

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENCEGAH KECANDUAN MENONTON
LIVE-STREAMING VIDEO GAME ONLINE
SISWA SMA NEGERI 14 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
AMINAH DAULAY
NIM. 19006006

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

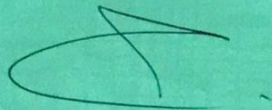
**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENCEGAH
KECANDUAN MENONTON *LIVE-STREAMING VIDEO GAME ONLINE*
SISWA SMA NEGERI 14 PADANG**

Nama : Aminah Daulay
NIM/BP : 19006006
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Juli 2023

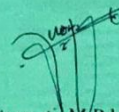
Disetujui Oleh

Ketua Jurusan/Prodi



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons
NIP. 19610225 198602 1 001

Pembimbing Akademik



Dr. Netrawati, M/Pd., Kons
NIP. 19741205 200801 2 016

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan
Menonton *Live-Streaming Video Game Online* SMA Negeri 14
Padang
Nama : Aminah Daulay
NIM/BP : 19006006
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Juli 2023

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Netrawati, M.Pd., Kons.

1.....

2. Anggota : Dr. Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd.

2.....

3. Anggota : Dr. Nurfarhanah, M.Pd., Kons.

3.....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aminah Daulay
NIM/BP : 19006006
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan
Menonton *Live-Streaming Video Game Online* SMA Negeri 14
Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 12 Juli 2023
Saya yang menyatakan,



Aminah Daulay
NIM. 19006006

ABSTRAK

Aminah Daulay. 2023. Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan Menonton *Live-Streaming Video Game Online* Siswa SMA Negeri 14 Padang. Skripsi. Departemen Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Kecanduan menonton *live-streaming video game online* telah menjadi masalah yang signifikan, sehingga banyak siswa/i yang mengalami dampak negatif kecanduan menonton *live-streaming video game online* hampir setiap hari dan setiap waktu. Kecanduan menonton *live-streaming video game online* ini sangat perlu dicegah karena bisa membuat kehidupan efektif sehari-hari terganggu. Dengan melakukan layanan bimbingan kelompok diharapkan dapat mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui profil kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok, (2) layanan bimbingan kelompok efektif untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa/i.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Experiment* dengan menggunakan *One group pretest dan posttest design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 14 orang siswa/i yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket kecanduan menonton *live-streaming video game online* dengan model skala *likert*. Teknik analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* melalui *SPSS* versi 20.00.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) profil kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori rendah, profil kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori sangat rendah, (2) layanan bimbingan kelompok efektif untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* pada siswa dengan koefisien sebesar -3.302 dan taraf signifikan 0,001.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Kecanduan Menonton *Live-Streaming video game online*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya, sholawat beserta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW. Sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini hingga selesai yang berjudul **“Efektivitas Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan Menonton *Live-Streaming Video Game Online* Siswa SMA Negeri 14 Padang”**.

Peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan tujuan untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penelitian skripsi dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dr. Netrawati, M.Pd., Kons., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, saran, kritik, dan arahan dalam penelitian skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dr. Dina Sukma, S.Psi., S.Pd., M.Pd., dan Ibu Dr. Nurfarhanah, M.Pd., Kons., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan serta dukungannya kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons., dan bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons., selaku Ketua dan Sekretaris Departemen BK FIP UNP. Terimakasih atas layanan dan perhatian yang diberikan.

4. Bapak/Ibu Dosen Departemen BK FIP UNP yang telah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama masa perkuliahan.
5. Bapak Ramadi selaku Staf Administrasi departemen Bimbingan dan Konseling yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi.
6. Bapak Evidel, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 14 Padang.
7. Ayahanda tercinta Juangon Daulay, SP., dan Mama tersayang Yurni Syafnita, S.Kom., ketiga adik laki-laki, serta seluruh keluarga besar One dan Belibis Daulay yang telah membantu memberikan dukungan materi, moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman, sahabat, abang dan kakak senior, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu demi satu, yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritikan dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih kepada pembaca, mudah-mudahan tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Mei 2023

Peneliti

Aminah Daulay

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kecanduan Menonton <i>Live-Streaming Video Game Online...</i>	13
1. Pengertian Kecanduan Menonton <i>Live-Streaming Video Game Online</i>	13
2. Aspek Kecanduan Menonton <i>Live-Streaming Video Game Online.....</i>	16
3. Karakteristik Kecanduan Menonton <i>Live-Streaming Video Game Online</i>	19
4. Dampak Kecanduan Menonton <i>Live-Streaming Video Game Online</i>	20
B. Layanan Bimbingan Kelompok	22
1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok	22
2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok	25
3. Komponen dalam Layanan Bimbingan Kelompok	26
4. Tahap-tahap Layanan Bimbingan Kelompok	29

	C. Bimbingan Kelompok untuk Mencegah Kecanduan Menonton <i>Live-Streaming Video Game Online</i> Siswa.....	37
	D. Penelitian Relevan	38
	E. Kerangka Konseptual	41
	F. Hipotesis Penelitian	42
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	43
	A. Jenis Penelitian	43
	B. Populasi dan Sampel	48
	C. Jenis dan Sumber Data	53
	D. Definisi Operasional	53
	E. Instrumen Penelitian	54
	F. Pengumpulan Data	55
	G. Teknik Analisis Data	56
	H. Pelaksanaan Eksperimen	57
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
	A. Deskripsi Data Penelitian	59
	B. Pengujian Hipotesis	65
	C. Pembahasan	67
	D. Implikasi Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling	70
	E. Keterbatasan Penelitian	71
BAB V	PENUTUP	73
	A. Kesimpulan	73
	B. Saran	73
	DAFTAR RUJUKAN	75
	LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Rancangan materi kegiatan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> pada siswa	47
Tabel 2. Populasi penelitian	48
Tabel 3. Sampel penelitian	50
Tabel 4. Gambaran perilaku kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> siswa/i keseluruhan	50
Tabel 5. Kelompok eksperimen untuk mencegah kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> pada siswa	51
Tabel 6. Kisi-kisi instrumen penelitian kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	55
Tabel 7. Skor jawaban responden	56
Tabel 8. Data <i>pretest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	60
Tabel 9. Skor <i>pretest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	61
Tabel 10. Data <i>posttest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	62
Tabel 11. Skor <i>posttest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	63
Tabel 12. Perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> siswa	64
Tabel 13. Skor hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> siswa	65
Tabel 14. Hasil analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	67
Tabel 15. Arah perubahan subjek penelitian	68

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerangka konseptual	41
Gambar 2. Pola <i>one groups pretest-posttest design</i>	45
Gambar 3. Perbandingan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> siswa	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	81
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	82
Lampiran 3. Tabulasi data uji validitas	87
Lampiran 4. Hasil pengolahan data uji validitas	88
Lampiran 5. Gambaran awal kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	89
Lampiran 6. Tabulasi <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i> siswa	93
Lampiran 7. RPL kecanduan menonton <i>live-streaming video game online</i>	101
Lampiran 8. Daftar hadir siswa	124
Lampiran 9. Surat izin penelitian	128
Lampiran 10. Dokumentasi	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dapat meringankan pekerjaan individu dan digunakan hampir disemua sektor kehidupan (Rahman & Nursalim, 2021). Melalui teknologi, individu dapat melakukan berbagai aktifitas mulai dari hal dasar seperti komunikasi hingga hal menyenangkan seperti hiburan. Awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik (Kusumawardhani, 2015). Munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti aplikasi-aplikasi penunjang hiburan (Alamsyah, 2018).

Aplikasi seperti *twitch* dan *youtube gaming* memanfaatkan *live-streaming* dengan melibatkan bentuk media populer lain yakni *video game online* yang merupakan salah satu bentuk dari penunjang hiburan *online* paling populer di dunia. *Twitch* memang ditujukan terutama untuk konten yang berhubungan dengan *video game* (Ohannesian, 2014). Salah satu kategori *video* paling populer adalah *video* dan *stream* yang berhubungan dengan *video game* (Rice, 2012). *Video game streaming* menjadi pusat perhatian *gamer* saat itu. Penonton *youtube gaming* naik menjadi 24 persen dari pemirsa *twitch* pada kuartal pertama tahun 2019. Dengan 52 jam ditonton untuk rata-rata *streaming*, *youtube gaming* memiliki jam tertinggi yang di *stream* ke rasio jam menonton dibandingkan ke *platform* lain (Boxer, 2019).

Video game streaming berada di posisi teratas diantara berbagai jenis *live-streaming* yang ada di internet (Tassi, 2013). Menurut Ottelin (2015) hal ini dapat terjadi karena *video game online* sekarang mampu menjangkau khalayak yang lebih luas berkat tersedianya banyak pilihan *live-streaming video game online* yang dapat diakses melalui *gadget, handphone* dan akses internet semakin luas dan murah. Pada saat yang sama, konsumen juga memiliki pilihan untuk membeli perangkat lunak baru dan mengakses *platform live-streaming* di perangkat mereka secara digital (Ottelin, 2015).

Berkontribusi pada pendapatan sekitar 138 miliar dolar pada tahun 2018, *video game streaming* membantu industri *video game* menurut laporan dari Newzoo (Geeter, 2019). Dari semua pengguna internet di umur 16-64 tahun, sebanyak 20% menonton *live-streaming* dari seseorang yang bermain *game* (Wearesocial & Hootsuite, 2020). Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya jumlah pengguna *game online*, Hampir 60% populasi dunia telah menggunakan internet menurut laporan digital 2020: *global digital overview* yang dirilis oleh data reportal, pada awal 2020, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,5 miliar.

Permainan *game online* sangat banyak diminati oleh masyarakat khususnya di kalangan siswa pada saat ini. Sehingga banyak siswa yang mengalami dampak negatif dari *game online* berupa kecanduan untuk menonton *live-streaming video game online* hampir setiap hari dan setiap waktu. Salah satu contoh masalah yang sedang dihadapi di era revolusi industri 4.0 yaitu kecanduan menonton *live-streaming video game online*. *Streamer live-streaming video game online* memberikan berbagai *rewards*

kepada penontonnya, misalnya *item* (baju, pistol) baru yang dapat digunakan untuk menghadapi level sulit dalam *game online*, *skin* gratisan yang membuat penonton terus penasaran untuk mencobanya. Dengan berbagai pengalaman tadi, sudah pasti para penonton akan sulit untuk meninggalkan *live-streaming video game online* (Rahmawati, et al., 2021).

Live-streaming video game online juga dapat memberikan dampak negatif bagi remaja seperti masalah psikologi, banyak remaja yang terjerat dalam perasaan kecemasan, depresi, dan isolasi sosial akibat terlalu banyak terlibat dalam *live-streaming video game*. Kecanduan menonton *live-streaming video game online* berdampak pada perilaku pemirsa dan pengguna (McLuhan & McLuhan, 1992). Payne, Keith, Schuetzler & Giboney (2017) berpendapat bahwa *live-streaming* dapat mempengaruhi hasil pembelajaran pemirsa. Kecanduan menonton *live-streaming video game online* ini sangat perlu dicegah karena bisa membuat kehidupan efektif sehari-hari siswa terganggu. Menonton *live-streaming video game online* menjadi semakin populer di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Pesatnya perkembangan layanan *live-streaming* pada akhirnya mampu mengubah perilaku menonton banyak orang.

Buchman, DD & Funk (1996) menemukan bahwa penonton *live-streaming* yang terlibat dalam permainan kekerasan memiliki kecenderungan agresif. Chen & Chang (2008) melakukan studi eksperimental dan menemukan bahwa individu yang terlibat dalam permainan kekerasan mengekspresikan bahasa dan perilaku yang lebih agresif. Dampak lain yang ditimbulkan berupa bahaya radiasi dari penggunaan menonton *live-streaming*

video game online dengan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh remaja.

Berdasarkan penelitian lain menunjukkan radiasi menimbulkan efek jangka panjang, penyakit yang berpotensi timbul karena radiasi ini adalah kanker, tumor otak, dan mata (Ulfah, 2020). Remaja penonton *live-streaming video game online* berlebihan dan berulang-ulang di setiap kondisi serta situasi menjadi tidak peduli pada lingkungan karena lebih memilih menonton *live-streaming video game online* dibandingkan melakukan interaksi sosial dengan orang-orang sekitar seperti keluarga dan relasi di sekolah, mengesampingkan kewajiban dan kegiatan yang harusnya menjadi prioritas seperti pekerjaan atau tugas-tugas akademik, sehingga tidak sedikit yang menelantarkan segala kegiatan penting dan kewajiban dalam kehidupannya (Coralia et al., 2017).

Mengenai konteks Indonesia, masih belum banyak penelitian yang membahas layanan bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* dalam fenomena *live-streaming* yang berkembang pesat. Teori yang mendasari keterlibatan penonton *video game streaming* dalam fenomena *live-streaming* yang berkembang pesat, maka Azka, Firdaus & Kurniadewi (2018) menemukan teori yang dapat digunakan sebagai analisis untuk menjelaskan kecanduan adalah menggunakan teori milik Griffiths.

Griffiths, psikolog Inggris mengungkapkan perbedaan mendasar antara antusiasme yang berlebihan dan kecanduan adalah bahwa antusiasme dapat menambah hidup sehat sedangkan kecanduan membawa dampak buruk.

Dalam Kircaburun & Griffiths (2018) juga menyatakan bahwa untuk kecanduan menonton *live-streaming video game online* penelitian ini mengacu pada teori milik Griffiths. Griffiths (2005) berpendapat bahwa terlepas dari jenis perilaku pada individu apabila memenuhi enam kriteria yaitu *salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict*, dan *relapse* secara operasional didefinisikan sebagai adiksi perilaku tertentu.

Teori yang dapat digunakan sebagai analisis untuk menjelaskan *live-streaming video game online* adalah teori interaksi simbolik (Rahmawati, et al., 2021). Teori ini diperkenalkan oleh beberapa sosiolog, yaitu John Dewey, Chales Horton Cooley, George Hebert Mead dan Hebert Blumer. Keempat tokoh ini melihat interaksi simbolik dari perspektif sosial. Dasar dari teori interaksionisme simbolik adalah teori behaviorisme sosial, yang memusatkan diri pada interaksi alami yang terjadi antara individu dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu. Menurut Derung (2017) berdasarkan teori ini, interaksi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Simbol-simbol ini meliputi gerak tubuh antara lain; suara atau vokal, gerakan fisik, ekspresi tubuh atau bahasa tubuh, yang dilakukan dengan sadar.

Individu melakukan interaksi dengan individu lain secara sadar, maka interaksi ini disebut interaksi simbolik. Menulis mengenai karakter dasar dari teori interaksionisme simbolik adalah hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu (Arisandi, 2014). Interaksi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Simbol-simbol ini meliputi gerak tubuh antara lain; suara

atau vokal, gerakan fisik, ekspresi tubuh atau bahasa tubuh, yang dilakukan dengan sadar. Hal ini disebut simbol.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti di SMAN 14 Padang pada tanggal 17 Oktober 2022, terdapat siswa yang mengalami fenomena kecanduan menonton *live-streaming video game online* dilihat dari 1-2 kali frekuensi mengakses *live-streaming video game online* dalam 1 hari dengan durasi mengakses 2-3 jam. Berdasarkan hasil pelaksanaan angket, observasi data awal peneliti menemukan bahwa siswa merasa tidak nyaman jika tidak dapat mengakses informasi *game online* melalui *live-streaming video*. Mereka merasa cemas karena kurang mendapatkan pembaruan terkait perkembangan *game online* pada *platform live-streaming*, dan tidak dapat menonton *video game online* secara langsung.

Siswa merasa tertarik untuk menonton *live-streaming video game online*. Temuan peneliti menunjukkan adanya perilaku siswa yang merasa terganggu ketika mereka tidak dapat memeriksa pemberitahuan terbaru dari *live-streaming video game online*. Siswa sering kali melampaui waktu yang direncanakan untuk menonton *live-streaming video game online*, dengan tujuan menghindari masalah dalam kehidupan nyata, dan mereka bahkan sering begadang untuk menonton *live-streaming video game online*.

Peneliti melaksanakan studi pendahuluan yang bertempat di SMAN 14 Padang pada hari Rabu, 05 Oktober 2022. Dengan mewawancarai guru BK di SMAN 14 Padang dan hasilnya guru BK pernah menemukan siswa yang sedang bermain *game online* di dalam kelas yang kemungkinan akan berimbas pada menonton *live-streaming video game online* karena pada

live-streaming video game online menyajikan informasi mengenai strategi bermain yang handal, serta peneliti juga menemukan siswa yang sering terlambat masuk sekolah, karena tidur larut malam akibat menonton *live-streaming video game online* lalu ia melanjutkan tidur pada pagi hari sehingga ia bangun pada siang tengah hari dan terlambat sampai ke sekolah.

Berdasarkan data di atas menunjukkan jika masalah tersebut tidak segera ditangani maka siswa yang terbilang penonton aktif *live-streaming video game online* akan menjadi kecanduan menonton *live-streaming video game online* dan siswa akan mengalami kegagalan dalam belajarnya. Permasalahan terbanyak siswa yaitu masalah cabut dari mata pelajaran, terlambat masuk sekolah, kurangnya kepedulian terhadap pelajaran, sering memainkan *game online* melalui *gadget* yang menyebabkan siswa bermain *game* dan kebiasaan menonton *live-streaming video game online* pada saat mata pelajaran berlangsung. *Game online* sangat signifikan terhadap *live-streaming*, karena pada saat bermain *game online*, *pro player game online* melaksanakan *live-streaming* yang disiarkan melalui beberapa *platform media online* untuk menunjukkan kiat panduan, pedoman atau cara dalam memainkan *game* tersebut agar menjadi *pro player* atau pemain yang handal.

Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa beberapa siswa di SMAN 14 Padang mengalami masalah kecanduan menonton *live-streaming video game online* dengan durasi penggunaan ± 3 jam, hal ini memungkinkan siswa mengalami masalah di berbagai kegiatan kesehariannya seperti mengabaikan tugas sekolah, rumah, dan mungkin membuat siswa melalaikan kegiatan ibadah sehingga tidak produktifnya aktivitas siswa.

Permasalahan kecanduan menonton *live-streaming video game online* di kalangan siswa SMAN 14 Padang perlu mendapat perhatian khusus agar dapat diatasi dengan optimal.

Permasalahan inilah yang mengharuskan seorang pendidik untuk ikut berupaya mengatasi permasalahan serta mencegah kecanduan pada diri siswa (Wulandari, 2021), sehingga fenomena ini dapat diatasi dengan pemberian bantuan profesional seperti konseling dan psikoterapi. Melalui pelayanan konseling, diharapkan seseorang mampu mengatasi berbagai persoalan yang dimiliki. Permasalahan yang berkenaan dengan kecanduan menonton *live-streaming video game online* dapat dilakukan dengan pendekatan bimbingan kelompok. Penelitian ini memilih pendekatan bimbingan kelompok karena dianggap tepat dalam mengatasi permasalahan kecanduan menonton *live-streaming video game online*. Hal ini dikarenakan, salah satu permasalahan yang cocok diterapkan dengan bimbingan kelompok adalah permasalahan yang berkenaan dengan siswa saat menonton *live-streaming video game online*.

Kecanduan dalam kategori sedang sudah seharusnya membutuhkan bantuan seperti konseling untuk mengurangi kecanduan dan mencegah kecanduan yang lebih tinggi (Subagijo, 2020). Tingginya tingkat kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa diharapkan dapat menurun melalui pelaksanaan bimbingan kelompok. Pemilihan bimbingan kelompok dalam pelaksanaan penelitian ini adalah agar memungkinkan terciptanya dinamika kelompok serta sampel dapat lebih terbuka kepada Konselor dalam menyampaikan semua permasalahan berkenaan dengan kecanduan menonton

live-streaming video game online. Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan yang bersifat mencegah (Thohirin, 2013) dan diberikan kepada beberapa individu melalui prosedur kelompok. Hasil penelitian Fijriani & Amaliawati (2017) mengemukakan bahwa strategi lain dalam meluncurkan bimbingan dan konseling adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah kecanduan pada diri konseli. Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah kecanduan, pendidikan, pekerjaan, dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk penelitian.

Penelitian Faqih (2001) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok memiliki empat fungsi, yaitu preventif, kuratif, *preservative*, dan fungsi *developmental* (pengembangan). Adapun fungsi preventif yaitu membantu individu menjaga atau mencegah timbulnya masalah kecanduan bagi dirinya. Senada dengan itu, penelitian Setia (1967) menyatakan bahwa layanan yang efektif untuk mencegah peserta didik menjadi pecandu *game online* yaitu dengan layanan bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok merupakan suatu bimbingan yang bertujuan untuk mencegah kecanduan dan diberikan kepada beberapa individu melalui prosedur kelompok (Hartimah, 2012). Dalam hal ini, kelompok merupakan wadah dimana di dalamnya diadakan upaya bimbingan dalam rangka membantu individu-individu untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai kecanduan menonton *live-streaming video game online*. Menurut Setia (1967) layanan bimbingan kelompok adalah upaya untuk membantu peserta didik untuk mencegah dan menyelesaikan permasalahan yang

mungkin akan terjadi kepada para siswa, jika siswa tersebut terus mengulangi kebiasaannya, khususnya pada kecanduan menonton *live-streaming video game online*.

Dari uraian di atas, peneliti menilai bahwa melalui bimbingan kelompok ini anggota kelompok yang memiliki permasalahan yang serupa dapat berbagi pemahaman dan pengalaman antar sesama. Peneliti melakukan bimbingan kelompok sebagai perlakuan untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa. Terdapat layanan pendukung, bidang pengembangan dan materi layanan bimbingan kelompok yang diharapkan dapat mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa. Tujuan akhir yang di harapkan setelah perlakuan ini adalah dapat mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa secara optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Ada siswa yang kecanduan menonton *live-streaming video game online*
2. Adanya penggunaan waktu untuk menonton *live-streaming video game online* terlalu lama
3. Beberapa siswa memperpanjang waktu menonton *live-streaming video game online* dari rencana awal
4. Siswa menonton *live-streaming video game online* untuk menghindari masalah di dunia nyata
5. Siswa bergadang demi menonton *live-streaming video game online*

6. Terdapat dampak negatif dari siswa yang kecanduan menonton *live-streaming video game online*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu efektivitas bimbingan kelompok untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa SMA Negeri 14 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok?
2. Apakah layanan bimbingan kelompok efektif untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Profil kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok
2. Layanan bimbingan kelompok efektif untuk mencegah kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan pada bidang bimbingan dan konseling khususnya bagi pengembangan teori mengenai variabel-variabel yang dibahas dalam penelitian ini yaitu layanan bimbingan kelompok dan kecanduan menonton *live-streaming video game online* siswa.

2. Praktis

- a. Guru BK, hendaknya membuat rencana kegiatan yang dapat membantu mencegah permasalahan kecanduan menonton *live-streaming video game online* yang dialami oleh siswa. Hal ini dilakukan dengan memberikan bimbingan kepada siswa melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung konseling.
- b. Bagi siswa, agar dapat mengentaskan permasalahan yang dihadapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari terutama berkenaan dengan siswa yang memiliki tingkat kecanduan menonton *live-streaming video game online* yang tinggi diharapkan dapat berupaya untuk mengentaskan permasalahan tersebut dengan mengikuti layanan bimbingan kelompok.
- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai wadah dalam memperluas pengetahuan dan pengalaman peneliti serta menjadi bahan rujukan untuk menangani permasalahan kecanduan menonton *live-streaming video game online*.