiap kartu peran pada alur cerita tertentu. Sehingga kegiatan pembelajaran, metode yang diterapkan, fasilitas, dan media yang digunakan dapat membuat siswa-siswa termotivasi dan semangat dalam belajar. Metode *role playing* ini melibatkan siswa yang terpilih memainkan kartu peran sesuai materi atau bahan pembelajaran supaya lebih efektif. Perlunya perubahan dalam sistem pembelajaran berupa metode yang sesuai, dan kearah lebih baik. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur'an pada surat Al-Kahfi ayat 65 dan surat Ar-Ra'd ayat 11:

Firman Allah Q.S Al-Kahfi: 65 bersabda:

فَوَجَدَا عَبْدًا مِّنْ عِبَادِنَا آتَيْنَاهُ رَحْمَةً مِّنْ عِنْدِنَا وَعَلَّمْنَاهُ مِمَّن لَّدُنَّا عِلْمًا

Artinya: “Lalu mereka berdua (Musa dan mudrinya) bertemu dengan seorang hamba di antara hamba-hamba Kami, yang telah Kami berikan kepadanya rahmat dari sisi Kami, dan yang telah kami ajarkan kepadanya ilmu dari sisi Kami”.

---

<sup>3</sup> Nurul Ramadhani Makarao, Metode Mengajar dalam Bidang Kesehatan, (Bandung: Alfabeta. 2009), hal. 121

<sup>4</sup> Santoso,S. Statistik Multivariat Konsep & Aplikasi. Jakarta: PT. Gramedia, 2010. hal 18.

Kemudian firman Allah Q.S Ar-Ra'd: 11 bersabda:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّن بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.<sup>5</sup>

## 2. Pola Teknik *Role Playing*

Oemar Hamalik menyatakan bahwa teknik *role playing* terdiri dari tiga pola, yaitu:

### a. *Role playing* tunggal

Jenis *role playing* tunggal ini, biasanya siswa bertindak secara langsung dengan kartu peran sebagai pengamat didalam pertunjukkan cerita. *Role playing* tunggal ini memiliki tujuan supaya dapat membentuk sikap siswa dan setiap siswa dapat saling menilai bagaimana mereka sebagai pengamat.

### b. *Role playing* jamak

Jenis *role playing* jamak yaitu dengan membagi siswa menjadi beberapa grup atau kelompok dengan anggota yang berjumlah sama, kemudian sesuai kartu peran yang dibutuhkan. Hal ini bertujuan supaya siswa dapat meningkatkan dan mengembangkan sikap mereka baik dalam kartu peran sesuai alur cerita pertunjukannya.

### c. *Role playing* ulangan

Jenis *role playing* ulangan yaitu memberikan semua siswa peranan utama dalam waktu silih berganti, seperti bertukar kartu peran. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengasah otak siswa supaya dapat melakukan kartu peran apa saja, dapat mempelajari dari segi sikap, gerak dan meningkatkan serta mengembangkan keterampilan individu siswa secara interaktif.<sup>6</sup>

Ketiga pola *role playing* diatas, pola *role playing* yang efektif ialah *role playing* jamak, dikarenakan pola jamak ini

<sup>5</sup> Nashiratul Wahidah, *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di Sd Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah*, (Skripsi Iain Metro 2019 ), Hal. 35

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*,(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 200

memudahkan siswa dalam memahami perannya dan alur skenarionya yang sebelumnya telah direncanakan.

**3. Prosedur Pelaksanaan Teknik *Role Playing* Terstruktur**

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan teknik *role playing* terstruktur, yaitu:

- a. Dapat merumuskan dasar-dasar *role playing* baik perilaku, hasil pengamatan, wawancara, analisis data, analisis kebutuhan kelompok baik secara umum maupun khusus.
- b. Dapat mengidentifikasi permasalahan terkait hubungan maupun tujuan dalam pelaksanaan teknik *role playing*
- c. Membuat rancangan beserta petunjuk disetiap masing-masing yang berperan, yang sebagai pengamat dan dan seluruh anggota yang terlibat dalam alur cerita pertunjukkan.
- d. Menyusun format guna sebagai bahan pertimbangan dan sekaligus bahan diskusi untuk menangani permasalahan yang dihadapi di masing-masing kelompok.<sup>7</sup>

Sedangkan menurut Gangel, hal-hal yang diperlukan dalam menyiapkan langkah-langkah teknik *role playing* sebagai berikut:

No	Langkah-langkah menggunakan metode <i>role playing</i>
1.	Persiapan dan instruksi: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memiliki situasi bermain peran, Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi peserta didik. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.</li> <li>b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, peserta didik harus mengikuti latihan pemanasan, Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik,</li> </ul>

<sup>7</sup> Diana Kusuma Astuti SKRIPSI *Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kecemasan Berbicara Di Depan Kelas Pada Siswa Kelas VII G Mts Negeri 2 Banjarnegara Tahun Ajaran 2016/2017* .

	<p>membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.</p> <p>c. Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila peserta didik telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.</p> <p>d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu, kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: (1) perasaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat.</p>
<p>2.</p>	<p>Tindakan Dramatik dan Diskusi:</p> <p>a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.</p> <p>b. Bermain peran khusus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang</p>

	<p>menuntut dihentikannya permainan tersebut.</p> <p>c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup peserta didik, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespons situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>3.</p>	<p>Evaluasi Bermain Peran:</p> <p>a. Peserta didik memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Peserta didik diperkenankan memberikan komentar evaluative tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.</p> <p>b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluatif dari peserta didik, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para peserta didiknya.</p> <p>c. Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan bermain peran selanjutnya.<sup>8</sup></p>

---

<sup>8</sup> Junianti “Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Tema 9 Kelas V Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021”. (Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram 2021 ). Hal 33-35

#### 4. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Adapun kelebihan dari metode *role playing* diantaranya adalah:

- a. Bagi siswa, mereka dapat memahami dirinya sendiri, selain itu juga dapat menghayati peran yang mereka pilih, serta memahami konsep alur cerita, bahan dan hal-hal yang diperlukan disetiap kartu peran. Sehingga memiliki daya ingat yang kuat dan memiliki keterampilan yang terlatih.
- b. Siswa dapat mengasah inisiatif dan menggunakan kreatifitasnya sehingga dapat mengemukakan ekspresinya disaat waktu yang tersedia.
- c. Bagi siswa yang memiliki bakat dalam peran. Guru atau pendidik dapat membina dan mengembangkan serta meningkatkan bakat tersebut sesuai peranan seni yang baik suatu saat nanti.
- d. Seluruh siswa dapat bekerja sama untuk menumbuhkan sikap saling menghargai baik itu sikap, karya maupun hasil dari belajar.
- e. Adanya seni metode *role playing*, seluruh siswa akan memiliki pengalaman belajar baik itu menerima maupun membagi tanggung jawab.
- f. Adanya *role playing* dapat memudahkan siswa berbahasa lisan yang dibina oleh guru atau pendidik.<sup>9</sup>

#### 5. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Adapun kelemahan dari metode *role playing* adalah:

- a. Banyaknya siswa yang tidak ikutserta atau kurangnya berpartisipasi dalam pertunjukkan tersebut akan kurang aktif dan kurang memperhatikan.
- b. Metode *role playing* akan menguras banyak waktu termasuk persiapannya sampai dengan pelaksanaannya.
- c. Metode *role playing* juga memerlukan lahan atau tempat yang besar. Sebab, semakin luas dan besar maka akan semakin membuat siswa bergerak dengan nyaman.
- d. Adanya metode *role playing* akan membuat ruang kelas lain merasa terganggu sehingga kurang efektif.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips”, (Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015) Hal 4

<sup>10</sup> Ari Yanto, “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips”, (Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015) Hal 4

## B. Kecanduan *Game Online*

### 1. Pengertian *Game Online*

*Game online* merupakan jenis permainan berupa video yang disambungkan melalui media komputer, laptop, handphone atau jenis yang lain. *Game online* dapat dicerminkan dengan meluasnya dengan jaringan internet. Terdapat beberapa bentuk *game online*, mulai dari yang sederhana yaitu individu hingga *game* yang berbasis kelompok. Maraknya *game online* di era saat ini nyaris membuat semua anak memainkannya. Apalagi dengan sistem *gameplay* yang bisa main *single-player* maupun *multiplayer* atau bersama melalui virtual *game*. Hal ini pada tingkat anak-anak akan membuat mereka menumbuhkan rasa kecanduan dan penasaran terhadap *game online* yang sedang dimainkan.<sup>11</sup> *Game online* merupakan program virtual video yang dapat disambungkan jaringan internet atau disebut online, dan juga dapat tidak menggunakan jaringan internet atau offline.<sup>12</sup> Selain karena canggihnya teknologi saat ini, membuat *game online* juga ikut berkembang dengan program-sistem yang diselarasakan sepenuhnya virtual, mulai dari media chat, hingga audio visual. Maka dari itu, tidak heran jika kemudian *game online* mampu menghipnotis semua anak dan menumbuhkan rasa kecanduan.<sup>13</sup>

Kecanduan *game online* juga merupakan bentuk kecanduan yang disebabkan oleh keasyikan, dan memainkannya sesering mungkin.<sup>14</sup> Clark dan Scott mengemukakan bahwa kecanduan *game* akan menumbuhkan perasaan senang, perasaan bahagia terhadap *game* yang dimainkan dan mengabaikan realitas yang lain. Hasilnya, mereka akan merasakan kepuasan dengan mengekspresikan diri di dunia virtual *game* tersebut. Menurut Brand, Todhunter & Jervis (2017) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada peserta didik. Karena peserta didik banyak menghabiskan waktunya untuk

---

<sup>11</sup> Krista Surbakti, "Pengaruh *Game Online Terhadap Remaja*" (Jurnal Curere Vol. 01. 01 April 2017) Hal 4

<sup>12</sup> Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), Hal. 20

<sup>13</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*, A Plus Books, Jogjakarta, 2010, hal. 16-17

<sup>14</sup> Kardina, "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo*" (Skripsi Iain Palopo 2020) hal.21

bermain *game online* dalam kesehariannya.<sup>15</sup> Rasa candu yang melekat pada *game online* terhadap anak layaknya candu terhadap khamr, artinya mereka sama-sama tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Imbasnya mereka terkadang lupa dengan kewajiban mereka ibadah. Firman Allah SWT dalam surat Al-Hasyr ayat 19:

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ  
الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya; “Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri, mereka Itulah orang-orang yang fasik”.<sup>16</sup>

## 2. Aspek Kecanduan *Game Online*

Menurut Griffiths dan Davies, aspek-aspek yang membuat anak kecandu oleh permainan *game online* antara lain dari segi psikologis dan fisiknya adalah:

- a. *Salience*, artinya membuat anak memprioritaskan *game online* dengan mengeluarkan potensi dalam otak, pikiran, perasaan dan tingkah laku imajinasinya dibandingkan kegiatan yang lain.
- b. *Tolerance*, artinya membuat anak memainkan *game online* secara lebih sering dan lebih lama waktu mainnya karena dengan rasa keasyikan yang telah menguasai fisik.
- c. *Mood modification*, artinya dengan semakin sering dan semakin lamanya memainkan *game online* akan menimbulkan pengalaman bermain sehingga tumbuh rasa gairah secara perasaan dan merasa lebih tenang atau rileks.
- d. *Withdrawal*, merupakan perasaan yang muncul yaitu merasa tidak nyaman, hasilnya anak akan mudah marah, emosionalnya tidak dapat terkontrol dengan baik dan meluap saat bermain *game online*.
- e. *Relapse*, adalah perasaan yang muncul seperti rasa kambuh atau efek yang bahkan lebih buruk dari anak.
- f. *Conflict*, tentu saja disaat anak bermain *game online*, sengaja atau tidak disengajapun akan menumbuhkan konflik disekitarnya yang berimbas pada lingkungan sosial, keluarga, dan lainnya.

<sup>15</sup> Sapto Irawan1, Dina Siska W “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik” Vol. 7, No. 1, April 2021, hal. 11

<sup>16</sup> Q.S Al-Hasyr ayat 19

- g. *Problem*, permasalahan akan muncul baik dari konflik intrapsikis maupun perasaan subjektif atau permasalahan yang muncul pada diri sendiri.<sup>17</sup>

### 3. Dampak *Game Online*

Hasil dari seringnya seorang anak, siswa atau peserta didik yang sering bermain *game online* yaitu diantaranya rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa seperti pada saat jam pelajaran tertentu siswa merasa jenuh karena siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pelajaran tersebut. Sehingga siswa lebih memilih untuk bolos dan melampiaskan kejenuhannya itu dengan cara bermain game baik di tempat-tempat berisi *game online* maupun di luar sekolah.<sup>18</sup>

- a. Dampak negatif *game online* menurut Nikmah Diantaranya adalah:

- 1) Habisnya uang dan waktu karena *game online*
- 2) Salah satu perasaan untuk memainkan *game online* adalah karena rasa kecanduan, rasa ketagihan, dan rasa penasaran.
- 3) Mengorbankan tidak masuk sekolah, hanya karena ingin memainkan *game online*, artinya bolos sekolah.
- 4) Selain sudah disebutkan tiga diatas, *game online* juga dapat melupakan semua kegiatan, waktu makan, waktu ibadah dan lainnya.

Sementara dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* seperti:

- 1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan
- 2) Membuat anak malas belajar
- 3) Mengajarkan kekerasan Anak-anak
- 4) Berpeluang mengajarkan judi
- 5) Beresiko kecanduan<sup>19</sup>

Hal ini perlu penanganan khusus dalam menanggulangi mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, salah satunya adalah dengan peran dari seorang guru BK atau konselor sekolah. Guru BK atau konselor memiliki peranan yang sangat penting dalam mengentaskan permasalahan yang

---

<sup>17</sup> Emria Fitri<sup>1</sup>, Lira Erwinda<sup>2</sup> “konsep adiksi game online dan dampaknya terhadap masalah mental emosional remaja serta peran bimbingan dan konseling ” Volume 4 Nomor 3, November 2018, hal. 03

<sup>18</sup> El-Hujjah Crew, NJ dalam GO, Edisi 13 majalah el-hujjah (Jawa Timur: El-hujjah Magazine, 2011) hal 15.

<sup>19</sup> Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game, A Plus Books, Jogjakarta, 2010, h.45-46

dihadapi siswa serta dapat membina atau membentuk tingkah laku positif pada diri siswa. Menurut Winkell konseling adalah serangkaian kegiatan pokok dalam bentuk bimbingan tujuan agar konseli dapat mengambil keputusan sendiri atas dasar tanggung jawab terhadap berbagai persoalan yang dihadapinya. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 111 Tahun 2014 tujuan Bimbingan dan Konseling dalam tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu membantu peserta didik/ konseli agar dapat mencapai kematangan dan kemandirian dalam kehidupannya serta menjalankan tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, karir, secara utuh dan optimal.<sup>20</sup>

- b. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang mana dapat dikatakan memberikan manfaat atau pengaruh positif penggunaanya adalah:
  - 1) Dapat menguasai computer.
  - 2) Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada *game online* yang dimana tidak jarang mereka harus mengartikan sendiri kata-kata yang mereka tidak ketahui.
  - 3) Dari bermain *game online* dapat menambah relasi teman.
  - 4) Bagi yang memiliki ID dari salah satu *game online*-nya yang telah menjadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang hasil tersebut.<sup>21</sup>

#### 4. Gejala Remaja Kecanduan *Game Online*

Gejala yang umum dan sering terjadi disekitar sekolah:

- a. Lebih banyak menghabiskan waktu bermain game.
- b. Tertidur di sekolah.
- c. Sering melalaikan tugas.
- d. Nilai di sekolah menurun.
- e. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan bermian game.

---

<sup>20</sup> Azizah Batubara, Risma Dina,Dkk, *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Swakarya Binjai* (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling Vol 11.No. 2, Oktober 2022) hal 03

<sup>21</sup> Muhammad Maftuh Ridlo, Skripsi "*Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Pecandu Game Online Di Ma Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkah Gresik*" 2019, hal 36-37

- f. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
  - g. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (club atau kegiatan ekstrakurikuler).
  - h. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game.
- Gejala-gejala fisik yang bisa menimpa seseorang yang kecanduan game antara lain:
- a. Gangguan di pergelangan tangan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku.
  - b. Mengalami gangguan tidur (insomnia).
  - c. Sakit punggung atau nyeri leher.
  - d. Sakit kepala.
  - e. Mata kering.
  - f. Malas makan atau makan tidak teratur.
  - g. Mengabaikan kebersihan pribadi (misal: malas mandi).<sup>22</sup>

#### 5. Faktor Penyebab Terjadinya Kecanduan *Game Online*

Terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal.

- a. Faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:
  - 1) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
  - 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
  - 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah.
  - 4) Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

---

<sup>22</sup> Tri Handayani, "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017". (Skripsi, Iain Raden Intan Lampung 2017) Hal 51

- b. Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut:
- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
  - 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
  - 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.<sup>23</sup>

**C. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang sudah pernah dikaji dan terkait dengan bimbingan konseling yang mengimplementasikan teknik *role playing* adalah penelitian terdahulu. Peneliti akan mengkaji dari penelitian sebelumnya dengan menginovasi fokus penelitian yaitu terkait Implementasi Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTs NU Maslakul Falah. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam tema, namun dalam isi pembahasannya beda. Berikut penelitian terdahulu yang relevan:

No.	Nama (Instansi)	Tema	Fokus
1	Roza Mairistia Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh	“Kecanduan <i>Game Online</i> dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang”	Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui apa saja pemicu main <i>game online</i> pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang dan (2) untuk mengetahui upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengelola kecanduan <i>game online</i> pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang. Hasil penelitian

<sup>23</sup>Sapto Irawan1, Dina Siska W. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik” (Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 7, No. 1, April 2021), hal 4

			<p>menunjukkan bahwa Pemicu main <i>game online</i> pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Pemicu dari faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain <i>game online</i>, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya <i>self control</i> dalam diri siswa</p> <p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti adalah upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengelola kecanduan <i>game online</i> pada siswa Sekolah Menengah Pertama.</p>
2	<p>Salvian Fitri Setia, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung</p>	<p>“Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung“</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Layanan Bimbingan Kelompok dengan teknik Sosiodrama efektif untuk mencegah perilaku kecanduan <i>game online</i> peserta didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, hasil penelitian ini menemukan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama efektif</p>

			untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> peserta didik. <sup>24</sup>
3	Karya Nur Hasmi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru	“Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> Dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru”	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana kepercayaan diri siswa sebelum diberikan layanan konseling kelompok menggunakan teknik <i>role playing</i> , (2) bagaimana kepercayaan diri siswa sesudah diberikan layanan konseling kelompok menggunakan teknik <i>role playing</i> , (3) seberapa efektifkah teknik <i>role playing</i> dalam layanan konseling kelompok terhadap kepercayaan diri siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. Penelitian ini meneliti tentang seberapa efektif teknik <i>role playing</i> dalam layanan konseling kelompok terhadap kepercayaan diri siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan layanan konseling kelompok dengan teknik <i>role</i>

<sup>24</sup> Salvian Fitri Setia, “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Untuk Mencegah Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X Di Smk Muhammadiyah 2 Bandar Lampung” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

			<i>playing</i> efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. <sup>25</sup>
4	Merita Ayu Lestari, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Merdeka Jombang	“Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja”	Tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan kecanduan <i>game online</i> dengan perilaku agresif pada remaja di SMP Sawunggaling jombang kelas 2. Dan memperoleh hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar memiliki tingkat kecanduan <i>game online</i> , sedangkan 18 siswa (52,4%) dan sebagian besar responden memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%). <sup>26</sup> Persamaan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kecanduan <i>game online</i> dikalangan remaja menjadi salah satu permasalahan yang di alami oleh remaja atau siswa yang menimbulkan perilaku-prilaku agresif yang dilakukan oleh individu melalui verbal atau non verbal.

<sup>25</sup> Nur Hasmi, skripsi, “Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

<sup>26</sup> Merita Ayu Lestari, Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja” Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Merdeka Jombang, 2018

#### D. Kerangka Berfikir

Uma Sekaran dalam bukunya, “Business Research” mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>27</sup> Sebagai guru pembimbing dan konseling harus memperhatikan siswa-siswanya dan menertibkan serta mendisiplinkan siswa supaya memiliki kepribadian yang baik dan tertib. Seseorang yang memiliki kepribadian yang baik, mampu berperilaku dengan baik dan memiliki adab kepada orang yang lebih tua. Namun, akhir-akhir ini banyak anak-anak sekolah yang belum mencapai kepribadian baik, justru etika baik tersebut seolah-olah menghilang atau menurun. Sehingga pelanggaran-pelanggaran terjadi, baik itu pelanggaran yang sifatnya ringan maupun berat. Hal ini mengacu pada pelanggaran ringan berupa tidak disiplinnya siswa saat disekolah, mengantuknya siswa saat Bapak Ibu guru menyampaikan materi pelajaran. Peristiwa tersebut didasari oleh banyaknya siswa yang diluar sekolah menghabiskan waktunya bukan untuk belajar melainkan bermain *game online*. Selain itu, dampak yang dihasilkan yaitu keluarnya perkataan atau omongan yang kasar dan tidak sesuai dengan etika sopan.

Persoalan-persoalan siswa yang terjadi ini disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Sehingga adanya implementasi teknik *role playing* dapat menyelesaikan permasalahan siswa di sekolah maupun di luar sekolah. Dari permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan tersebut dapat terselesaikan melalui implementasi teknik *role playing* terhadap siswa. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin mengetahui Implementasi Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MTs NU Maslakul Falah. Maka dapat dikemukakan kerangka berpikir sebagai berikut.

---

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta Bandung (Bandung: Alfabeta, 2010), 91.

**Table 2.1 kerangka berfikir**

