

## BAB II

### KAJIAN KONSEPTUAL

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai sumber acuan atau perbandingan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang digunakan untuk acuan dan perbandingan memiliki fokus, variabel, metode maupun objek penelitian yang relatif sama. Penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penelitian ini yaitu:

1. Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, Marwan Ali Shodikin. 2022. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi : Sebuah Analisis Fenomenologis*. Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tujuan penelitian Muhammad Amin Nasution dkk. untuk memberikan gambaran yang diperoleh dari pengalaman informan mengenai pengaruh *game online* baik positif maupun negatif terhadap perilaku sosial siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis fenomenologis. Penelitian Muhammad Amin Nasution dkk. menunjukkan bahwa pengaruh negatif penggunaan *game online* secara berlebihan terhadap perilaku sosial siswa yaitu bersikap apatis, *trash talk*, dan tidak dapat mengontrol diri sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online* (lupa waktu). Disisi lain *game online* juga memiliki pengaruh positif diantaranya membentuk perilaku relasi, hiburan, menambah kemampuan kerjasama dan komunikasi.

Penelitian yang dilakukan Muhammad Amin Nasution dkk. memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian lain termasuk penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Metode penelitian oleh Muhammad Amin Nasution dkk. menggunakan metode kualitatif sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan lain adalah lokasi penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Amin Nasution dkk. berada di Kabupaten Mandailing Natal, Sumatra Utara sedangkan peneliti memilih lokasi penelitian di Kota Magelang, Jawa Tengah. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah variabel yang digunakan yaitu dampak *game online* terhadap perilaku sosial.

2. Yenti Arsini, Rahmah Yani dan Shopiyyah Nazwa. 2023. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.

Tujuan penelitian Yenti Arsini dkk. adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial siswa ditinjau dari aspek sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *game online* yang berlebihan akan berpengaruh negatif terhadap perilaku sosial sedangkan penggunaan *game online* secara bijaksana akan berpengaruh positif terhadap perilaku sosial siswa. Pengaruh positif pada perilaku sosial siswa antara lain melatih kemampuan konsentrasi, kerjasama, dan melatih siswa dalam kemampuan bersosialisasi. Pengaruh negatif pada perilaku sosial siswa antara lain menimbulkan efek ketergantungan, *trash talk* serta memiliki perilaku yang tidak taat aturan.

Penelitian yang dilakukan Yenti Arsini dkk. memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan nya

dimulai dari lokasi penelitian yaitu penelitian oleh Yenti Arsini dkk. berlokasi di Yayasan SMP Ar-Rahman Sumatera Utara sedangkan peneliti memilih lokasi di SMP Negeri 11 Magelang, Jawa Tengah. Metode kualitatif menjadi metode dalam penelitian Yenti Arsini dkk. sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Persamaannya terletak pada variabel penelitian yaitu dampak *game online* terhadap perilaku sosial.

3. Lolan Wiko Putra, Akmal Sutja dan Affan Yusra. 2022. Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 24 Kota Jambi. Universitas Jambi.

Tujuan penelitian Lolan Wiko Putra dkk. untuk memahami pengaruh ketergantungan *game online* terhadap tingkah laku siswa kelas 8 SMP N 24 Jambi jika ditinjau dari aspek sosial. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pendekatan *expost-facto*. Penelitian Lolan Wiko Putra dkk. menjelaskan bahwa dampak ketergantungan *game online* oleh siswa kelas 8 mencapai tingkat persentase 26% sedangkan nilai perilaku sosialnya sendiri mencapai 47%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y memiliki persentase 43%. Jika persentase tersebut ditafsirkan maka termasuk dalam kategori tinggi dan memberikan cukup pengaruh.

Penelitian Lolan Wiko Putra dkk. dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah lokasi penelitian Lolan Wiko Putra dkk. berada di SMP Negeri 24 Jambi. Berbeda dengan peneliti yang memilih lokasi penelitian di SMP Negeri 11 Magelang. Ditinjau dari

persamaannya terletak pada metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif dan variabel penelitiannya adalah pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial.

4. Imro'atul Khasanah. 2022. Dampak *Game Online* Terhadap Siswa di MTs SA Al-Murtadho Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi. Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung.

Tujuan penelitian Imro'atul Khasanah adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian Imro'atul Khasanah menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian dari Imro'atul Khasanah menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif bermain *game online*. Aspek yang memiliki skor total tinggi dan yang akan dikategorikan dalam masalah yaitu aspek menimbulkan kecanduan, berbicara kotor dan pembangkangan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diusulkan program Komunikasi, Informasi dan Edukasi Cara Penggunaan *Handphone* dengan Bijak.

Penelitian Imro'atul Khasanah dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dan persamaan. Perbedaannya terletak pada variabel yaitu variabel penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa sedangkan penelitian Imro'atul Khasanah yaitu dampak *game online* terhadap siswa. Perbedaan lain terletak pada lokasi penelitian Imro'atul Khasanah berada di Ngawi, Jawa Timur sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berada di Magelang, Jawa Tengah. Persamaan penelitian Imro'atul Khasanah dan peneliti adalah metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Persamaan lain yaitu sama-sama menggunakan

satu variabel. Persamaan lainnya juga dapat dilihat pada susunan laporan skripsi dibagian akhir terdapat keterbaruan berupa usulan program.

Berikut merupakan tabel persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu :

Tabel 2.1 Hasil Analisis Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri dan Marwan Ali Shodikin/2022.	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi : Sebuah Analisis Fenomenologis.	Variabel penelitian yaitu dampak <i>game online</i> terhadap perilaku sosial dan subjek penelitian yaitu siswa SMP.	Penelitian Muhammad Amin Nasution dkk. menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, Lokasi penelitian terletak di Sumatera Utara.
2.	Yenti Arsini, Rahmah Yani dan Shopiyyah Nazwa/2023.	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Sosial pada Siswa.	Variabel penelitian yaitu pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku sosial dan subjek penelitian yaitu siswa SMP.	Penelitian Yenti Arsini dkk. menggunakan metode kualitatif. Lokasi penelitiannya terletak di Sumatera Utara.
3.	Lolan Wiko Putra, Akmal Sutja, dan Affan Yusra/2022	Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 24 Kota Jambi.	Variabel penelitian yaitu pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku sosial. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dan subjek penelitian yaitu siswa SMP.	Lokasi penelitian Lolan Wiko Puta dkk. terletak di Kota Jambi.

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
5.	Imro'atul Khasanah/2022	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Siswa di MTs SA Al-Murtadho Kecamatan Kedunggalar Kabupaten Ngawi.	Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dan subjek penelitian yaitu siswa SMP. Persamaan lain yaitu sama-sama menggunakan satu variabel. Terdapat keterbaruan dalam susunan laporan skripsi yaitu usulan program.	Variabel yang digunakan Imro'atul Khasanah adalah dampak <i>game online</i> terhadap siswa. Lokasi penelitian Imro'atul Khasanah berada di Ngawi, Jawa Timur.

Sumber: Penelitian Terdahulu Tahun 2022 dan 2023

## 2.2 Teori yang Relevan dengan Penelitian

### 2.2.1 Dampak

#### 2.2.1.1 Pengertian Dampak

Menurut Soemarwoto, O (Malimbe et. al., 2021) dampak merupakan perubahan yang diakibatkan oleh suatu tindakan. Secara sederhana, dampak dapat dikatakan sebagai hasil atau konsekuensi dari suatu peristiwa. Pengertian yang sama juga disampaikan oleh Irfan Islamy (Malimbe et al., 2021) bahwa dampak adalah konsekuensi akibat dilaksanakannya suatu kebijakan. Pengertian lain disampaikan oleh Kerap G (Malimbe et. al., 2021) dampak merupakan sebuah akibat yang kuat dari aktivitas seseorang dalam melaksanakan tugas. Akibat dari aktivitas ini akan menciptakan suatu perubahan yaitu positif maupun negatif.

### 2.2.1.2 Jenis-jenis Dampak

Menurut Suryaningsih (2019) dampak dibagi menjadi dua antara lain sebagai berikut :

#### 1. Dampak Positif

Definisi dari dampak adalah akibat, pengaruh maupun konsekuensi dari aktivitas tertentu yang nantinya akan memberikan suatu perubahan. Sedangkan pengertian positif ini adalah hal-hal yang terjadi dan merujuk ke arah baik dan bermanfaat. Pengertian dampak positif diartikan sebagai suatu akibat, pengaruh atau konsekuensi setelah melakukan aktivitas tertentu sehingga memperoleh hal-hal yang positif dan bermanfaat.

#### 2. Dampak Negatif

Definisi dari dampak yaitu akibat, pengaruh maupun konsekuensi dari suatu aktivitas tertentu yang nantinya akan memberikan suatu perubahan. Sedangkan negatif diartikan sebagai hal-hal yang merujuk ke arah kurang baik. Sehingga jika digabungkan dampak negatif dapat diartikan sebagai pengaruh kuat dari suatu aktivitas yang mendatangkan hal-hal yang kurang baik. Definisi dampak negatif adalah suatu akibat yang diperoleh setelah melakukan suatu aktivitas tertentu namun akibat tersebut cenderung ke arah kurang baik.

### 2.2.2 Permainan (*Game*)

#### 2.2.2.1 Pengertian Permainan (*Game*)

Definisi permainan menurut Sigit Purnama (Qomariah et al., 2022) permainan adalah aktivitas mencari kesenangan ataupun mencari kepuasan yang mana di dalam aktivitas tersebut memiliki aturan yang mengikat bagi para

pemainnya. Pengertian lain juga disampaikan menurut Schaller (Hayati et al., 2021) bahwa permainan memberikan keleluasaan berekspresi yang bersifat menghibur. Permainan memiliki aturan yang disepakati bersama sehingga dalam keleluasaan tersebut masih ada dalam koridor aturan. Begitu pula yang disampaikan Ralbi (Hayati et al., 2021) permainan adalah aktivitas yang diatur oleh peraturan. Permainan tersebut dapat berubah menjadi pertandingan atau perlombaan. Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang bersifat menghibur yang diatur oleh norma yang disepakati bersama sehingga memberikan pengalaman dan pelajaran bagi para pemainnya.

#### 2.2.2.2 Jenis Permainan (*Game*)

Menurut Henry (Baihaqi, 2023) adanya jenis-jenis permainan ini membuat permainan dalam bentuk yang berbeda, tidak membosankan dan memberikan tantangan yang berbeda agar menciptakan situasi bermain yang seru. Berikut merupakan jenis – jenis permainan antara lain :

##### 1. Permainan Labirin

Permainan jenis ini merupakan jenis permainan yang pertama diciptakan. Cara bermain pada jenis permainan ini dilakukan dengan mengitari lorong labirin dan seolah-olah memakan makanan untuk menambah tenaga dan kekuatan jika ada musuh datang. Contoh dari permainan ini adalah Labirin, *Pacman* dan *Dingger*.

##### 2. Permainan Kuis

Permainan jenis ini dimainkan dalam bentuk kuis. Pemain menebak jawaban dari pertanyaan yang disajikan. Pertanyaan tersebut disajikan sesuai dengan topik yang tersedia dan dipilih oleh pemain. Menang dan kalah ditentukan



oleh berapa banyak pemain menebak kebenaran jawaban. Contoh permainan kuis ini adalah *QuizzLand*.

### 3. Permainan Kartu

Permainan jenis ini dimainkan dalam bentuk kartu yang memiliki berbedabeda tampilan seperti tampilan bentuk *love*, wajik, daun waru, dan as. Contoh permainan kartu ini adalah *Solitaire*, *Hearts*, *Bridge*, dan Remi. Permainan ini tidak memerlukan internet dan memiliki batas maksimal jumlah pemain.

#### 2.2.2.3 Manfaat Permainan (*Game*) Bagi Anak

Menurut Kurniati (Qomariah et al., 2022) permainan dapat mengajarkan anak bagaimana menangani konflik dan bagaimana belajar mencari solusi jika dihadapkan dengan masalah. Selain itu permainan membantu anak mengembangkan keterampilan bahasa, keterampilan komunikasi, kerjasama dan kesadaran komunitas. Permainan yang dimainkan di ruang terbuka dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi tempat tinggalnya sehingga memungkinkan anak belajar tentang lingkungan sekitar. Setiap permainan memiliki aturan tersebut agar dapat bermain dengan baik. Dengan bermain, anak yang memasuki fase remaja dapat mengembangkan jati diri mereka sebagai individu yang sadar akan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Menurut Yavuzer (Qomariah et al., 2022) permainan dikembangkan dengan teknologi yang dapat berkontribusi pada perkembangan kognitif anak, namun juga berpotensi memperburuk interaksi sosial mereka.

### 2.2.3 *Game Online*

#### 2.2.3.1 Pengertian *Game Online*

Menurut Mac Millan *School* (Nisrinafatin, 2020) permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk perlombaan tertentu hingga menghasilkan kemenangan maupun kekalahan. Pendapat lain juga disampaikan oleh Hasan (Astuti et. al., 2021) *game online* biasanya disebut sebagai *game* multipemain karena dimainkan oleh banyak orang dalam jangka waktu yang sama dan dalam lokasi yang sama. Pendapat yang sama juga disampaikan Kustiawan dan Utomo (Astuti et. al., 2021) bahwa *game online* adalah setiap sesuatu yang dimainkan menggunakan jaringan dalam jangka waktu tertentu dan dapat diakses oleh siapa saja. Menurut Amin et. al., (2023) *game online* diartikan sebagai suatu program yang menampilkan visual, animasi dan gambar yang dapat bergerak atau digerakan manual.

Menurut Aprianto et al., (2022) *game online* adalah aktivitas yang menarik bagi anak-anak, terutama anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun hal tersebut adalah kebiasaan yang tidak baik untuk anak usia SD dan SMP. Anak – anak seharusnya dilibatkan aktif dalam pembelajaran, dan memilih hiburan dengan permainan tradisional yang dapat terbatas tempat dan waktu bermainnya, sehingga minim terjadinya kecanduan *game*. Menurut Bobby Bodenheimer (Motoh et. Al., 2020) menggambarkan *game online* sebagai program menggunakan jaringan internet sehingga dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja membentuk suatu kelompok atau tim yang anggotanya

bisa dari seluruh penjuru dunia. Permainan ini juga menampilkan ilustrasi yang menarik.

#### 2.2.3.2 Ciri-ciri *Game Online*

*Game Online* sangat menarik saat dimainkan, dan dapat membuat penggunaannya merasa seolah-olah memiliki keinginan yang terus menerus untuk memainkannya. Ciri-ciri *game online* menurut Immanuel (Kalkausar et. al., 2024) antara lain sebagai berikut :

1. Permainan ini dimainkan melalui koneksi internet.
2. Terdapat fitur timbal balik.
3. Pemainannya tidak statis.
4. Membutuhkan wadah atau aplikasi untuk bermain dan memahami aturan permainan.
5. Sikap para pemain menjadi penuh dengan tegangan karena ingin mendapatkan kemenangan

#### 2.2.3.3 Jenis *Game Online*

Menurut Fadila et. al., (2022) jenis *game online* antara lain sebagai berikut:

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Bermain *game online* dengan tipe ini seolah-olah kita berinteraksi sosial di dunia nyata menggunakan karakter yang ada di *game* tersebut. Setiap karakter memiliki tugas dan kemampuan yang berbeda-beda dalam permainan tersebut. Contoh *game* jenis ini adalah *Gashin Impact*, *Assassin Creed* dan lain-lain.

## 2. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

*Game* ini setiap pemain diberikan wilayah yang mana mereka harus membangun wilayah tersebut dengan memajukan teknologi, mengelola sumber daya alam dan lain-lain. Pemain *game* ini harus memiliki keahlian perang karena pembangunan wilayah tersebut dibangun dengan tujuan untuk pertahanan dari serangan musuh. Contoh *game* jenis ini adalah *Red Alert*, *WarCraft*, dan lain-lain.

## 3. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

*Game* ini pemainnya ditempatkan pada sudut pandang orang pertama. Pemain yang memegang pistolnya, peralatannya dan lain-lain seolah-olah kita sendiri yang sedang perang. Pemain *game* ini harus mempunyai *skill* perang, pandai membaca strategi lawan dan refleks bagus. Contoh *game* jenis ini adalah *Battlefield*, *PUBG*, *Mobile Legend*, *Free Fire* dan lain-lain.

### 2.2.3.4 Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial

Bermain *game online* memiliki dampak terhadap perilaku sosial yang dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu dampak positif dan dampak negatif. Menurut Nasution et. al., (2022) dampak positif bermain *game online* terhadap perilaku sosial antara lain :

#### 1. Perilaku relasi.

*Game Online* memiliki potensi untuk memperluas hubungan dan memperkenalkan teman dari berbagai latar belakang. Banyak jenis *game online* menjadi jembatan bertemu dengan orang lain, baik yang sudah dikenal maupun orang baru. *Game Online* memiliki fitur yang dapat berbicara dan memungkinkan orang berkenalan lebih leluasa. Menjalिन pertemanan dengan orang baru akan

cenderung lebih mudah melalui *game online* ini karena memiliki kesamaan hobi yaitu bermain *game*. Semakin sering menjalin pertemanan dengan orang baru di *game online*, maka akan terbiasa pula menjalin pertemanan di dunia nyata. Hubungan pertemanan yang luas dapat berfungsi sebagai media untuk membantu seseorang berkembang, bertukar pikiran, membentuk cara berfikir yang lebih matang.

## 2. Kemampuan kerjasama

Kerjasama merupakan interaksi antara dua orang atau lebih, secara spesifik dapat diartikan sebagai upaya kelompok untuk mencapai tujuan bersama dengan melaksanakan rencana yang telah disusun. Konsep kerjasama sangat penting untuk mempermudah dan mempercepat berbagai kegiatan yang dilakukan secara bersama. Mayoritas permainan *game online* dimainkan dengan tipe *teamwork*. Permainan *game online* tentunya harus memiliki kemampuan untuk bekerjasama dan kolaborasi agar dapat memenangkan pertandingan. Bekerjasama akan membuat seluruh tim dapat memecahkan masalah dan menyusun strategi agar dapat mencapai tujuan yaitu memperoleh kemenangan. Apabila salah satu teman mengalami kekalahan dalam permainan *game online*, maka teman lainnya dalam satu tim membantu agar dapat meningkatkan skor yang diperoleh.

## 3. Keterampilan komunikasi

Bermain *game online* juga dapat menjadi salah satu sarana dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Antar pemain memerlukan koordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Pemain akan berlatih dalam mengungkapkan ide, membuat keputusan yang cepat dan menyesuaikan gaya komunikasi antar pemain

agar tercipta koordinasi dengan baik. Permainan *game online* ini pemain dapat belajar memahami apa yang disampaikan orang lain dengan gaya bahasa yang berbeda sesuai dengan latar belakang masing-masing orang. Beberapa tipe *game online* memiliki fitur *chatting* atau suara untuk bisa berkomunikasi suara tanpa tatap muka. Pemain *game online* dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai latar belakang bahasa yang berbeda. Dengan hal ini maka mampu menciptakan kebiasaan dan keterampilan berkomunikasi antar pemain dengan berbagai latar belakang.

Menurut Nasution et al., (2022) dampak negatif bermain *game online* terhadap perilaku sosial antara lain sebagai berikut :

#### 1. Lupa Waktu

Pemain banyak menghabiskan waktu bermain *game online* karena terlalu asik dengan fitur-fitur yang disediakan seperti banyaknya pilihan *game*, menarik secara visual, dan tersedia banyak tantangan yang harus diselesaikan. Pemain yang terlalu asik bermain hingga lupa waktu sehingga banyak melewatkan kegiatan-kegiatan di dunia nyata. Anak-anak dan remaja yang belum memiliki kemampuan untuk mengatur waktu maka akan cenderung banyak melewatkan waktu mereka untuk bermain *game online* daripada memanfaatkan waktu dengan kegiatan yang bermanfaat. Hal ini menyebabkan banyak remaja mengabaikan peran dan segala aktivitas di dunia nyata. Gejala lupa waktu akibat bermain *game online* ini dilihat mulai dari melewatkan pemenuhan kebutuhan dasar (makan, minum, tidur dan lain-lain), dan melewatkan beberapa peran dan tanggung jawabnya.

## 2. Bersikap Apatis

Sikap apatis mengacu pada kurangnya minat atau perhatian individu terhadap beberapa aspek kehidupannya, seperti kehidupan sosial atau kesejahteraan fisik dan emosional. Bermain *game online* pada masa remaja dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. Ciri-ciri orang apatis pada masa remajanya antara lain adalah kurangnya percaya diri dalam mengerjakan tugas, kurangnya kepedulian terhadap pendapat orang disekitarnya, kurangnya rasa empati, keengganan untuk berpartisipasi berbagai kegiatan, kurangnya keinginan untuk belajar hal baru, tidak tertarik untuk mencari pengalaman dan bertemu dengan orang baru. Remaja yang ketergantungan *game online* akan merubah dirinya cenderung pendiam, acuh, tertutup, dan egois. Selain itu, siswa yang kecanduan *game online* akan sulit mengekspresikan diri di lingkungan nyata karena terlalu sering berinteraksi dengan dunia maya. Waktu yang digunakan di dunia maya mengakibatkan remaja menjadi kurang bersosialisasi dan tidak peka akan hal yang terjadi di lingkungan sekitar.

## 3. Berbicara Kasar (*Trashtalk*)

Pemain *game* terutama usia remaja yang ketergantungan dengan *game online* memiliki emosional tidak stabil dan lebih sensitif. Kebiasaan kurang baik yang sering kali dilakukan oleh pemain yang bermain *game online* untuk meluapkan emosi saat mengalami kekalahan adalah berbicara kasar atau yang biasa disebut *trashtalk*. Satu orang pemain yang berbicara dengan kata kasar maka yang lain juga akan mengikuti untuk berbicara kasar. Mereka juga menganggap jika tidak berkata kasar maka bermain *game online* tidak seru dan tidak menyenangkan. Hal

tersebut apabila dilakukan terus menerus akan membentuk kebiasaan dan kewajaran bagi siswa melontarkan kata-kata kasar apabila ingin meluapkan emosinya.

Berikut merupakan indikator-indikator dari dampak *game online* terhadap perilaku sosial yang disesuaikan dengan operasional penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.2 Indikator Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial

No.	Aspek	Deskripsi	Indikator
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Perilaku Relasi	Perilaku relasi adalah perilaku sekelompok orang yang memiliki hubungan interaksi satu sama lain yang menjadikan kelompok tersebut saling mengenal satu sama lain dalam sebuah lingkungan kelompok manusia.	1) Mampu beradaptasi dengan orang baru. 2) Tidak memilih – milih teman. 3) Memberikan atau meminta saran kepada orang lain. 4) Bertukar pikiran dengan orang lain. 5) Menggunakan produk internet untuk menjalin pertemanan. 6) Menjaln pertemanan dengan berkumpul atau berkelompok dengan teman.
2.	Kemampuan Kerjasama	Kemampuan komunikasi adalah usaha bersama antara perorangan atau sekelompok manusia untuk mencapai tujuan bersama.	1)Menyelesaikan permasalahan dengan diskusi. 2) Berpartisipasi dalam kelompok. 3) Tanggung jawab dalam pelaksanaan tugas. 4) Mendengarkan pendapat orang lain. 5) Menyetujui kesepakatan bersama. 6) Gotong – royong menyelesaikan tugas kelompok.
3.	Keterampilan Komunikasi	Keterampilan komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih menyampaikan informasi dalam bentuk pesan, ide dan gagasan dari komunikator atau pemberi pesan kepada komunikan atau penerima pesan.	1) Menyampaikan dan dan memahami penyampaian pesan, ide maupun gagasan. 2) Menafsirkan perasaan. 3)Mendengarkan pendapat orang lain 4) Menggunakan bahasa yang baik dan benar. 5) Memberikan motivasi atau dorongan kepada teman.



(1)	(2)	(3)	(4)
4.	Lupa Waktu	Lupa waktu adalah penggunaan waktu yang signifikan dan tidak proporsional sehingga menimbulkan suatu permasalahan.	1) Tidak memenuhi kebutuhan dasar. 2) Tidak menjalankan kewajiban.
5.	Bersikap Apatis	Bersikap apatis adalah kurangnya minat atau perhatian individu terhadap beberapa aspek kehidupannya, seperti kehidupan sosial atau kesejahteraan fisik dan emosional.	1) Sering menyendiri. 2) Tidak mengikuti ekstrakurikuler di sekolah 3) Tidak peduli dengan kondisi lingkungan sekitar. 4) Lama dalam menyelesaikan pekerjaan. 5) Tidak memiliki empati.
6.	Berbicara Kasar/ <i>Trashtalk</i>	Berbicara kasar ( <i>trashtalk</i> ) adalah bentuk komunikasi verbal yang disengaja oleh seseorang untuk alasan pribadi (mengintimidasi dan menjatuhkan mental).	1) Menantang 2) Memprovokasi 3) Mendominasi atau mengalah

Sumber : Sevila, (2021) ; Wijaya (2019) ; Muhtar (2021) ; Putri et. al., (2023) ; Pranoto et. al., (2021) dan Rizal (2022).

## 2.2.4 Kecanduan *Game Online*

### 2.2.4.1 Pengertian Kecanduan

Pengertian kecanduan menurut Ayu & Saragih (Fadila et al., 2022) adalah ketergantungan terhadap hal-hal yang diinginkan sehingga mereka berusaha untuk mencari hal yang diinginkan tersebut. Kecanduan ini dapat terjadi pada berbagai hal contohnya kecanduan TV, *game online*, narkoba atau sosial media. Seseorang yang tidak mampu mengontrol terhadap apa yang mereka inginkan, maka dapat menyebabkan efek buruk secara fisik dan psikis. Menghentikan perilaku seseorang yang mengalami kecanduan merupakan hal yang sulit. Perilaku tersebut termasuk perilaku yang tidak sehat dan dapat merusak diri sendiri.

Menurut Young (Mais et. al., 2020) fase remaja lebih cenderung rentan mengalami kecanduan *game online* karena fase remaja adalah fase mencari jati diri dan kesenangan pribadi serta emosi yang menggebu-gebu. Mereka akan mencoba hal-hal baru termasuk *game online* terlebih *game online* dapat membuat mereka senang. Febriandari et al., (2022) juga berpendapat bahwa laki-laki lebih menyukai *game online* jika dibandingkan dengan perempuan karena mereka menyukai tantangan. Sependapat dengan hal tersebut, Amin (2018) mengungkapkan bahwa dalam tubuh laki-laki terdapat hormon testosteron yang membuat laki-laki menyukai tantangan, kompetisi dan beradu gagasan. Berbeda dengan perempuan yang memiliki hormon esterogen dan progesteron yang membuat mereka lebih memilih damai dan santai.

#### 2.2.4.2 Kriteria Kecanduan *Game Online*

Novrialdy (Fadila et. al 2022) ciri-ciri individu yang mengalami kecanduan *game online* antara lain :

##### 1. Penting (*Salince*)

Kriteria kecanduan ini biasa juga disebut *salince*. Dalam kriteria ini seseorang yang bermain *game online* memiliki dugaan atau opini bahwa bermain *game online* merupakan suatu hal penting yang harus dilakukan. *Game Online* juga telah mendominasi pikiran dan perilaku individu tersebut sehingga mereka dapat asik bermain *game* tanpa mempedulikan hal lain.

##### 2. Toleransi (*Tolerance*)

Individu yang bermain *game online* sudah ditahap toleransi dengan berapa banyak waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game online*. Mereka

menganggap berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* merupakan suatu kewajaran dan tidak akan menjadi permasalahan berat.

### 3. Modifikasi Suasana Hati (*Mood Modification*)

Seseorang yang bermain *game online* akan merasa bahwa suasana hatinya akan berubah dari yang awalnya buruk menjadi lebih baik karena merasa terhibur. Kondisi diantara menang atau kalah, dan pemanfaatan berbagai fitur *game* akan membuat pemain merasa tertantang.

### 4. Penarikan (*Withdrawl*)

Individu merasa sedih, murung, lemas, tidak berdaya atau merasakan perasaan tidak menyenangkan lainnya saat berusaha mengurangi dan menghentikan penggunaan *game online*.

### 5. Pengulangan (*Relapse*)

Seseorang yang telah berusaha mengurangi penggunaan *game online* namun tidak dapat mengendalikan munculnya perasaan tidak menyenangkan maka akan muncul masa *relapse* atau kembali bermain *game online*. Bahkan durasi bermain setelah *relapse* dapat lebih lama.

### 6. Konflik (*Conflict*)

Individu memiliki masalah akibat bermain *game online* dengan berbagai pihak seperti keluarga, sahabat, tetangga dan berbagai pihak lain. Contoh masalah ini adalah berbohong dengan orangtua memanfaatkan uang sekolah atau berhutang dengan teman untuk keperluan bermain *game online*.

## 7. Masalah (*Problem*)

Individu dilanda masalah dengan diri sendiri akibat bermain *game online*. Pemain *game online* banyak yang mengalami gangguan kesehatan dan mengabaikan perannya didunia nyata yang dapat menjadi masalah bagi diri sendiri. Contohnya kurang tidur, pola makan berantakan, sakit kepala, sakit punggung, tidak mengerjakan PR, tidak ikut ulangan hingga tidak naik kelas.

### 2.2.4.3 Gejala Kecanduan *Game Online*

Menurut Adiningtyas (Fadila et. al., 2022) kecanduan *game online* pada remaja dapat dilihat gejalanya yaitu :

1. Satu minggu dapat menggunakan waktu untuk bermain lebih dari 30 jam perminggu atau lebih dari 5 jam perhari.
2. Mudah tersinggung terutama saat merasa diganggu saat bermain *game online*.
3. Mengabaikan aktivitas lain seperti makan, minum, tidur, berinteraksi dengan orang lain, beribadah dan lain-lain.
4. Berusaha mengurangi intensitas dan durasi bermain *game online* namun selalu gagal atau tidak bisa.

### 2.2.4.4 Tingkat Kecanduan *Game Online*

Menurut Pratama et al., (Rahman et. al., 2022) Kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan, yaitu :

1. Kondisi kecanduaan ringan, durasi bermain lebih dari 30 menit perhari. Tingkatan ketergantungan ini mengakibatkan seseorang enggan melakukan kegiatan lain selain bermain *game online* sehingga berpengaruh pada aktivitas lain.

2. Kondisi kecanduan sedang, waktu bermain diantara 3 – 4 jam perhari. Seringnya bermain *game online* dengan durasi selama tiga hingga empat jam akan berdampak pada sulitnya mengontrol emosi, sulit fokus pada suatu hal dan mudah mengantuk karena tidur larut malam.
3. Kondisi kecanduan berat, durasi bermain lebih dari 5 jam. Mereka akan cenderung mengabaikan kegiatan lain bahkan dengan menjadikan *game* sebagai fokus utamanya hingga mengakibatkan pengeluaran untuk kebutuhan *game*-nya cukup tinggi.

## **2.2.5 Perilaku Sosial**

### **2.2.5.1 Pengertian Perilaku Sosial**

Perilaku sosial diartikan sebagai tingkah laku yang secara spesifik ditunjukkan kepada orang lain. Pengertian lain juga dikemukakan oleh Wianto (2021:5) perilaku sosial merupakan timbal balik, setiap individu berusaha mendapatkan perlakuan balasan (imbalan) secara maksimal dan berusaha membalas dari imbalan yang diterimanya. Perilaku juga mempengaruhi aksi sosial di masyarakat yang ada di sekitar berupa rasa senang, tidak senang, kasihan, peduli, tidak peduli, penerimaan ataupun penolakan. Uraian tersebut dapat diketahui bahwa perilaku sosial dapat dimaknai sebagai segala bentuk aktivitas yang ditunjukkan seseorang baik secara fisik maupun psikis pada saat terjadi relasi intrapersonal dengan lingkungan masyarakat.

### 2.2.5.2 Sifat-sifat Perilaku Sosial

Menurut Wianto (2021:9) sifat-sifat perilaku sosial antara lain sebagai berikut :

#### 1. Kecenderungan Peranan (*Role Disposition*)

Kecenderungan yang berhubungan dengan tugas, kewajiban, dan posisi yang dimiliki. Contohnya seperti kepala sekolah yang memiliki kecenderungan perilaku yang berbeda dengan guru, staff, ataupun siswa karena memiliki peran yang berbeda pula.

#### 2. Kecenderungan Sosiometrik (*Sosiometric Disposition*)

Kecenderungan yang berhubungan dengan kesukaan dan kepercayaan kepada orang lain. Contohnya seperti perilaku sosial kepada orang yang disukai atau orang yang dipercaya akan berbeda dengan orang yang kurang disukai atau kurang dipercaya.

#### 3. Kecenderungan Ekspresi (*Expression Disposition*)

Kecenderungan yang berhubungan dengan ekspresi diri. Setiap orang dalam pergaulan sosial membutuhkan pengakuan dihadapan masyarakat tentang kemampuan dan keberadaannya mulai dari profesi, pendidikan, dan jabatan. Seseorang akan memiliki kecenderungan merasa senang jika mendapatkan pengakuan di depan masyarakat.

### 2.2.5.3 Bentuk-bentuk Perilaku Sosial

Bentuk perilaku sosial merupakan sikap berulang dalam menyikapi permasalahan yang sama. Menurut Praptining (Wianto, 2021:10) perilaku sosial dibagi menjadi dua bentuk yaitu perilaku sosial positif dan perilaku sosial negatif. Bentuk perilaku ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor pendukung dan faktor

pendorong. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Wianto (2021:9) bahwa perilaku sosial merupakan perilaku sebagai bentuk respon terhadap kondisi diluar subjek tertentu. Perilaku sosial positif dalam kehidupan sehari-hari seperti kerjasama, simpati, bersosialisasi, dan mudah bergaul. Perilaku sosial negatif seperti mementingkan diri sendiri, berbicara kasar serta bersikap apatis.

## **2.2.6 Siswa**

### **2.2.6.1 Pengertian Siswa**

Pengertian siswa menurut Prof. S.A Khan (Mardiana et al., 2022) adalah individu yang memperoleh pengajaran dari suatu lembaga atau pendidikan. Sardiman (Mardiana et al., 2022) juga mengemukakan bahwa siswa adalah mereka yang datang untuk memperoleh ilmu baru atau menerima berbagai pendidikan. Siswa diharapkan mengalami serangkaian perubahan fisik, psikologis dan kognitif setelah memperoleh berbagai ilmu baru sehingga mereka akan berkembang dan mampu berpikir lebih dewasa. Pada masa saat menjadi siswa inilah anak-anak akan berubah fase dari anak usia 6 – 12 tahun ke remaja dengan usia 12 – 22 tahun.

### **2.2.6.2 Kebutuhan Siswa**

Menurut Vanista et al., (2023) menjelaskan bahwa kebutuhan siswa jika dilihat dari perspektif psikologi antara lain sebagai berikut :

#### **1. *Physical Needs* (Kebutuhan Fisik)**

*Physical Needs* atau kebutuhan fisik adalah kebutuhan dasar yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan dan pendidikan. Dalam rangka pemenuhan kebutuhan fisik peserta didik, sekolah harus mengajarkan siswa tentang pola hidup sehat, seperti makan makanan yang kaya nutrisi dan istirahat yang cukup; memberikan

pendidikan olahraga; menyediakan sarana dan prasarana untuk olahraga; dan mengatur lingkungan sekolah yang sehat untuk siswa dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti suhu, cahaya, dan siklus udara.

## 2. *Security Needs* (Kebutuhan Keamanan)

Kebutuhan akan rasa aman didefinisikan sebagai kebutuhan seseorang untuk berada dalam kondisi ketenangan, *secure*, tertib, dan selamat, serta dilindungi dari berbagai kondisi berbahaya seperti intimidasi, ketidakadilan, kebingungan dan lain-lain. Guru harus melakukan hal-hal berikut untuk menciptakan rasa aman kepada siswanya yaitu: penerimaan siswa baru dilaksanakan secara transparan; selalu memonitor perilaku siswa di kelas atau di sekolah; dan menghargai perilaku baik daripada menghukum perilaku yang melanggar peraturan.

## 3. *Affection Needs* (Kebutuhan akan Kasih Sayang)

Cinta dan kasih sayang yang diungkapkan dapat mewujudkan emosi yang sehat karena merasa diperhatikan, aman, nyaman dan senang sehingga dinilai penting bagi kehidupan. Siswa membutuhkan kasih sayang dari berbagai pihak terutama orang tua, guru, teman sekelas, dan orang lain di sekitar mereka. Siswa yang tidak mendapat ungkapan cinta, kasih sayang dan perhatian maka akan membuat mereka merasa tidak dicintai, dikucilkan, tidak nyaman, sedih, dan cemas sehingga memicu perilaku maladaptif atau perilaku yang melanggar aturan. Hal tersebut dilakukan agar mereka mendapatkan perhatian dari lingkungan sekitar. Siswa yang merasa senang dan nyaman di kelas akan membentuk kepercayaan diri dan motivasi sehingga mereka dapat dengan leluasa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.



#### 4. *Self Esteem Needs* (Kebutuhan akan Harga Diri)

Pemenuhan kebutuhan akan harga diri membuat siswa percaya diri dan termotivasi untuk berprestasi di sekolah. Kebutuhan akan harga diri mencakup hal-hal seperti kepercayaan diri, kekuatan, kemandirian, dan penghargaan terhadap pencapaian orang lain. Kebutuhan ini akan menunjang prestasi belajar siswa.

#### 5. *Self-Maturity Needs* (Kebutuhan Puncak Pendewasaan Diri)

Kebutuhan puncak pendewasaan diri biasa dikenal dengan aktualisasi diri adalah keinginan seseorang untuk mencapai apa yang mereka inginkan menggunakan semua kemampuan mereka. Kebutuhan akan aktualisasi diri ini adalah keinginan yang muncul setelah keinginan akan pujian dan kasih sayang terpenuhi. Mereka akan menghasilkan suatu hasil yang baik ketika mereka diberikan kebebasan untuk berekspresi sesuai dengan kemampuan mereka. Jika kebutuhan aktualisasi ini terpenuhi maka siswa sangat bersemangat untuk berhasil dalam segala hal yang mereka lakukan di sekolah, terutama dalam hal akademik. Guru dapat mendukung dalam pemenuhan kebutuhan ini dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan yang terbaik; memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi bakat dan potensi mereka; dan melibatkan siswa dalam proyek atau aktivitas kreatif dan ekspresi diri.

#### 2.2.6.3 Tugas Perkembangan Siswa

Menurut Havighurst Danim (Putri et al., 2022), tugas perkembangan adalah segala materi yang dapat muncul dan tetap konsisten selama era tertentu dalam kehidupan seseorang. Menurut konsep ini, setiap individu mempunyai kapasitas untuk belajar tentang kehidupannya sendiri sesuai dengan tingkatan umurnya.

Keberhasilan dalam melaksanakan tugas perkembangan diharapkan dapat membuat individu tersebut menunjukkan ketuntasan dalam melaksanakan tugas perkembangan saat ini sehingga dapat menyelesaikan tugas perkembangan selanjutnya. Ketika individu secara tidak konsisten dalam memenuhi komitmen tugas perkembangan tersebut, maka hal ini dapat menimbulkan ketidakbahagiaan individu, penolakan dari orang sekitar, dan bahkan kesulitan untuk menjalani tugas perkembangan selanjutnya.

Perkembangan pada siswa merupakan proses siswa dalam memenuhi berbagai aspek sampai tercapainya kedewasaan. Berikut terdapat perkembangan siswa menurut Putri et al., (2022) antara lain sebagai berikut:

1. Konteks kehidupan beragama.
2. Tindakan bermoral.
3. Pendewasaan emosi.
4. Perkembangan ilmu.
5. Kaya akan pengetahuan tentang kehidupan.
6. Kesetaraan gender.
7. Pengembangan pribadi.
8. Berperilaku cermat dan efisien.
9. Mempersiapkan karir yang matang
10. Berhubungan baik dengan lingkungan.

## **2.2.7 Remaja**

### **2.2.7.1 Pengertian Masa Remaja**

Masa remaja merupakan masa krusial dalam kehidupan, karena menandai masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan dengan berbagai perubahan. Hal ini dikemukakan oleh Jhon W Santrock (dalam Khadijah, 2020). Masa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa, yang mengalami berbagai perubahan seperti jasmani, psikis dan sosial. Menurut Rice (dalam Khadijah, 2020) juga mengemukakan hal yang sama bahwa masa remaja merupakan masa transisi dimana seseorang berkembang dari masa remaja menuju kedewasaan.

Masa remaja dikenal dengan peralihan. Masa ini juga dikenal sebagai masa yang sangat sensitif dan sulit, karena masa remaja mengalami kesulitan dalam beradaptasi terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya yang berdampak pada sikap dan perilakunya. Pada masa ini, penting bagi remaja untuk melakukan pengendalian diri. Tanda masa peralihan ini adalah luapan emosi yang meledak-ledak sehingga rentan berpengaruh pada kehidupan sosialnya. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan sebelumnya, diketahui secara ringkas bahwa masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, dimana individu mengalami laju perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, baik fisik, psikis, dan perubahan emosional.

### **2.2.7.2 Fase Masa Remaja**

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang harus bertanggung jawab atas perilaku mereka dan sadar akan segala hal yang berkaitan dengan dirinya.

Menurut pendapat para ahli psikologi (Khadijah, 2020), fase remaja dibagi menjadi tiga fase, yaitu:

1. *Early Teenager Phase* (rentang usia dari 13 – 15 tahun)

Ciri yang menandai bahwa seseorang sedang memasuki fase remaja adalah memiliki gejala emosi atau perubahan emosi yang cukup signifikan, mulai tertarik dengan lawan jenis, kurang percaya diri akibat perubahan fisik, sering memilih untuk menyendiri dan mulai *overthinking* (berpikir berlebihan atau mengembangkan pikiran baru sesuai khayalan).

2. *Middle Teenager Phase* (rentang usia 15 – 18 tahun)

Fase pertengahan ini biasanya remaja lebih suka meminta pendapat atau pertimbangan kepada temannya. Ciri seseorang memasuki fase remaja madya adalah memiliki tingkat *selflove* (kecintaan terhadap diri sendiri) yang tinggi, narsis, kepercayaan diri mulai ada, mengidolakan sesuatu (artis, *anime* Jepang dan lain-lain), keinginan untuk mencoba hal-hal baru dan menantang, mulai merasa resah dan gelisah.

3. *Late Teenager Phase* (rentang usia 18 – 21 tahun)

Ciri – ciri seseorang mulai memasuki remaja akhir adalah perkembangan psikis dan fisik telah mendekati kesempurnaan. Emosinya sudah mulai stabil dan tidak meledak-ledak, dapat menguasai perasaan, lebih tenang ketika menghadapi masalah, memiliki pikiran lebih realistis dan memiliki sudut pandang yang lebih baik serta tidak sering menghakimi dengan sudut pandangnya tersebut.

### 2.2.7.3 Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan remaja sebagai pandangan dan perilaku remaja terhadap lingkungan. Pada kenyataannya, tugas perkembangan remaja adalah wujud persiapan untuk memasuki kehidupan dewasa. Tugas perkembangan ini apabila dapat terlaksana dengan baik, remaja tidak akan menemui kendala dan mampu mencapai tugas perkembangannya selanjutnya. Di sisi lain, jika seorang remaja gagal dalam mencapai tugas perkembangannya, akan memiliki konsekuensi negatif yaitu kesulitan dalam melaksanakan tugas perkembangan masa dewasa.

William Kay (Ismatuddiyannah, 2023) mengemukakan tugas-tugas perkembangan pada masa remaja antara lain :

1. Menerima segala perubahan bentuk fisiknya.
2. Mencapai kematangan emosional.
3. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi interpersonal dengan teman sebaya.
4. Menemukan individu yang dapat menjadi *role model* untuk diri sendiri.
5. Percaya terhadap kemampuan diri sendiri.
6. Meningkatkan pengendalian diri.
7. Memiliki kemampuan tanggap dan adaptasi dengan lingkungan.

## 2.2.8 Konsep Pekerjaan Sosial

### 2.2.8.1 Pengertian Pekerjaan Sosial

Menurut Asosiasi Pekerja Sosial (*The National Association of Social Workers*) dalam Dwi Heru Sukoco (2021:9) pekerjaan sosial adalah suatu aktivitas profesional, yang ditujukan untuk membantu individu, kelompok, dan masyarakat

untuk meningkatkan atau memperbaiki kemampuan berfungsi sosial mereka dan menciptakan kondisi sosial yang memungkinkan mereka mencapai tujuan hidupnya. Pengertian yang sama juga dikemukakan oleh Charles Zastrow (Dwi Heru Sukoco (2021:14)) bahwa pekerjaan sosial merupakan kegiatan profesional untuk membantu individu, kelompok, dan masyarakat guna meningkatkan atau memperbaiki kemampuan mereka dalam berfungsi sosial serta menciptakan kondisi masyarakat yang memungkinkan mereka mencapai tujuan. Pengertian lain disampaikan oleh Max Siporin (Dwi Heru Sukoco (2021:9)) bahwa pekerjaan sosial didefinisikan sebagai suatu metode institusi sosial untuk membantu orang mencegah dan memecahkan masalah mereka serta untuk memperbaiki dan meningkatkan keberfungsian sosial mereka.

Leonora Serafica-de Guzman (Dwi Heru Sukoco (2021:13)) juga menyampaikan pengertian lain bahwa pekerjaan sosial adalah profesi yang bidang utamanya berkecimpung dalam kegiatan pelayanan sosial yang terorganisasi, di mana kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan fasilitas dan memperkuat relasi, khususnya dalam penyesuaian diri secara timbal balik dan saling menguntungkan antara individu dengan lingkungan sosialnya, melalui penggunaan metode-metode pekerjaan sosial, sehingga individu maupun masyarakat dapat menjadi lebih baik. Definisi-definisi tersebut menunjukkan bahwa pekerjaan sosial pada prinsipnya merupakan profesi yang bertujuan untuk meningkatkan fungsionalitas sosial individu, baik ia sebagai perorangan maupun sebagai anggota kelompok. Kegiatan tersebut difokuskan kepada interaksi sosial antara orang dengan lingkungannya.

### 2.2.8.2 Tugas dan Fungsi Pekerjaan Sosial

Menurut Max Siporin (Dwi Heru Sukoco (2021:63)) tugas dan fungsi dasar pekerjaan sosial dibagi menjadi empat, yaitu :

1. Mengembangkan, memelihara, dan memperkuat sistem kesejahteraan sosial sehingga dapat memenuhi kebutuhan dasar manusia.

Fungsi ini dilaksanakan melalui pelayanan-pelayanan sosial, perencanaan kesejahteraan sosial, perbaikan dan pemeliharaan penghasilan, administrasi kesejahteraan sosial, dan aksi sosial.

2. Menjamin memadainya standar subsistensi, kesehatan, dan kesejahteraan bagi semua orang.

Fungsi tersebut dapat dicapai melalui pelaksanaan tugas berikut ini:

- 1) Mengembangkan sumber-sumber manusia untuk memenuhi kebutuhan bagi perkembangan individu dan keluarga.
  - 2) Mendistribusikan dan meratakan alokasi sumber-sumber sosial dan sumber-sumber ekonomi yang mereka butuhkan.
  - 3) Mencegah timbulnya kesengsaraan dan kemiskinan, tekanan-tekanan sosial, dan penyimpangan-penyimpangan.
  - 4) Melindungi individu-individu dan keluarga dari berbagai bahaya/kesulitan kehidupan dan mengkompensasikan mereka agar terhindar dari bencana ketidakmampuan dan kematian.
3. Meningkatkan kemampuan orang melaksanakan fungsinya secara optimal sesuai dengan status dan peranan mereka di dalam institusi sosial.

Fungsi tersebut dapat dicapai melalui pelaksanaan tugas-tugas berikut ini:

- 1) Mengaktualisasikan potensi-potensi mereka untuk menjadi produktif dan dapat merealisasikan diri sebagai bagian dari orang lain maupun lingkungan sosialnya, sehingga mampu berkreasi dan mempunyai altruistik bagi keberfungsian sosial dan kehidupan bersama.
- 2) Membantu orang mencapai tingkat kehidupan normatif yang tinggi dan membantu untuk mendapatkan kepuasan dalam melaksanakan fungsionalitas sosial sebagai anggota masyarakat melalui peningkatan kemampuan dan keterampilan, memanfaatkan sumber dan pelayanan-pelayanan serta melalui pemecahan kesulitan-kesulitan berelasi di dalam kehidupan sosial.
- 3) Melayani sebagai wakil (*surrogate*) keluarga dan komunitas dalam memberikan dorongan substitusi, perlindungan, dan pencegahan kepada individu-individu dan keluarga-keluarga.
- 4) Mengintegrasikan orang dengan orang lain, menjembatani di antara mereka dan mempertemukan individu-individu dengan lingkungan sosial mereka, khususnya dengan sistem sumber kesejahteraan sosial.
4. Mendorong dan meningkatkan ketertiban sosial (*social order*) serta struktur institusional masyarakat.

Fungsi ini dapat dicapai melalui pelaksanaan tugas-tugas berikut ini:

- 1) Membantu institusi-institusi sosial mengembangkan dan melaksanakan struktur serta program-program pelayanan secara efektif, sehingga dapat memenuhi kebutuhan manusia dan melindungi kepentingan-kepentingan anggota.



- 2) Mengimplementasikan secara efektif ukuran-ukuran perubahan dan adaptasi sosial, stabilitas, dan kontrol sosial yang berkaitan dengan kesejahteraan sosial.
- 3) Mencegah dan memecahkan konflik-konflik serta permasalahan sosial sampai ke tingkat tinggi. Memanajemen dan mengoreksi tingkah laku yang menyimpang dan disorganisasi sosial agar dapat terjadi inovasi dan perubahan yang konstruktif.

### 2.2.8.3 Prinsip-prinsip Pekerjaan Sosial

Prinsip pekerjaan sosial menurut Dwi Heru Sukoco (2021:119) antara lain sebagai berikut :

#### 1. Individualisasi (*Individualization*)

Manusia yang satu berbeda dengan manusia yang lain. Oleh karena itu masalah setiap manusia atau klien yang satu dengan yang lain juga berbeda. Di sini pekerja sosial diharapkan mampu untuk mendiagnosa atau mengasesmen perbedaan-perbedaan tersebut. Untuk itu, pekerja sosial di dalam menangani atau memecahkan permasalahan klien tidak dibenarkan untuk menangani masalah dengan cara yang sama.

#### 2. Mengeskpresikan Perasaan yang Bertujuan atau Disengaja (*Purposeful Expression of Feeling*)

Pekerja sosial harus mampu menunjukkan ekspresi yang wajar dan sesuai dengan kondisi yang dialami klien. Jangan sampai ketika klien mengekspresikan rasa sedih justru pekerja sosial menampakkan mimik wajah ceria, senyum atau bahkan tertawa. Peksos memberikan kesempatan kepada klien untuk mengungkapkan perasaannya.

### 3. Keterlibatan Emosi Terkontrol (*Controlled Emotional Involvement*)

Saat klien menampakkan ekspresi marah, sedih, kecewa, malu maupun histeris, pekerja sosial tidak boleh terbawa emosi yang berlebihan dan larut dalam perasaan klien. Pekerja sosial dapat menenangkan atau memberikan penghiburan bagi klien.

### 4. Penerimaan (*Acceptance*)

Pekerja sosial menerima siapa pun klien yang meminta pertolongan kepadanya tidak melihat suku, ras, agama dan tidak memandang apakah yang datang meminta pertolongan tersebut orang yang berasal dari keluarga yang mampu atau tidak. Klien memiliki hak untuk ditolong dan mendapatkan layanan kesejahteraan sosial profesional oleh pekerja sosial.

### 5. Sikap Tidak Menghakimi (*Nonjudgmental Attitude*)

Klien yang datang meminta pertolongan, pekerja sosial hendaknya bersikap bersahabat dan tidak melukai perasaan klien dengan bersikap menghakimi. Contohnya ketika ada seorang istri korban KDRT ingin meminta pertolongan kepada peksos, maka peksos tidak boleh memberikan cap kepada ibu tersebut pantas diperlakukan seperti itu karena durhaka, kasar atau membangkang.

### 6. Penentuan Nasibnya Sendiri (*Self Determination*)

Pekerja sosial akan mengizinkan kliennya membuat keputusan dan melakukan tindakan menuju hasil yang diinginkannya. Pekerja sosial harus menahan keyakinan dan nilai pribadinya serta mendukung penentuan nasib sendiri kliennya. Namun hal itu bukan berarti pekerja sosial harus selalu bersikap netral sehubungan dengan perilaku atau keputusan klien yang tidak bertanggungjawab

secara sosial, merusak diri sendiri, atau merugikan orang lain. Jadi pekerja sosial harus memberi kesempatan, menghargai, menghormati, dan tidak menghakimi.

#### 7. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Pekerja sosial harus merahasiakan apapun yang berkenaan dengan klien yang ditangani. Peksos tidak boleh menyebarluaskan informasi tentang klien tanpa sepengetahuan dan izin klien yang bersangkutan. Kerahasiaan ini berkaitan dengan kepercayaan antara peksos dengan klien.

#### 2.2.8.4 Peran Pekerjaan Sosial

Peran pekerjaan sosial menurut Frabandani et al., (2019) antara lain sebagai berikut:

##### 1. Pendidik

Pekerja sosial membantu klien agar mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhannya dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan karena klien sering kali termasuk dalam kelompok rentan karena terbatasnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

##### 2. *Case Manager*

Peksos sebagai *case manager* juga bertugas untuk merancang, mengoordinasikan, mendukung, melacak dan mengevaluasi berbagai layanan untuk memenuhi klien. Peksos juga harus mengundang pihak-pihak terkait dalam *case conference*, seperti keluarga, sahabat, teman dan kerabat lainnya. Tujuan mengundang berbagai pihak ini agar dapat melihat dari berbagai sudut pandang saat merancang suatu layanan agar memperoleh hasil yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan.

### 3. Konselor

Peksos sebagai konselor melaksanakan proses konseling kepada klien yang membutuhkan penguatan, motivasi, dan arahan atas segala hal yang dialaminya. Proses konseling tidak dapat dilakukan oleh siapa saja, karena konseling merupakan metode profesional yang dilakukan oleh orang yang telah menempuh pendidikan tinggi atau memiliki pengalaman yang telah diuji.

### 4. Pembela (*Advocate*)

Pekerja sosial mempunyai kemampuan untuk melindungi dan membela hak-hak klien yang dilanggar oleh pihak lain, sehingga klien dapat memperoleh kembali hak-haknya. Pekerja Sosial berperan sebagai representasi (perwakilan) klien dalam perjuangan memperoleh hak-haknya. Pekerja sosial juga berkontribusi dalam memberikan saran untuk meningkatkan program dan kebijakan untuk mendukung kebutuhan klien.

### 5. Mediator

Pekerja sosial sebagai mediator dapat membantu menghubungkan semua pihak yang terlibat dalam masalah. Untuk menjaga kerahasiaan klien, musyawarah dilakukan dengan proses tertutup. Sebelum musyawarah dimulai, mediator, atau peksos, memberikan penjelasan kepada kedua belah pihak sehingga mereka memahami apa yang ingin dicapai dalam musyawarah. Hal ini juga dilakukan bertujuan untuk membatasi pembahasan agar fokus pada tujuan yang ingin dicapai.

### 6. Fasilitator

Pekerja sosial mempunyai tanggung jawab untuk upaya perubahan dengan mendorong individu dan menghubungkan aktivitas mereka dengan sumber, serta

menyediakan akses ke beragam bidang keahlian. Pekerja sosial berusaha untuk menyediakan kebutuhan individu sehingga membentuk suatu kemungkinan untuk terjadi perubahan yang telah disepakati dengan tepat sesuai dengan arahan dari ahli atau pihak professional.

#### 7. Perantara (*Broker*)

Pekerja sosial sebagai broker yaitu bertugas untuk menghubungkan individu, kelompok maupun masyarakat yang membutuhkan bantuan kepada sistem sumber yang tepat.

#### 8. Pengevaluasi (*Evaluator*)

Pekerja sosial sebagai evaluator bertugas untuk memonitor rancangan pelayanan, memonitor proses pelayanan, menilai pelaksanaan pelayanan, hingga memastikan hingga akhir laporan dapat terlaksana dengan baik.

#### 2.2.8.5 Metode Pekerjaan Sosial

Metode pekerjaan sosial menurut Dwi Heru Sukoco (2021:8) antara lain sebagai berikut :

##### 1. *Social Casework*

*Social Casework* merupakan metode perubahan sosial terencana pada individu dan keluarga pada dasarnya adalah suatu upaya untuk memperbaiki keberfungsian sosial dari kelompok sasaran perubahan yang memiliki masalah.

##### 2. *Social Groupwork*

*Social Groupwork* merupakan metode perubahan sosial terencana yang memberikan pelayanan pada kelompok yang tujuan utamanya untuk membantu

anggota kelompok dalam mempengaruhi fungsi sosial, pertumbuhan atau perubahan anggota kelompok.

### 3. *Community Work*

*Community Work* merupakan metode intervensi yang diarahkan pada upaya merubah masyarakat di tingkatan yang lebih luas melalui pendayagunaan sumber-sumber yang ada pada mereka serta menekankan pada prinsip partisipasi sosial.

#### 2.2.8.6 Sistem Dasar Pekerjaan Sosial

Sistem dasar pekerjaan sosial menurut Dwi Heru Sukoco (2021:187) antara lain sebagai berikut :

##### 1. Sistem Klien

Sistem klien adalah pihak yang mendapatkan bantuan maupun penanganan masalah secara langsung.

##### 2. Sistem Sasaran

Sistem sasaran adalah individu atau kelompok yang menjadi sasaran perubahan dalam pelaksanaan intervensi.

##### 3. Sistem Kegiatan

Sistem kegiatan adalah kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan untuk mempengaruhi sistem sasaran.

##### 4. Sistem Pelaksana Perubahan

Sistem pelayanan perubahan adalah sekelompok orang yang memberikan pelayanan dalam proses penanganan intervensi klien atau menjadi fasilitator dalam pelaksana perubahan.

### 2.2.8.7 Sistem Sumber Pekerjaan Sosial

Menurut Allen Pincus dan Anne Minahan (Dwi Heru Sukoco (2021:51)) sistem sumber adalah hal yang memiliki nilai yang dapat mencukupi kebutuhan dalam rangka pemecahan masalah sehingga fungsi sosialnya dapat berjalan kembali. Sistem sumber terbagi menjadi tiga jenis yaitu :

#### 1. Sistem Sumber Formal

Sistem sumber formal adalah sistem yang memberikan bantuan dalam rangka penyelesaian masalah kepada anggotanya. Sumber formal biasanya terdiri dari badan, lembaga atau organisasi seperti, IDI, IPSI, Peradi.

#### 2. Sistem Sumber Informal

Sistem sumber informal adalah sistem yang memberikan bantuan berupa nasehat, motivasi, penguatan, konseling dan lain-lain. Bantuan yang diberikan tidak secara formal (tidak dengan pengajuan proposal dan lain-lain) namun dilakukan secara ikhlas, tanpa pamrih, perhatian, kasih sayang dan lain-lain. Contohnya keluarga, tetangga, teman dan lain-lain.

#### 3. Sistem Sumber Kemasyarakatan

Sistem sumber kemasyarakatan adalah sumber yang ada di dalam komunitas dan dipergunakan untuk umum. Contohnya seperti Posyandu, PKK, Karang Taruna, Bumdes dan lain-lain.

## 2.2.9 Relevansi Masalah dengan Pekerja Sosial di Bidang Pendidikan

### 2.2.9.1 Pengertian

Menurut Putri (2019) pekerja sosial adalah suatu profesi yang memiliki kemampuan melakukan berbagai upaya membantu individu dalam melakukan

perannya dan membantu mereka menyesuaikan diri dengan keadaan hidup mereka. Pekerja sosial dianggap sebagai profesi yang memiliki landasan keilmuan yang diperoleh dari pendidikan tinggi pekerja sosial. Oleh karena itu, pekerja sosial didefinisikan sebagai profesi yang berperan dalam membantu seseorang melaksanakan peran sosial. Pekerja Sosial dalam praktiknya membantu orang, kelompok, dan masyarakat agar memiliki keberfungsian sosial yang baik atau mampu melakukan aktivitas sehari-hari sesuai dengan peran sosialnya

Menurut Linda Openshaw (Frabandani et al., 2019), pekerja sosial di *setting* pendidikan merupakan elemen penting di dunia pendidikan yang memberikan *support* dan *helps* kepada siswa agar dapat menjalankan peran sosialnya. Tujuan dari pekerja sosial pendidikan adalah memberikan keleluasaan siswa dalam beradaptasi, memberikan layanan konseling keluarga dan memberikan layanan yang dibutuhkan siswa guna meningkatkan keberhasilan akademik dan sosialnya di lingkungan sekolah. Pekerja sosial pendidikan juga menanggapi penegasan hak semua anak atas pendidikan, termasuk anak berkebutuhan khusus dan keluarganya.

#### 2.2.9.2 Tugas dan Peran Pekerja Sosial di Setting Pendidikan

Menurut Frabandani et al., (2019) tugas pekerja sosial pendidikan yaitu :

1. Memberikan pelayanan mengenai keperluan pendidikan dan kebutuhan sosial bagi siswa.
2. Memprioritaskan kebutuhan-kebutuhan siswa yang mendesak.
3. Menemukan masalah yang menjadi sebab terhambatnya pelayanan, dan menjalin hubungan baik dengan berbagai institusi.



4. Berkolaborasi dengan guru untuk menemukan metode yang tepat untuk mendorong siswa aktif dalam pembelajaran.
5. Membantu menjalin hubungan yang kuat antara siswa dan orangtuanya.
6. Berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu untuk memberikan bantuan atau layanan pada siswa
7. Membangun hubungan yang baik antara sekolah, lingkup pekerja sosial dan kegiatan lainnya.

Pekerja sosial membantu klien dalam rangka menyelesaikan masalah mereka. Berikut adalah beberapa peran pekerja sosial dalam lingkungan pendidikan:

1. Pendidik

Pekerja sosial membantu klien agar mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhannya dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan karena klien sering kali termasuk dalam kelompok rentan karena terbatasnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

2. *Case Manager*

Pekerja sosial sebagai *case manager* melakukan tindakan dan proses dalam pelayanan untuk memastikan siswa atau kelompok rentan di sekolah menerima bantuan yang saling melengkapi, kompeten, efektif dan efisien. Peksos sebagai *case manager* juga bertugas untuk merancang, mengoordinasikan, mendukung, melacak dan mengevaluasi berbagai layanan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan keluarganya. Peksos juga harus mengundang pihak-pihak terkait dalam *case conference*, seperti guru bimbingan K=konseling, kepala sekolah, wali kelas, dan

orang tua. Tujuan mengundang berbagai pihak ini agar dapat melihat dari berbagai sudut pandang saat merancang suatu layanan agar memperoleh hasil yang tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan.

### 3. Konselor

Peksos sebagai konselor melaksanakan proses konseling kepada siswa yang membutuhkan penguatan, motivasi, dan arahan atas segala hal yang dialaminya. Proses konseling tidak dapat dilakukan oleh siapa saja, karena konseling merupakan metode profesional yang dilakukan oleh orang yang telah menempuh pendidikan tinggi atau memiliki pengalaman yang telah diuji.

### 4. Pembela (*Advocate*)

Pekerja sosial mempunyai kemampuan untuk melindungi dan membela hak-hak siswa yang dilanggar oleh pihak lain, sehingga siswa dapat memperoleh kembali hak-haknya. Pekerja Sosial berperan sebagai representasi (perwakilan) anak dan keluarga dalam perjuangan memperoleh hak-haknya. Pekerja sosial juga berkontribusi dalam memberikan saran untuk meningkatkan program dan kebijakan untuk mendukung layanan siswa dan keluarga.

### 5. Mediator

Pekerja sosial sebagai mediator dapat membantu menghubungkan semua pihak yang terlibat dalam masalah. Untuk menjaga kerahasiaan klien, musyawarah dilakukan dengan proses tertutup. Sebelum musyawarah dimulai, mediator, atau peksos, memberikan penjelasan kepada kedua belah pihak sehingga mereka memahami apa yang ingin dicapai dalam musyawarah. Hal ini juga dilakukan bertujuan untuk membatasi pembahasan agar fokus pada tujuan yang ingin dicapai.

## 6. Fasilitator

Pekerja sosial mempunyai tanggung jawab untuk upaya perubahan dengan mendorong individu dan menghubungkan aktivitas mereka dengan sumber, serta menyediakan akses ke beragam bidang keahlian. Pekerja sosial berusaha untuk menyediakan kebutuhan individu sehingga membentuk suatu kemungkinan untuk terjadi perubahan yang telah disepakati dengan tepat sesuai dengan arahan dari ahli atau pihak professional.

## 7. Perantara (*Broker*)

Pekerja sosial sebagai broker yaitu bertugas untuk menghubungkan individu, kelompok maupun masyarakat yang membutuhkan bantuan kepada sistem sumber yang tepat.

## 8. Pengevaluasi (*Evaluator*)

Pekerja sosial sebagai evaluator bertugas untuk memonitor rancangan pelayanan, memonitor proses pelayanan, menilai pelaksanaan pelayanan, hingga memastikan hingga akhir laporan dapat terlaksana dengan baik.

### 2.2.9.3 Tanggung Jawab Pekerja Sosial Pendidikan

Pekerja sosial sekolah memiliki peran penting sehingga memiliki tanggung jawab yang besar menurut Costin (dalam Apriyan et al., 2015), yaitu :

1. Mempermudah persyaratan bagi pendidikan langsung dan memberikan layanan kepada siswa yang membutuhkan.
2. Fokus pada kebutuhan siswa.
3. Peksos harus berdiskusi dengan berbagai pihak sekolah agar mampu mengidentifikasi masalah, menghubungkan dengan sistem sumber,

membentuk situasi aman dan nyaman serta merumuskan kebijakan agar dapat memberikan pelayanan dengan maksimal.

4. Pekerja sosial berdiskusi dengan orangtua agar membentuk sinergi dalam memberikan perhatian kepada siswa.
5. Pekerja sosial menjaga hubungan yang produktif dengan sekolah dan sistem sumber untuk kesuksesan pelayanan kepada anak.
6. Setiap membentuk suatu layanan harus berkoordinasi dengan para ahli atau professional seperti psikolog agar layanan yang diberikan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

#### 2.2.9.4 Metode Pekerjaan Sosial di Setting Pendidikan

Menurut Edi Suharto (Apriyan et al., 2015) penerapan metode intervensi dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Intervensi mikro adalah penyelesaian masalah yang dihadapi individu seperti masalah psikologis yaitu stress dan depresi, kesulitan dalam menjalin hubungan, kesulitan adaptasi, dan kurang percaya diri. Dalam situasi ini, metode yang digunakan adalah terapi kelompok (*casework*).
2. Intervensi mezzo adalah kemampuan pekerja sosial dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi kelompok. Metode utama yang digunakan adalah terapi kelompok (*groupwork*), dengan berbagai tipe kelompok seperti kelompok sosialisasi, rekreasi, pendidikan dan lain-lain.
3. Intervensi makro adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi masyarakat atau lingkungan sosial.

## **2.2.10 Metode Intervensi Pekerjaan Sosial dalam Kelompok (*Social Group Work*)**

### 2.2.10.1 Pengertian *Social Group Work*

Menurut HB Trecker (Garvin yang diterjemahkan oleh Harry Koswara et. al., (2012:8)), *Social Group Work* adalah pendekatan pekerja sosial dalam membantu anggota kelompok dengan membimbing mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok sehingga mereka dapat bergaul dan memperoleh esensi dari kegiatan tersebut. Ini adalah salah satu cara intervensi pekerjaan sosial yang menggunakan media kelompok untuk memecahkan masalah.

Menurut R.W Klenk dan R. M. Ryan (Garvin, diterjemahkan oleh Harry Koswara et al., (2022:8), *Group Work* adalah suatu metode pekerjaan sosial yang memiliki maksud untuk meningkatkan kemampuan individu berkembang secara sosial melalui pengalaman yang disampaikan dalam kelompok yang terstruktur dan objektif. Dari definisi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Group Work* merupakan pendekatan untuk menolong individu melalui kelompok, dimana individu dalam kelompok berpartisipasi bersama dan menyumbangkan pendapatnya atau berbagi pengalaman kepada orang lain guna menyelesaikan permasalahannya

### 2.2.10.2 Tujuan *Social Group Work*

Menurut Rex A. Skidmore dan Milton E. Thackery (Garvin yang diterjemahkan oleh Harry Koswara et. al., (2012:9)) tujuan *Social Group Work* sebagai berikut:

1. Menolong anggota kelompok mendapatkan pengalaman ikut serta dalam kelompok.
2. Meningkatkan kemampuan, potensi dan kualitas hidup anggota kelompok.
3. Memberi kesempatan kepada anggota kelompok untuk memaksimalkan peran secara efektif.
4. Wujud tindakan preventif terhadap masalah kelompok.
5. Menolong atau berbagi pengalaman yang memberikan efek penyembuhan terhadap anggota lain yang menghadapi kesulitan.

#### 2.2.10.3 Ciri-ciri Kelompok

Menurut Garvin (terjemahan oleh Harry Koswara et. al., (2012:6)) ciri-ciri kelompok yang dibimbing dan dibina oleh pekerja sosial adalah :

1. Kelompok kecil memiliki anggota lima sampai enam orang.
2. Kelompok sosial. Kelompok ini bukan kelompok menurut jenis kelamin, usia, ataupun remaja yang sedang berkumpul atau berbincang dipinggir jalan.
3. Kelompok terorganisasi yang dibentuk dan diorganisasikan berdasarkan tujuan tertentu.

#### 2.2.10.4 Tipe Kelompok

Tipe kelompok dalam *Social Group Work* menurut Garvin (terjemahan Harry Koswara et al., (2012:11), antara lain:

1. *Social Conversation* (Kelompok Percakapan Sosial)

Kelompok ini terdiri dari orang yang tidak saling mengenal sebelumnya yang saling bercakap tanpa tujuan dan topik yang jelas serta setiap anggota kelompok memiliki tujuan yang berbeda.

2. *Problem Solving and Decision Making* (Kelompok Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan)

Kelompok yang merencanakan pelayanan untuk klien, memanfaatkan keberadaan sistem sumber, memberikan pelayanan, membentuk kebijakan dalam rangka pemecahan masalah klien. Contohnya kelompok yang membantu anak-anak kesulitan biaya untuk sekolah sehingga mencarikan orang tua asuh.

3. *Recreation Group* (Kelompok Rekreasi)

Kelompok yang dibentuk secara tiba-tiba (spontan) tanpa adanya pemimpin yang memiliki tujuan kesenangan untuk anggotanya. Contohnya *outbond*.

4. *Educational Group* (Kelompok Pendidikan)

Kelompok yang dibentuk untuk memberikan berbagai ilmu dan pengalaman agar membentuk suatu keterampilan ahli yang berguna untuk kelangsungan hidupnya. Kelompok ini dipimpin oleh seorang ahli di bidang tertentu agar ilmu yang diberikan dapat dipertanggungjawabkan. Contohnya seperti kursus otomotif, kursus MUA, dan lain-lain.

5. *Self Help Group* (Kelompok Bantu Diri)

Kelompok ini dibentuk berdasarkan anggota yang memiliki *problem* yang relatif sama sehingga dapat menaruh empati yang lebih besar terhadap apa yang dirasakan oleh orang lain. Dengan *problem* yang sama sehingga memiliki keinginan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Setiap anggota saling berbagi pengalaman yang diharapkan dapat menginspirasi anggota lain. Contohnya, seperti kelompok sesama penderita kanker, HIV/AIDS, pecandu napza dan lain-lain.

6. *Theraupetic Group* (Kelompok Penyembuhan)

Anggota kelompok ini biasanya sama-sama memiliki permasalahan psikis yang cukup berat seperti bipolar, *multiple personality*, dan lain-lain. Kelompok ini juga dipimpin oleh seorang ahli seperti psikolog agar apa yang terjadi dalam dinamika kelompok masih dalam pantauan ahli dan tidak membahayakan bagi penyintasnya.

7. *Support Group* (Kelompok Dukungan)

Kelompok ini bertujuan untuk meningkatkan dukungan sosial bagi anggotanya. Sumber dukungan dapat diperoleh dari berbagai sisi antara lain dari sisi diri sendiri ataupun orang lain. Kelompok ini cenderung memiliki kesamaan dengan Kelompok Bantu Diri yaitu anggotanya memiliki permasalahan yang cenderung sama.

8. *Sensitivity Group* (Kelompok Melatih Kepekaan)

Kelompok ini memberikan ruang bagi anggotanya untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialami sejujur-jujurnya tanpa ada intimidasi dari pihak lain. Mereka juga mengutarakan kenapa mereka berperilaku seperti itu. Tujuannya agar membentuk kesadaran individu tersebut. Contohnya seperti orang yang dikucilkan di lingkungannya karena selalu mengucap *trash talk*, menyinggung dan menyakiti hati orang lain.



## 9. *Socialization Group* (Kelompok Sosialisasi)

Kelompok ini dapat dikatakan sebagai inti atau fokus dalam metode ini. Kelompok sosialisasi ini fokus dalam mengatasi atau mengubah perilaku anggota kelompok agar dapat diterima oleh lingkungan. Fokus kelompok ini adalah membentuk keterampilan sosial.

### 2.2.10.5 Tahap Praktik Pekerjaan Sosial dengan Kelompok

Menurut Garvin (terjemahan Harry Koswara et. al., (2012:21)) Tahap praktik pekerjaan sosial dengan kelompok antara lain :

#### 1. Tahap Pra Kelompok

Langkah yang dilakukan untuk pertama kali adalah menentukan tujuan kelompok. Setelah tujuan ditetapkan kemudian menentukan komposisi kelompok dengan mempertimbangkan umur, jenis kelamin, permasalahan masing-masing individu dan tingkat partisipasi dalam kelompok. Langkah selanjutnya adalah mempersiapkan anggota kelompok untuk mengikuti berbagai tahap selanjutnya dengan memberikan informasi rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan. Langkah terakhir adalah mempersiapkan keperluan pendukung, seperti ruang dan peralatan yang diperlukan

#### 2. Tahap Memulai Kelompok

Tahap memulai kelompok ini diawali dengan perkenalan dari masing-masing anggota kelompok. Perkenalan ini juga termasuk pekerja sosial yang mana pada sesi ini dapat digunakan pekerja sosial untuk membangun relasi dengan anggota kelompok. Selanjutnya dibentuk peraturan/norma yang berlaku yang akan disepakati oleh seluruh anggota kelompok. Pembentukan peraturan ini bertujuan

untuk membangun kepercayaan antar anggota agar tetap berkomitmen pada kelompok yang telah dibentuk. Setelah terbentuk peraturan/norma, selanjutnya dilakukan pembentukan struktur kepemimpinan agar setiap kegiatan yang dilakukan dapat terorganisir sesuai dengan tanggungjawab dan perannya masing-masing.

### 3. Tahap Transisi

Tahap transisi atau tahap perubahan ini merupakan salah satu tahap yang cukup sulit karena anggota kelompok akan belajar mengenal, menerima, mengatasi, dan mengalami penolakan. Anggota kelompok pada tahap ini memiliki tugas untuk saling mengingatkan tanggung jawab dan komitmen yang telah disepakati.

### 4. Tahap Perubahan Perilaku

Tahap ini merupakan jantung dari tahap praktik pekerja sosial dengan kelompok. Pada tahap ini anggota kelompok berusaha untuk mengubah dirinya dalam rangka mencapai tujuan yang telah disepakati. Perubahan pada umumnya merupakan hasil dari proses identifikasi masalah, penentuan tujuan dan stabilitas usaha perubahan. Tahap perubahan perilaku ini dilakukan untuk mengubah perilaku berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan diawal.

### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah suatu proses meninjau ulang hal yang telah dilakukan seperti kegiatan, keputusan, proses, orang dan lainnya agar dapat melakukan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan cara membandingkan hal yang dievaluasi dengan kriteria tertentu atau evaluator.

## 6. Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran ini biasa disebut dengan tahap terminasi. Tahap ini dilakukan dengan memberitahu bahwa kegiatan intervensi telah berakhir, penyampaian pesan dan kesan, penarikan kesimpulan, dan komitmen mengenai suatu perubahan tersebut agar tetap konsisten.

### **2.2.11 Layanan Konseling Kelompok**

#### 1. Pengertian Konseling Kelompok

Menurut Ristianti et. al., (2020:11) konseling kelompok merupakan layanan bimbingan kepada klien untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalahnya secara kolaboratif dengan anggota kelompok lainnya. Isu yang dibahas adalah permasalahan pribadi setiap anggota kelompok. Konseling kelompok pada dasarnya adalah suatu bentuk dukungan psikologis individu yang dilakukan dalam lingkungan kelompok. Konseling kelompok adalah layanan responsif untuk siswa yang mempunyai kebutuhan dan permasalahan yang harus diselesaikan.

Konseling kelompok adalah proses interpersonal yang memungkinkan individu untuk mengevaluasi diri dan berbagi proses dalam sebuah kelompok. Layanan bimbingan kelompok dapat membantu memenuhi kebutuhan psikologis seperti adaptasi, menemukan nilai kehidupan dan percaya diri. Program konseling kelompok dapat memberikan individu pengalaman yang membantu menyadarkan anggota kelompok pentingnya hidup bersosialisasi, peduli terhadap sesama serta menghargai dirinya sendiri dalam tindakan dan tugas-tugas perkembangan.

## 2. Tujuan Konseling Kelompok

Tujuan utama konseling kelompok adalah agar siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Menurut Ristianti et. al., (2020:33), tujuan khusus konseling kelompok adalah:

- 1) Meningkatkan keterampilan menjalin relasi serta menyampaikan dan mendengarkan gagasan secara rasional dan efisien.
- 2) Melatih keterampilan berperilaku dan interaksi sosial dimanapun berada serta menghormati norma atau aturan yang berlaku.
- 3) Menjalinkan relasi yang baik dengan orang lain di manapun dan kapanpun.
- 4) Membangun kesadaran dan penerapan secara ketat terhadap aturan yang berlaku.

## 3. Keuntungan Konseling Kelompok

Menurut Ristianto et. al., (2020:39) keuntungan konseling kelompok ini adalah membantu pengembangan aspek sosial konseli dan kemampuan mengadakan interaksi sosial dengan anggota kelompok lain. Ketika individu berada dalam kelompok maka akan dituntut kemampuan menyampaikan pendapat, empati, dan *cohesiveness* sehingga anggota kelompok dapat mengembangkan kepribadiannya. Berikut secara rinci keuntungan konseling kelompok jika dibandingkan dengan konseling individu, yaitu :

- 1) Membantu mengenali potensi dirinya melalui teman-teman kelompok
- 2) Menumbuhkan empati, peduli, toleransi, kerjasama, tanggungjawab, disiplin, kreatif dan sikap kelompok lainnya.

- 3) Menghilangkan sifat negatif anak antara lain pemalu, egois, agresif, manja dan lain sebagainya.
- 4) Mengembangkan sikap-sikap sosial seperti suka menolong, disiplin, dan lain sebagainya.
- 5) Memperoleh perasaan memiliki (*sense of belonging*) antara anggota satu dengan yang lainnya.
- 6) Belajar dalam menjalin hubungan dan keakraban dengan orang lain.

#### 4. Tahapan Konseling Kelompok

Menurut Ristianto et. al., (2020:88) tahap pelaksanaan konseling kelompok dibagi menjadi empat tahapan antara lain sebagai berikut:

##### 1) Tahap Awal

Pada tahap ini dilaksanakan pengenalan dan pelibatan diri dalam kelompok. Tahap ini ditekankan untuk memegang teguh asas kerahasiaan. Dalam arti asas kerahasiaan ini adalah segala data dan keterangan maupun kondisi dalam kelompok agar tidak disebarluaskan.

##### 2) Tahap Peralihan

Tahap peralihan ini dapat diibaratkan jembatan menuju tahap kegiatan atau dapat disebut tahap transisi. Pada tahap ini menegaskan bahwa melihat kesiapan anggota kelompok untuk masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan. Pada tahap ini dapat dilihat pula penerimaan atau penolakan anggota kelompok untuk lanjut ke tahap berikutnya.

### 3) Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan kelompok. Pada tahap ini pemimpin kelompok memiliki peran yang besar yaitu sebagai pengatur proses kegiatan yang terbuka, aktif, efektif dan penuh dengan penguatan dan empati.

### 4) Tahap Pengakhiran

Tahap ini merupakan tahap akhir yang mana digunakan untuk memastikan apakah tujuan kelompok telah benar-benar tercapai.

## 2.3 Kerangka Pemikiran

Bidang teknologi informasi atau yang biasa dikenal *Information and Technology* (IT) mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Banyak tercipta produk baru untuk membantu berbagai aspek kehidupan saat ini. Salah satu produk yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. *Game online* termasuk dalam jejaring sosial sebagai media rekreasi yang digemari oleh berbagai lapisan usia baik dari usia anak-anak, remaja, bahkan dewasa. Usia anak dan remaja mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih sering bermain *game online* jika dibandingkan dengan usia dewasa. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 penggunaan *game online* pada usia 0 – 18 tahun mencapai 46,2%.

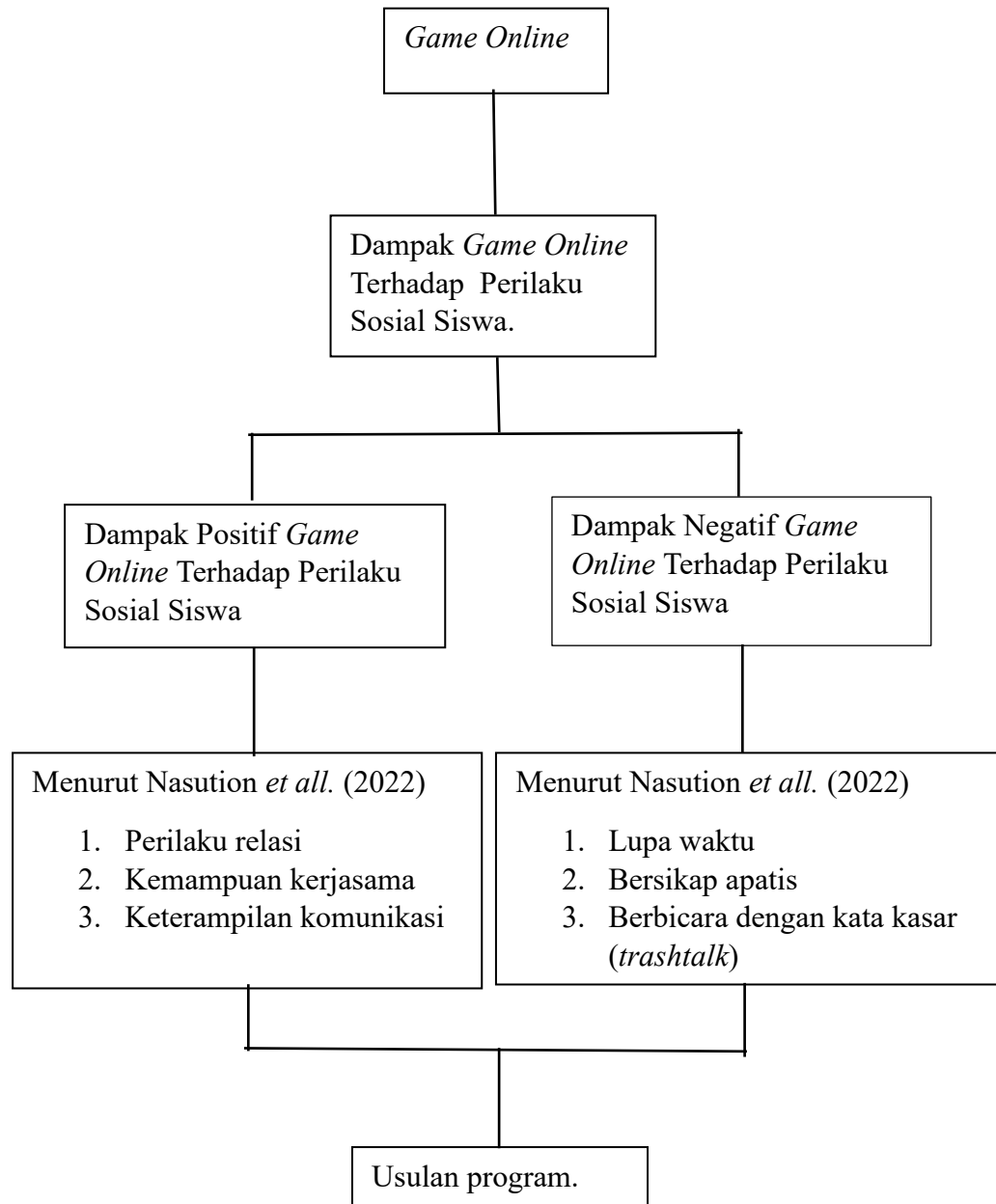
*Game online* biasanya dimainkan di waktu luang sebagai media hiburan. *Game online* jika dimainkan pada waktu yang tepat akan memiliki dampak positif terhadap perilaku sosialnya seperti membentuk perilaku relasi karena bermain *game online* dapat menambah teman dan memperkuat hubungan pertemanan; serta melatih kemampuan kerjasama dan melatih keterampilan komunikasi karena dalam

*game online* harus menyusun strategi kemenangan dengan baik. Hal ini diperkuat oleh Nasution et al., (2022) bahwa dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa dari sudut pandang positif antara lain perilaku relasi, kemampuan kerjasama dan keterampilan komunikasi.

*Game online* akan menimbulkan dampak negatif jika dimainkan dalam waktu yang berlebihan terutama siswa yang sedang memasuki fase remaja. Usia remaja inilah mereka mengalami perubahan fisik, perubahan hormon, ketidakstabilan emosi, dan sedang berada di fase mencari identitas diri sehingga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan tertarik mencoba hal-hal baru terutama hal yang membuat senang. Usia remaja belum memiliki kemampuan untuk bertindak bijaksana sehingga rentan melakukan hal-hal yang menyimpang. Dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa antara lain adalah lupa waktu, bersikap apatis dan berbicara kasar (*trash talk*).

*Game online* juga telah memberikan pengaruh yang kurang baik pada siswa SMP Negeri 11 Magelang antara lain berkata kasar, lupa waktu, dan bersikap apatis. Menanggapi hal tersebut, pihak sekolah telah melakukan tindakan tegas yaitu melarang membawa *smartphone* namun usaha yang telah diupayakan tersebut tidak membuahkan hasil yang maksimal sehingga diperlukan usulan program yang baru untuk menangani permasalahan ini.

Kerangka pemikiran berikut yang dibuat untuk mengetahui gambaran dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang antara lain sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran