

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
SIKAP APATIS TERHADAP LINGKUNGAN SOSIAL
PESERTA DIDIK SMP PEMBANGUNAN LABOR UNP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling

**Pembimbing Akademik
Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.**



Oleh
IRFAN ATH'THARIQ
NIM. 19006088

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

2023

PERSETUJIAN SKRIPSI

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP Pembangunan Labor UNP

Nama : Irfan Ath' thariq
NIM/BP : 19006088/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Desember 2023

Disetujui Oleh

Kepala Departemen

Pembimbing



Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons.
NIP. 199006012015041002



Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.
NIP. 195511091981032003

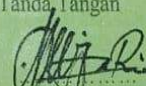

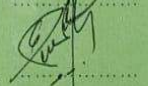
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap
Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP
Pembangunan Labor UNP
Nama : Irfan Ath'thariq
NIM : 19006088
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 27 Desember 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.	1. 
2. Anggota	: Drs. Taufik, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota	: Dr. Puji Gusri Handayani, M.Pd., Kons.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Irfan Ath'thariq
NIM/BP : 19006088/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap
Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP
Pembangunan Labor UNP

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, 27 Desember 2023
Saya yang Menyatakan



Irfan Ath'thariq
NIM. 19006088

ABSTRAK

Irfan Ath'thariq. 2023. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP Pembangunan Labor UNP. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena banyaknya peserta didik yang lebih memedulikan kepentingan pribadi tanpa memperdulikan keadaan dan kondisi di sekitarnya. Hal ini bisa disebut dengan sikap apatis pada lingkungan sosial. Pada peserta didik sikap apatis pada lingkungan sosial dapat disebabkan oleh kecanduan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Pembangunan Labor UNP, 2) mendeskripsikan gambaran sikap apatis terjadi pada peserta didik di SMP Pembangunan Labor UNP, 3) menguji hubungan kecanduan *game online* dengan sikap apatis pada lingkungan sosial peserta didik di SMP Pembangunan Labor UNP.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif korelasional. Populasi penelitian terdiri dari 154 peserta didik. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *Proporsional Random Sampling* sehingga diperoleh sampel sebanyak 114 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen skala kecanduan *game online* dan skala sikap apatis pada lingkungan sosial yang telah lulus uji validitas serta reabilitas. Data dianalisis dengan menggunakan teknik persentase, kemudian untuk melihat hubungan antara kedua variabel digunakan analisis statistik parametrik yaitu korelasi *product moment* yang dikembangkan oleh Pearson.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1) Rata-rata skor capaian kecanduan *game online* peserta didik sedang. Kebanyakan peserta didik mengalami kecanduan *game online* pada kategori sedang. 2) Rata-rata skor capaian sikap apatis pada lingkungan sosial peserta didik termasuk sedang. Kebanyakan peserta mengalami kecanduan *game online* pada kategori sedang. 3) Terdapat hubungan yang positif signifikan dengan kategori sedang antara kecanduan *game online* dengan sikap apatis pada lingkungan sosial peserta didik. Implikasi dalam layanan bimbingan dan konseling yaitu guru BK dapat memberikan layanan informasi terkait kegiatan *offline* seperti olahraga, seni, atau kegiatan yang mendorong peserta didik terlibat dalam aktivitas sosial yang dapat menggantikan waktu bermain *game online* sehingga peserta didik akan lebih terhubung kepada lingkungan sosial disekitar mereka.

Kata Kunci: kecanduan *game online*, sikap apatis pada lingkungan sosial

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Sikap Apatitis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP Pembangunan Labor UNP”. Selesaiannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Ibu Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons. selaku pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, masukan, dan ilmu yang begitu berarti serta motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Drs. Taufik, M.Pd., Kons. dan Ibu Dr. Puji Gusri Handayani, M.Pd., Kons. selaku dosen penguji sekaligus tim penimbang instrumen penelitian (*judgement*) yang telah memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Soeci Izzati Adlya, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen yang telah membantu melakukan penimbangan (*judgement*) instrumen penelitian untuk kesempurnaan instrumen penelitian yang telah dibuat oleh peneliti.
4. Bapak Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons. selaku Kepala Departemen Bimbingan dan Konseling FIP UNP.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. selaku Kepala Departemen Bimbingan dan Konseling FIP UNP periode sebelumnya dan Bapak Dr. Afdal., M.Pd., Kons. selaku sekretaris Departemen Bimbingan dan Konseling FIP UNP periode sebelumnya yang turut berkontribusi dalam skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan banyak ilmu, saran, kritik, dan motivasi serta bantuan yang berharga selama peneliti menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang.

7. Ibu Kepala Sekolah beserta Wakil Kepala Sekolah, Majelis Guru, dan Staf Tata Usaha SMP Pembangunan Labor UNP yang telah mengizinkan dan memberikan bantuan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa dan tercinta kedua orang tua peneliti Almarhum bapak Efrinedi dan Ibu Yeni Asrida, adik tercinta Amanda Salsabila yang telah memberikan doa, kasih sayang, perhatian, arahan, dan dukungan baik moril dan materil demi kelancaran dan kesempurnaan pada skripsi penelitian.
9. Seluruh teman-teman BK khususnya angkatan 2019 beserta senior yang telah memberi masukan serta semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Aamiin.

Padang, Oktober 2023
Peneliti

Irfan Ath'thariq
NIM.19006088

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Asumsi Penelitian	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kecanduan <i>Game online</i>	10
1. <i>Game online</i>	10
2. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	11
3. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	15
5. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	16
6. Upaya Pencegahan Kecanduan <i>Game Online</i>	17
7. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i>	19
B. Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	20
1. Pengertian Sikap	20
2. Pengertian Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	20
3. Faktor Penyebab Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	22
4. Ciri-ciri Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	23
5. Aspek Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	24
6. Upaya untuk Mengurangi Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	25
C. Keterkaitan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Sikap Apatis di Lingkungan Sosial	26
D. Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling	26
1. Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i>	27

2. Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengatasi Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	29
E. Penelitian Relevan.....	31
F. Kerangka Berpikir.....	33
G. Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel	35
C. Jenis dan Sumber Data	38
D. Definisi Operasional.....	39
E. Instrumen dan Pengembangannya.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73
C. Implikasi Layanan Bimbingan dan Konseling.....	92
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	96
DAFTAR KEPUSTAKAAN	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	36
Tabel 2. Jumlah Sampel Tiap Kelas.....	38
Tabel 3. Penskoran Sikap Apatis Pada Lingkungan Sosial.....	40
Tabel 4. Penskoran Kecanduan <i>Game Online</i>	40
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Variabel Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial.....	41
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	41
Tabel 7. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	47
Tabel 8. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Toleransi.....	48
Tabel 9. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Modifikasi Suasana Hati	48
Tabel 10. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Arti Penting	48
Tabel 11. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Kambuh.....	49
Tabel 12. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Masalah.....	49
Tabel 13. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Konflik	50
Tabel 14. Klasifikasi Skor Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Efek Samping Berhenti Bermain	50
Tabel 15. Klasifikasi Skor Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial.....	51
Tabel 16. Klasifikasi Skor Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial dalam Kriteria Individualis	51
Tabel 17. Klasifikasi Skor Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial dalam Kriteria Tujuan Hidup yang Terlalu Tinggi.....	52
Tabel 18. Klasifikasi Skor Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial dalam Kriteria Gaya Hidup Dogmatik.....	52
Tabel 19. Kriteria Koefisien Korelasi	53
Tabel 20. Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i> Peserta Didik Secara Keseluruhan.....	57
Tabel 21. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> Peserta Didik Secara Keseluruhan	58
Tabel 22. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Toleransi.....	59
Tabel 23. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Modifikasi Suasana Hati	60

Tabel 24	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Arti Penting	60
Tabel 25	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Kambuh	61
Tabel 26.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Masalah	62
Tabel 27.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Konflik	63
Tabel 28.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Aspek Efek Samping Berhenti	64
Tabel 29.	Rangkuman Distribusi Frekuensi dan Persentase Kecanduan <i>Game Online</i>	65
Tabel 30.	Deskripsi Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP Pembangunan Labor UNP Secara Keseluruhan.....	66
Tabel 31.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik Secara Keseluruhan	67
Tabel 32.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial dengan Kriteria Individualis	68
Tabel 33.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial dengan Kriteria Tujuan Hidup yang Terlalu Tinggi	69
Tabel 34.	Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial dengan Kriteria Gaya Hidup Dogmatik sehingga Sulit Beradaptasi dengan Lingkungan Sekitar	70
Tabel 35.	Rangkuman Distribusi Frekuensi dan Persentase Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial	71
Tabel 36.	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP Pembangunan Labor UNP	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka berpikir	33

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rekapitulasi Jugde Instrumen Penelitian	104
Lampiran 2. Hasil Uji Validasi	122
Lampiran 3. Hasil Reliabilitas	127
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	129
Lampiran 5. Tabulasi Hasil Instrumen Penelitian Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i>	140
Lampiran 6. Tabulasi Hasil Instrumen Penelitian Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial.....	144
Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas, Uji Linearitas, dan Korelasi	149
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari Departemen BK.....	150
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang	151
Lampiran 10. Surat Balasan dari Sekolah.....	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah negara berkembang yang memiliki Sumber Daya Alam (SDA) yang melimpah namun dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang rendah. Oleh karena itu, Indonesia sulit menjadi negara maju sebelum memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Trilling dan Fadel (2009), menyebutkan pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan untuk mempersiapkan pekerja di masa yang akan datang dan masyarakat untuk menghadapi tantangan jaman sakarang. Melalui sistem pendidikan yang optimal diharapkan kualitas SDM bisa diperbaiki dan ditingkatkan. Namun, realitanya pada masyarakat kita masih banyak yang memiliki cara berfikir yang tertinggal, seperti lebih medahulukan kepentingan pribadi tanpa memperdulikan keadaan dan kondisi di sekitarnya. Hal tersebut tentu dapat berdampak buruk pada hubungan sosial antar individu.

Sikap seseorang yang tidak memiliki kepedulian terhadap permasalahan pada lingkungan sekitarnya dapat disebut dengan sikap apatis. Sikap apatis adalah ketidakpedulian individu dimana seseorang tidak memiliki minat atau tidak adanya perhatian terhadap aspek-aspek tertentu seperti kehidupan sosial maupun aspek fisik dan emosional (Sarfaraz dkk, 2012). Alwisol (2009) menyatakan bahwa dalam istilah psikologi, apatis merupakan keadaan ketidakpedulian, dimana seseorang individu tidak menanggapi rangsangan kehidupan emosional, sosial atau fisik. Lebih lanjut Alwisol

menyatakan bahwa ciri-ciri seseorang bersikap apatis adalah sikap individualis, tujuan hidup yang terlalu tinggi, dan gaya hidup dogmatik hingga sulit beradaptasi dengan lingkungan.

Heymans (Kartono, 2005) mengatakan bahwa seorang yang bersikap apatis memiliki aktivitas yang lamban, menyukai cara yang mudah, suka berpikir panjang, memiliki kebiasaan malas, dan cenderung tidak suka berbuat sesuatu, sosiabilitas lemah, sukar berdamai, afeksinya konstan, suka menarik diri, acuh tak acuh terhadap pendapat orang lain, kaku, beku, berpegang secara mati-matian pada kesenangannya, bersikap tertutup, suka menyendiri, dan seorang individu yang sangat menjemukan. Sikap apatis dapat mempengaruhi partisipasi dan kontribusi individu dalam kegiatan sosial, baik itu di tingkat komunitas, organisasi, atau masyarakat secara umum. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi sikap apatis dan implikasinya dalam konteks sosial.

Berdasarkan studi yang dilakukan Smith, J. M., & Jones, J. R (2010) yang mengumpulkan 1000 sampel remaja, terdapat sekitar 20% dari sampel menunjukkan tingkat apatis yang sedang hingga tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Anom (2019) pada peserta didik SMPN 1 Sukoharjo, hasilnya menunjukkan bahwa sekitar 48,6% dari sampel populasi memiliki sikap apatis pada lingkungan sekitar. Ini berarti hampir setengah dari peserta didik yang menjadi subjek penelitian menunjukkan perilaku yang kurang tertarik atau kurang peduli pada lingkungan di sekitar mereka.

Penelitian Alfiah dkk (2021) menunjukkan sebagian besar remaja memiliki sikap apatis yaitu 53,3% atau melebihi setengah sampel populasi.

Alma (2010) menyebutkan terdapat 3 kriteria sikap apatis terhadap lingkungan sosial yaitu, sikap individualis, suka menarik diri, dan sulit beradaptasi dengan lingkungan. Lebih lanjut Alma menjelaskan ada beberapa faktor yang menyebabkan tumbuhnya sikap apatis pada remaja, di mana salah satu faktornya yaitu adanya intensitas bermain *game online* yang tinggi pada remaja. Manusia seharusnya sangat menghindari adanya sikap apatis pada lingkungan sosial, karena kita sebagai manusia yang merupakan makhluk sosial tidak akan dapat menghindari terjadinya interaksi antar sesama. Sebagai negara yang dikenal dan dipandang ramah terhadap sosial tentu sikap apatis merupakan hal yang dapat merusak padangan tersebut. Sehingga penting untuk mengidentifikasi penyebab sikap apatis untuk segera diatasi.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tumbuhnya sikap apatis pada remaja, di mana salah satu faktornya yaitu adanya intensitas bermain *game online* yang tinggi pada seseorang (Alma, 2010). Seseorang yang bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat disebut seorang pecandu *game online*. World Health Organization (2018) dalam (Novrialdy, 2019) mendefinisikan kecanduan *game online* merupakan gangguan mental yang termasuk kedalam *International Classification of Diseases (ICD-11)* yang dapat dikenali dengan peningkatan aktivitas bermain *game* lebih dominan dari pada kegiatan lain. Seseorang yang kecanduan *game online* cenderung kurang bahkan tidak tertarik terhadap kegiatan lain, serta merasa

gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, 2015). Seorang yang kecanduan *game online* akan mengalami interaksi dan hubungan sosial yang buruk terutama pada dunia nyata.

Beberapa orang ketika bermain *game online* menemukan jati dirinya dan tenggelam dalam dunia fantasi, yang menyebabkan kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Sandy & Hidayat (2019) mengatakan salah satu ciri remaja yang kecanduan *game online* adalah adanya sikap apatis seperti tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman.

Berdasarkan hasil Alat Ungkap Masalah (AUM) yang peneliti sebar tanggal 01 Maret 2023 pada sampel kelas VIII SMP Pembangunan Labor UNP, peneliti mendapatkan hasil data terkait perilaku apatis dan kecanduan *game online* yaitu, (1) Permasalahan terbanyak pada bidang Hubungan Sosial (HSO) yaitu sebanyak 25,3%. (2) Terdapat peserta didik yang memilih nomor item 1 tentang “Kurang memperhatikan kepentingan orang lain” sebanyak 26,5% dari total sampel. (3) Terdapat peserta didik yang memilih nomor item 7 tentang “asik menggunakan gadget sehingga tugas pokok tertinggal” sebanyak 55,9% dari total sampel. (4) Terdapat peserta didik yang memilih nomor item 31 tentang “kecanduan program tertentu pada *handphone* atau laptop” sebanyak 35,3% dari total sampel.

Bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari proses pendidikan dan pengembangan di sekolah. Badan Standar Nasional Pendidikan (Handayani, Puji Gusri dan Hafiz Hidayat, 2017) menyatakan

bahwa pelayanan BK adalah bentuk bantuan yang diberikan kepada peserta didik, baik dalam bentuk individu maupun kelompok, untuk mendukung perkembangan optimal mereka dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan pribadi, kehidupan sosial, kemampuan belajar, dan perencanaan karir. Pada penelitian ini, sikap apatis pada lingkungan sosial dapat dikategorikan sebagai permasalahan dalam perkembangan sosial dan *game online* dapat dikategorikan sebagai permasalahan dalam perkembangan pribadi. Aspek perkembangan pribadi-sosial layanan BK bertujuan untuk membantu peserta didik agar, (1) Menenal dan memahami diri sendiri, (2) Mengembangkan sikap optimis, (3) Membuat keputusan dengan bijaksana, (4) Menghargai orang lain, (5) Memiliki sikap bertanggung jawab, (6) Meningkatkan keterampilan hubungan antar pribadi, (7) Mampu menyelesaikan konflik dengan baik, (8) Membuat keputusan secara efektif (Sukardi, 2004)

Permasalahan Kecanduan *game online* dan sikap apatis pada lingkungan sosial tentunya dapat diantisipasi atau dikurangi melalui layanan bimbingan dan konseling. Contohnya adalah pemberian layanan bimbingan klasikal terkait materi dampak kecanduan *game online* (Sari, Silvianetri & Fadhilah, 2023). Sedangkan untuk permasalahan sikap apatis, guru BK dapat meningkatkan kepedulian sosial melalui layanan bimbingan kelompok sehingga diharapkan peserta didik mendapatkan pemahaman terkait diri sendiri dan lingkungan sosialnya (Hariko, 2020).

Berdasarkan paparan realita tersebut, banyak peserta didik yang mengalami kecanduan terhadap *game online* dan ada sebagian yang memiliki sikap apatis, tentunya kedua hal tersebut merupakan sesuatu yang berdampak negatif dan saling berkaitan. Untuk mengatasi hal tersebut tentu perlu ada gambaran yang jelas terkait permasalahan tersebut. Maka dari itu peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Sikap Apatis pada Lingkungan Sosial Peserta Didik SMP Pembangunan Labor UNP.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Tingginya tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik
2. Adanya sikap apatis pada lingkungan sosial pada peserta didik
3. Sikap apatis pada lingkungan sosial disebabkan oleh tingkat kecanduan *game online* yang cukup tinggi
4. Adanya peserta didik yang bermain *game online* untuk lari dari masalah
5. Layanan yang diberikan sekolah untuk mengurangi permasalahan kecanduan *game online* belum maksimal

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan penelitian ini dibatasi pada faktor kecanduan *game online* dengan sikap apatis pada lingkungan sosial. Kecanduan *game online* menjadi penyebab peserta didik menjadi minim bersosialisasi dengan orang lain karena waktunya telah habis bermain *game*. Alasan peneliti memilih variabel tersebut adalah tingginya fenomena peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* dan cukup banyak peserta didik yang bersikap apatis berdasarkan hasil AUM yang disebar peneliti sehingga dicurigai bahwa munculnya sikap apatis pada lingkungan sosial pada peserta didik dikarenakan banyaknya peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana deskripsi kecanduan *game online* terjadi pada peserta didik SMP Pembangunan Labor UNP?
2. Bagaimana deskripsi sikap apatis terjadi pada peserta didik SMP Pembangunan Labor UNP?
3. Apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan sikap apatis pada lingkungan sosial peserta didik kelas SMP Pembangunan Labor UNP?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang tidak dipersoalkan lagi kebenarannya. Penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Sikap apatis peserta didik menghambat interaksi sosial dengan teman sebaya
2. *Game online* memiliki dampak positif dan negatif

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mendeskripsikan gambaran kecanduan *game online* terjadi pada peserta didik di SMP Pembangunan Labor UNP
2. Untuk mendeskripsikan gambaran sikap apatis terjadi pada peserta didik di SMP Pembangunan Labor UNP
3. Untuk menguji hubungan kecanduan *game online* dengan sikap apatis pada lingkungan sosial peserta didik di SMP Pembangunan Labor UNP

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang kecanduan *game online* dan sikap apatis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru BK, agar penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi dan mengatasi kecanduan *game online* dan sikap apatis
- b. Bagi Peserta Didik, agar bisa terhindar dan mengatasi permasalahan terkait kecanduan *game online* dan sikap apatis
- c. Bagi Peneliti selanjutnya, agar penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan dalam melaksanakan penelitian yang lebih luas, khususnya yang berkaitan kecanduan *game online* dan sikap apatis.