HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS TEMAN SEBAYA DAN MANAJEMEN WAKTU DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 KOTA TEGAL TAHUN PELAJARAN 2018/2019

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Bimbingan dan Konseling

oleh
Ganjar Suargani
1301414029

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "**Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019**" benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2019

Ranjar Suargani

1301414029

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019" disusun oleh

Ganjar Suargani

1301414029

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 9 Januari 2019.

Panitia:

Ketua

Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons.
NIP. 196006051999032001

Sekretaris

Drs. Suharso, M.Pd., Kons.
NIP. 196202201987101001

Penguji Utama

Prof. Dr. DYP Sugiharto, M.Pd., Kons.
NIP. 196112011986011001

Penguji II

Dr. Awalya, M.Pd., Kons.
NIP. 196011011987102001

Penguji III

Muslikah, S.Pd., M.Pd
NIP. 198611082014042002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Yakinlah bahwa setiap individu mampu mengatasi segala kecanduan yang dialami selama individu tersebut mampu mengelola waktunya dengan baik.

(Ganjar Suargani)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamater jurusan Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019".

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena di lapangan yang menunjukkan masih banyak siswa yang sering bermain *game online* daripada melakukan aktivitas lainnya. Tujuan dari skripsi ini untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* pada siswa. Selama penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Muslikah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang banyak memberikan ilmu, motivasi dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini. Selain itu penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Negeri Semarang
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.

3. Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Kons. Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan izin penelitian dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
4. Drs. Heru Mugiarso, M.Pd., Kons. Dosen wali yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan selama kuliah.
5. Prof. Dr. DYP Sugiharto, M.Pd., Kons dan Dr. Awalya, M.Pd., Kons. sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan kritik dan saran terhadap skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan motivasi dan ilmu yang bermanfaat.
7. Kepala sekolah, guru BK, karyawan dan siswa SMA Negeri 3 Kota Tegal yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
8. Bapak Drs. Lumaksono dan Ibu Rochayati serta keluarga yang tiada hentinya mendoakan dan memberi semangat untuk menyelesaikan studi ini.
9. Teman-teman Bimbingan dan Konseling angkatan 2014, serta sahabat-sahabatku yang telah membantu selama proses penyelesaian skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta memberikan kontribusi bagi bimbingan dan konseling

Semarang, Januari 2019

Penulis

ABSTRAK

Suargani, Ganjar. (2018). *Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.* Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Muslikah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: konformitas teman sebaya, manajemen waktu, kecanduan *game online*

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa sekolah. Kecanduan *game online* merupakan suatu perilaku bermain *game online* yang dilakukan secara terus menerus tanpa menghiraukan sekelilingnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* pada siswa secara parsial maupun secara bersama-sama.

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional. Sampel yang digunakan berjumlah 100 dari 140 siswa dengan menggunakan *purposive sampling* dan *random sampling*. Alat pengumpul data yang digunakan adalah *Gaming Addiction Scale, Peer Conformity Vignettes, Time Management Behavior Scale*. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online*. Kemudian antara manajemen waktu dengan kecanduan *game online* juga terdapat hubungan yang signifikan. Begitu pula antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu secara bersama-sama juga memiliki hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online* dan memiliki sumbangan 35,7%. Saran yang dapat diberikan hendaknya guru BK dapat memberikan layanan yang dapat mengurangi tingkat kecanduan *game online* siswa, seperti memberikan bimbingan klasikal dengan mengajari siswa untuk dpaat memiliki target dan tujuan untuk dapat mengatur waktunya dan memberikan bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERNYATAAN ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
PRAKATA ..... **v**
ABSTRAK ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan penelitian 9
D. Manfaat penelitian 10
1. Manfaat Teoritis 10
2. Manfaat Praktis 10
E. Sistematika Penulisan Skripsi 11

BAB II LANDASAN TEORI **13**
A. Penelitian Terdahulu 13
B. Kecanduan *Game Online* 15
1. Definisi Kecanduan *Game Online* 15
2. Jenis *Game Online* 16
3. Kecanduan *Game Online* 18
4. Kriteria Kecanduan *Game Online* 19
5. Dampak Kecanduan *Game Online* 21
C. Konformitas Teman Sebaya 22
1. Pengertian Konformitas Teman Sebaya 22
2. Fungsi Konformitas Teman Sebaya 23
3. Jenis Konformitas Teman Sebaya 26
4. Aspek-Aspek Konformitas Teman Sebaya 27
D. Manajemen Waktu 29
1. Pengertian Manajemen Waktu 29
2. Pentingnya Menerapkan Manajemen Waktu 30
3. Manfaat Manajemen Waktu 32

4. Ciri-Ciri Individu yang Mampu Memanajemen Waktu 33
5. Aspek-Aspek Manajemen Waktu 35
E. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* 37
F. Hipotesis 40

BAB III METODE PENELITIAN 42
A. Jenis Penelitian 42
B. Desain Penelitian 43
C. Variabel Penelitian 44
1. Identifikasi Variabel 44
2. Hubungan Antar Variabel 45
3. Definisi Operasional Variabel 46
D. Populasi dan Sampel Penelitian 47
1. Populasi Penelitian 47
2. Sampel dan Teknik Sampling 48
E. Metode dan Alat Pengumpul Data 50
1. Metode Pengumpulan Data 50
2. Alat Pengumpul Data 51
3. Penyusunan Instrumen 56
F. Validitas dan Reliabilitas 57
1. Validitas Instrumen 58
2. Reliabilitas Instrumen 60
G. Teknik Analisis Data 62
1. Analisis Kuantitatif Deskriptif 62
2. Analisis Uji Hipotesis 64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 70
A. Hasil Penelitian 70
1. Gambaran Konformitas Teman Sebaya, Manajemen Waktu dan Kecanduan *Game Online* siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal 70
2. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dengan Kecanduan *Game Online* 73
3. Hubungan Antara Manajemen Waktu dan Kecanduan *Game Online* 74
4. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* 74
B. Pembahasan 76
C. Keterbatasan Penelitian 79

BAB V PENUTUP 80
A. Simpulan 80
B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 83

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Populasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal 48
Tabel 3.2 Kategori Jawaban dan Penskoran Instrumen Penelitian 53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian *Game Addiction Scale* (*GAS*) 54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian *Peer Conformity Vignettes* 55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian *Time Management behavior Scale (TMBS)* 56
Tabel 3.6 Kriteria Analisis Deskriptif 63
Tabel 3.7 Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) 65
Tabel 3.8 Hasil Uji Linearitas 66
Tabel 3.9 Hasil Uji Multikolinearitas dan Heterokedastisitas 67
Tabel 4.1 Deskripsi Data Variabel 71
Tabel 4.2 Analisis Regresi terhadap Kecanduan *Game Online* 74

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 40
Gambar 3.1 Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* 45
Gambar 3.2 Prosedur Penyusunan Instrumen 57

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Pedoman Wawancara 89
Lampiran 2 Instrumen Studi Pendahuluan 90
Lampiran 3 Hasil Instrumen Studi Pendahuluan 91
Lampiran 4 Instrumen Penelitian Asli 93
Lampiran 5 Hasil Translate Instrumen 97
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen 101
Lampiran 7 Instrumen Penelitian 114
Lampiran 8 Tabulasi Skala Uji Coba 121
Lampiran 9 Tabulasi Skala Penelitian 130
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian 145
Lampiran 11 Analisis Deskriptif Variabel 150
Lampiran 12 Uji Asumsi Klasik 151
Lampiran 13 Analisis Regresi 153
Lampiran 14 Dokumentasi 155
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian 156
Lampiran 16 Surat Telah Melakukan Penelitian 157

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bahasan mengenai fenomena masalah yang akan diungkap pada penelitian ini. Pada bab ini akan dipaparkan mengenai (1) latar belakang (2) rumusan masalah (3) tujuan penelitian (4) manfaat penelitian dan (5) sistematika penulisan skripsi

A. Latar Belakang

Berbicara mengenai teknologi di zaman sekarang memang sudah banyak menunjukkan kemajuan. Banyak hal dari sektor kehidupan yang menggunakan keberadaannya dari teknologi itu sendiri. Teknologi membawa dampak besar bagi kehidupan di masyarakat. Contohnya saja internet, internet muncul tahun 1969 di Amerika Serikat dan mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1988. Internet dibuat oleh manusia pasti mempunyai maksud dan tujuan, salah satu tujuannya yaitu untuk mensejahterakan umat manusia di seluruh dunia. Internet merupakan salah satu media yang sekarang banyak digemari oleh banyak orang dan menjadi suatu kegemaran tersendiri bagi seseorang untuk menjalin hubungan dengan oranglain (Ningtyas, 2012: 26).

Teknologi internet ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya yaitu sebagai sarana hiburan, contohnya untuk bermain. Jenis permainan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu jenis permainan dengan memanfaatkan

teknologi internet, yang sekarang orang lebih mengenalnya dengan sebutan *game online*. *Game online* itu sendiri merupakan permainan digital yang menghubungkan ribuan orang sekaligus di dunia dan terdapat berbagai jenis permainan (Anggraini, 2016: 1).

Game online ini sangat berpengaruh terhadap pikiran seseorang, yang bisa diserap oleh pikiran melalui panca indera yaitu melihat dan mendengar. Perkembangan teknologi melalui *game online* di dunia sekarang ini berkembang sangat pesat dan marak terjadi. Pemain *game online* bukan hanya datang dari kalangan anak-anak namun remaja bahkan orang dewasa. Sisi lain dari *game online* yaitu bertujuan untuk mencari teman ataupun sebagai ajang untuk silaturahmi bagi sesama pecinta *game online*. Bermula dari bermain *game online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain di *game centre*. Data yang diperoleh peneliti dari Muftisany (2018) dalam *Republika.co.id* mengatakan besarnya komunitas *gamer* yang ada di Indonesia menjadikan bertambahnya minat para *publisher game online* di luar negeri untuk berinvestasi di Indonesia.

Dulunya remaja bermain permainan *game offline* yang tidak mendukung teknologi internet yang merupakan *game* dengan suasana dan cenderung monoton kini mulai tertarik untuk menikmati *game online* dengan suasana dan tantangan berbeda yang bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan menarik untuk terus dimainkan. Aspek kecanduan *game online* termasuk kedalam jenis

kecanduan psikologis yaitu dorongan untuk melakukan secara terus-menerus, menarik diri, toleransi dan masalah hubungan interpersonal juga kesehatan (Sanditaria, 2012: 2-6).

Game online menjadi hal yang sangat penting di kalangan remaja ini, maka tidak heran bila peneliti melihat para pemain *game online* menganggap *game centre* sebagai rumah kedua karena mereka rela makan, minum, mandi bahkan tidur di area *game centre* dengan komputer tetap menyala. Hal ini yang menyebabkan para pemain *game online* melupakan kewajibannya yang harus dilakukan di kehidupan nyata. Sekarang ini area untuk bermain *game online* tidak serta merta berada di *game centre* namun bisa diakses dengan mudah dengan menggunakan *smartphone*. Semenjak kehadiran *smartphone* para pemain yang dulunya sering berbondong-bondong menuju *game centre* kini dengan bermodalkan *smartphone* dan koneksi internet seseorang bisa mengakses dan bermain *game online* dengan cepat dan mudah. Terlebih pada anak usia sekolah dan mahasiswa yang sering menggunakan waktu luang bahkan waktu belajarnya untuk bermain *game online.*

Peneliti melakukan observasi tentang siswa yang mengalami kecanduan *game online* di Kota tegal terdapat siswa usia SMA yang mengalami kecanduan *game online* yaitu dalam satu hari bisa menghabiskan waktunya untuk berada di sebuah *game centre* dan juga beberapa siswa sekolah asyik bermain *game online* dengan *smartphone* nya. Sebagian besar pemain *game online* berasal dari pelajar

dan mahasiswa karena pada umumnya mereka belum mengetahui secara pasti dampak yang ditimbulkan bila berlebihan bermain *game online* karena yang mereka tahu hanyalah untuk menghilangkan stress dan sarana hiburan semata atas kegiatan yang dilakukannya. Keluhan-keluhan yang sering dialami oleh pemain *game online* anak usia sekolah yaitu masalah berat badan, mengeluh nyeri tulang belakang, mengeluh nyeri di jari tangan, memakai kacamata, mengalami stress jika kalah bermain, dan sulit berkonsentrasi, serta lalai terhadap kewajiban.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada bulan Februari 2018 di SMA Negeri 3 Tegal dengan 75 siswa sebagai responden ditemukan sebanyak 14 siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Dari studi pendahuluan dengan menggunakan kuesioner diperoleh data bahwa siswa bermain *game online* rata-rata 5 jam setiap harinya dan rela mengeluarkan banyak uang untuk keperluan game daripada kebutuhan lainnya. Jika siswa sudah mengalami kecanduan *game online* siswa bisa melupakan segala aktivitas bahkan kewajibannya sebagai pelajar. Waktu yang seharusnya bisa digunakan untuk mengerjakan hal-hal yang bermanfaat malah disalahgunakan untuk bermain *game online*. Anak mengalami kecanduan *game online* ini bisa dipengaruhi oleh teman sebaya karena anak usia SMA lebih sering menghabiskan waktunya bersama teman-temannya.

Pada perkembangan sosialnya usia remaja mengalami dua macam pergerakan yaitu pergerakan untuk memisahkan diri dengan orangtua dan

ketergantungan emosi dan pergerakan menuju teman sebaya. Jika diperhatikan pengaruh teman sebaya terhadap perilaku remaja sangatlah kuat. Besarnya pengaruh kelompok atau lingkungan sampai pada pembentukan perilaku atau norma bagi seseorang yang ingin masuk kedalam kelompok tersebut. Pengaruh yang ditimbulkan oleh kelompok terhadap individu bisa disebut dengan konformitas. Konformitas muncul ketika individu meniru sikap oranglain atau tingkah laku oranglain dikarenakan tekanan yang nyata atau yang dibayangkan oleh mereka.

Konformitas adalah seseorang berperilaku tertentu karena setiap orang dalam suatu kelompok menampilkan perilaku tersebut dengan tujuan agar dapat diterima dalam suatu kelompok (Mawardah & Adiyanti, 2014: 63). Konformitas tidak hanya sekedar bertindak sesuai dengan tindakan yang dilakukan oleh oranglain, tetapi juga berarti dipengaruhi oleh bagaimana mereka bertindak. Individu bertindak atau berfikir secara berbeda dari tindakan dan pikiran yang biasa kita lakukan jika kita sendiri (Pertiwi, 2013: 160).

Pergaulan dengan teman sebaya pada remaja dapat menjadi positif atau negatif (Hasanah dkk, 2015: 23). Remaja terlibat dalam tingkah laku sebagai akibat dari konformitas yang negatif menggunakan bahasa yang kurang sopan, mempermainkan orangtua dan guru, penyimpangan sosial dan kenakalan remaja. Namun, banyak konformitas dalam remaja yang positif dan merupakan keinginan untuk terlibat dalam dunia teman sebaya misalnya berpakaian atau berpenampilan

seperti teman sebayanya dan menghabiskan waktu bersama teman-temannya untuk kegiatan yang bermanfaat (Putri dkk, 2017: 4).

Teman sebaya (*peers*) ialah anak yang tingkat usia dan tingkat kematangannya kurang lebih sama (Retnaningsih & Hidayat, 2012: 15). Teman sebaya memiliki peranan dalam mengembangkan sikap kepada bentuk yang dikehendaki sebab sikap seseorang tidak dibawa sejak lahir namun diperoleh melalui pengalaman dan belajar. Sikap individu bisa berubah dan dibentuk melalui proses sosialisasi (Muslikah dkk, 2013: 16).

Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak-anak dan remaja mempelajari modus relasi timbal balik secara simetris. Bagi beberapa remaja, pengalaman ditolak atau diabaikan dapat membuat mereka merasa kesepian dan bersikap bermusuhan. Dan dengan kelompok teman sebaya remaja belajar menjadi manusia yang baik dengan gambaran dari cita-cita masyarakat tentang kejujuran, keadilan, kerjasama tangung jawab, tentang peranan sosialnya sebagai pria dan wanita, memperoleh berbagai macam informasi, meski kadang kala informasi yang kurang benar, serta mempelajari kebudayaan khusus masyarakat yang bersifat etnik, keagamaan, kelas sosial dan kedaerahan.

Dengan berteman atau berkelompok seseorang merasa lebih aman karena secara tidak langsung seorang teman melindungi temannya dari apapun yang membahayakan kerabatnya. Selain itu, sebuah pertemanan dapat dijadikan sebagai hubungan untuk saling berbagi dalam suka maupun duka, saling memberi

dengan ikhlas, saling percaya, saling menghormati, dan saling menghargai. Serta individu melihat keadaan dan pola pikir dari lingkungannya untuk menjadi sebuah patokan dalam pengambilan keputusan (Gunawan, 2017: 23).

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK di SMA Negeri 3 Kota Tegal tantang konformitas teman sebaya dan manajemen waktu siswa membuktikan bahwa konformitas teman sebaya bisa berdampak baik atau buruk tergantung dari tujuan siswa untuk berkelompok. Dalam wawancara tersebut membuktikan bahwa seseorang siswa mengalami kecanduan *game online* bisa terjadi karena pengaruh konformitas teman sebaya. Selanjutnya jika seseorang mengalami kecanduan *game online* akan mengganggu kegiatan/aktivitas sehari-harinya dalam arti lain kurang bisa mengatur waktunya.

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa seseorang yang mengalami kecanduan *game online* kurang bisa memanajemen waktunya dengan baik. Manajemen waktu merupakan tindakan dan proses perencanaan dan kontrol sadar atas sejumlah waktu yang akan digunakan untuk aktivitas tertentu khususnya untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktivitas (Gea, 2014: 779). Manajemen waktu mencakup penetapan tujuan dan prioritas, menyusun jadwal atau rencana, bersikap asertif, menghindari penundaan dan meminimalkan waktu yang terbuang. Seringkali remaja tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain *game online* atau ketika sedang berada di *game centre* sehingga remaja tersebut tetap menetap di area *game centre* untuk bermain *game*

online. Soeharso dalam Rusyadi (2012) mengemukakan bahwa waktu manusia sehari-hari dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu waktu bekerja, waktu memelihara diri dan waktu luang. Waktu bekerja adalah waktu yang digunakan manusia untuk mencari nafkah agar dapat memenuhi kebutuhanya, sedangkan untuk remaja, waktu kerja dapat diidentikkan dengan waktu belajar di sekolah maupun di rumah. Waktu pemeliharaan diri adalah waktu untuk merawat diri agar dapat hidup dengan penampilan yang layak. Waktu luang adalah waktu di luar aktifitas bekerja atau belajar maupun pemeliharaan diri.

Inti manajemen waktu adalah memprioritaskan tugas, menghabiskan waktu untuk hal-hal yang benar dan tidak berarti menyimpang dalam hal-hal yang penting atau mendesak (Bast, 2016: 71). Mulyani (2013: 45) menambahkan individu yang tidak dapat mengatur waktunya dengan baik, ada kecenderungan bahwa individu tersebut tidak mampu mengarahkan dan mengatur dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang manajemen waktu yang ditujukan kepada pelajar SMA yang mengalami kecanduan bermain *game online*. Maka penelitian ini bisa dijadikan rekomendasi guru Bimbingan dan Konseling untuk penyusunan program layanan bimbingan dan konseling mengenai konformitas teman sebaya mampu mempengaruhi siswa yang mengalami kecanduan *game online* dan meningkatkan kemampuan manajemen waktu siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Dari tema

tersebut maka diperoleh judul “hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang terjadi di lapangan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran konformitas teman sebaya, manajemen waktu dan kecanduan *game online*?
2. Bagaimana hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *game online*?
3. Bagaimana hubungan antara manajemen waktu dan kecanduan *game online*?
4. Bagaimana hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui gambaran konformitas teman sebaya, manajemen waktu dan siswa mengalami kecanduan *game online*.
2. Untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *game online*.

3. Untuk mengetahui hubungan antara manajemen waktu dan kecanduan *game online*.
4. Untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan manejemen waktu dengan kecanduan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dan memberikan masukan bagi ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling mengenai konformitas teman sebaya dan manajemen waktu siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi dan pemikiran bagi penelitian sejenis oleh peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat yaitu:

   a. Bagi guru BK, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, pemahaman dan sebagai rekomendasi penyusunan program layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah mengenai konformitas teman sebaya dan program untuk siswa yang kecanduan *game online.*

b. Bagi penelitian lanjutan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau acuan peneliti dan lebih dikembangkan lagi khususnya dalam mengaplikasikan penerapan bimbingan dan konseling dalam konteks konformitas teman sebaya, manajemen waktu, dan siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan variabel yang lebih luas.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Peneliti telah menyusun sistematika penulisan untuk memberi gambaran menyeluruh mengenai skripsi. Skripsi ini terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

1. Bagian Awal (Prawacana)

Bagian awal berisi halaman judul, pernyataan, halaman pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Pokok (Nas)

Bagian ini merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri atas lima bab yaitu:

Bab 1 Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 Landasan teori, berisi tentang landasan teoritis yang menunjang penelitian meliputi, penelitian terdahulu, pengertian konformitas teman sebaya, fungsi konformitas teman sebaya, jenis konformitas teman sebaya,

aspek konformitas teman sebaya, pengertian manajemen waktu, pentingnya menerapkan manajemen waktu, manfaat manajemen waktu, ciri-ciri individu mampu memanajemen waktu, aspek-aspek manajemen waktu, definisi *game online.* jenis *game online*, kecanduan *game online*, kriteria kecanduan *game online*, dampak kecanduan *game online*, hubungan konformitas teman sebaya dengan manajemen waktu siswa yang kecanduan *game online*, dan hipotesis penelitian.

Bab 3 Metode penelitian, meliputi jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode dan alat pengumpul data, penyusunan instrumen, validitas dan reliabilitas data, dan teknik analisis data.

Bab 4 Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini disajikan hasil penelitian beserta uraian penjelasan tentang masalah yang dirumuskan pada bab 1, selain itu pada bab ini juga dijelaskan mengenai keterbatasan penelitian sehingga dapat disampaikan rekomendasi untuk penelitian berikutnya.

Bab 5 Penutup, berisi tentang penyajian hasil simpulan dan saran sebagai implikasi dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini memuat tentang daftar pustaka dan lampiran–lampiran yang mendukung penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan kajian secara teoritis yang akan dipakai sebagai dasar penelitian. Sebelum membahas lebih jauh landasan teoritis yang melandasi penelitian. Uraian landasan teoritis dimulai dari: (1) penelitian terdahulu (2) konformitas teman sebaya (3) manajemen waktu (4) *game online* (5) hubungan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* dan (6) hipotesis.

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuan penelitian terdahulu untuk memperkuat penelitian ini dengan mengemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai rujukan adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Sanditaria (2012) dengan menggunakan variabel adiksi *game online* yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict,* dan *problem* terdapat 68% dari 71 responden mengalami kecanduan *game online* yang menjadi aktivitas paling penting dalam hidupnya yang mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya. Sedangkan pada penelitian ini peneliti berfokus pada bagaimana tingkat manajemen waktu siswa yang mengalmi adiksi *game online*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Yohanesti (2016) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online* pada siswa semakin rendah pula prestasi belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa perempuan cenderung tinggi prestasi belajar dibandingakan siswa laki-laki. Penelitian ini memberikan gambaran pada peneliti bahwa kecanduan *game online* sangat berpengaruh kepada belajarnya sedangkan penelitian ini berfokus kepada bagaimana tingkat manajemen waktu siswa yang kecanduan *game online*.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hidayati (2016) dengan hasil konformitas teman sebaya berpengaruh sangat signifikan terhadap variabel kenakalan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas teman sebaya, maka tingkat kenakalan remaja juga akan semakin tinggi. Penelitian ini memberikan gambaran pada peneliti bahwa teman sebaya sangat berpengaruh pada perilaku dan sikap seorang remaja. Sedangkan pada penelitian ini peneliti berfokus pada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online.*

Penelitian keempat dilakukan oleh Bast (2016) mengungkapkan bahwa manajemen waktu merupakan keterampilan yang sangat mendukung sebuah produktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mengacu pada penelitian ini karena manajemen waktu untuk seorang siswa sekolah sangat baik untuk diterapkan karena untuk menunjang segala kehidupan sehari-harinya. Pada penelitian ini berfokus pada bagaimana manajemen waktu siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

Penelitian kelima dilakukan oleh Kartadinata (2008) mengungkapkan bahwa manajemen waktu berhubungan dengan prokrastinasi akademik tetapi belum tentu manajemen waktu berhubungan dengan prokrastinasi dalam bidang lain. Penelitian ini memberikan gambaran kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini yang berfokus pada siswa sekolah karena jika seseorang tidak bisa memanajemen waktu dengan baik maka akan berdampak pada akademiknya. Penelitian ini berfokus pada bagaimana manajemen waktu siswa yang mengalami kecanduan *game online*

Sehubungan dengan penelitian terdahulu di atas maka penelitian ini diarahkan secara khusus untuk mempertegas "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan G*ame Online* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal".

B. Kecanduan *Game Online*

Pada kajian tentang *game online* akan dibahas mengenai (1) definisi *game online* (2) jenis *game online* (3) kecanduan *game online* (4) kriteria kecanduan *game online* (5) dampak kecanduan *game online*.

1. Definisi *Game Online*

Game Online merupakan sebuah permainan yang dimainkan menggunakan internet. *Game online* berkembang bukan hanya sebuah *game* namun para pemain seperti hidup di dalamnya (Young, 2009: 357). *Game* dengan fasilitas *online* menawarkan fasilitas yang lebih dibandingkan *game offline* (*video game* biasa) karena pemain *game online* bisa berkomunikasi dengan pemain lain di seluruh penjuru dunia (Syahran, 2015: 85). Menurut Adams E dalam Pratama (2017: 9)

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh orang banyak pemain. Dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan.

Game Online merupakan sebuah aplikasi permainan dengan berbagai jenis seperti bermain peran, petualangan, strategi, dan simulasi. Setiap jenis *game online* mempunyai aturan bermain dan tingkat kesulitan yang berbeda. Dengan bermain *game online* para pemain dapat merasakan kepuasan secara psikologis dan membuat orang tersebut merasa ingin terus-menerus memainkannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang terdapat pada sebuah perangkat baik komputer maupun *smartphone* yang mendukung teknologi internet yang dimana pemain *game online* bisa memilih karakter sesuai keinginannya dan hidup di dalamnya seperti hidup di dunia *game online* tersebut. Para pemain *game online* juga bisa terhubung dengan orang-orang di berbagai dunia.

2. Jenis *Game Online*

Banyak jenis permainan yang mampu dimainkan dalam *game online* mulai dari permainan yang sederhana hingga yang menggunakan grafik yang kompleks untuk membentuk dunia virtual yang mampu ditempati banyak orang sekaligus di seluruh dunia. Berikut penjelasan dari setiap jenis *game online* menurut Wikipedia (2018).

a. Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS).

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter

yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike-Global Offensive*, *Call of Duty*, *Battle Field, Player's Unknown Battle Ground, Point Blank, Quake*, *Blood*, dan *Unreal.*

b. Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam *RTS*, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires, Rise of Nation*), fantasi (misalnya *DotA, League of Legends, Mobile Legend, Arena of Valor*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars, StarCraft, Warcraft*).

c. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)

Sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *RPG* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *RPG*, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, Rising Force Online, Seal Online, Dragon Nest, Perfect World.*

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa terdapat tiga jenis *game online* yaitu yang berjenis *First Person Shooter* dimana pemain menjadi tokoh utama dengan *setting* peperangan, *Real Time Strategy* dimana pemain menggunakan strategi untuk bermain, dan *Role Playing Game* yaitu pemain membentuk karakter sesuai keinginan dan membuat cerita bersama pemain lain.

3. Kecanduan *Game Online*

Menurut Feist dalam Suciati (2013: 130) salah satu penyebab dari kebiasaan bermain *game online* adalah pengaruh budaya, pengaruh-pengaruh budaya sebagai basis utama perkembangan kepribadian yang neurotik dan normal. Budaya digital merupakan faktor penyebab remaja kecanduan bermain *game online,* pemain *game online* lebih suka berlama-lama di depan komputer bermain *game online* bahkan di depan layar kaca bermain *video games/Playstation, smartphone* yang dilengkapi dengan fitur permainan.

Bermain *game online* sangat menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, ini dikarenakan dari segi permainannya *game online* memiliki fitur yang sangat menarik, berisi gambar, animasi yang mendorong seseorang tertarik bermain (Angela, 2013: 533).

Kebiasaan ini akan mengganggu perkembangan remaja dalam tugas perkembangannya. Tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang harus diselesaikan individu pada periode kehidupan tertentu, dan apabila berhasil mencapainya mereka

akan bahagia, tetapi sebaliknya apabila mereka gagal akan kecewa dan dicela orangtua maupun masyarakat dan perkembangan selanjutnya akan mengalami kesulitan, Santrock dalam Suciati (2013: 130).

Dari uraian di atas kecanduan *game online* yang dialami seseorang dapat dipengaruhi budaya digital karena dengan kecanggihan teknologi yang sangat pesat manusia lebih menyukai hal-hal yang cepat dan mudah. Seseorang bisa mengalami kecanduan *game online* karena *game online* memiliki fitur yang menarik dan berisi gambar animasi yang mendorong seseorang untuk terus memainkannya.

4. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Lemmens dkk (2009: 79) mengemukakan tujuh kriteria siswa mengalami kecanduan *game online* diantaranya adalah:

a. *Salience*, memainkan *game online* menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.

b. *Tolerance*, proses dimana seseorang mulai bermain *game online* lebih sering sehingga secara bertahap membangun intensitas jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online.*

c. *Mood modification*, dengan bermain *game online* siswa bisa merasa senang dan santai sembari menghilangkan penat ketika sedang merasa bosan dengan tugas atau pekerjaan.

d. *Relapse*, kecenderungan untuk terus mengulang bermain *game online*. Griffiths (2005: 360) menambahkan jika bermain *game online* berlebihan harus dipulihkan atau di kontrol.

e. *Withdrawal*, emosi yang muncul ketika bermain *game online* entah emosi yang menyenangkan atau efek fisik saat bermain.

f. *Conflict*, mengacu pada semua konflik interpersonal akibat bermain berlebihan. Konflik ini terjadi antara pemain dan orang-orang di lingkungan. Konflik ini mencakup argumen dan pengabaian serta kebohongan dan penipuan.

g. *Problems*, masalah yang ditimbulkan pemain *game online* menyangkut masalah sekolah, pekerjaan, dan sosial.

Ketujuh kriteria ini merupakan pengukuran untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seorang siswa yang ditetapkan sebagai pemain yang mendapatkan empat dari tujuh kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami kecanduan *game online* Lemmens dkk (2009). Kecanduan *game online* memang kerap terjadi tetapi hanya mempengaruhi minoritas orang. Tampaknya ada banyak orang yang memainkan *game* berlebihan tetapi tidak mengalami kecanduan jika diukur dengan keriteria lain (Griffiths 2005: 360).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh kriteria siswa mengalami kecanduan *game online* menurut Lemmens yaitu *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict,* dan *problems*. Akan tetapi, seseorang yang bermain *game online* berlebihan tetapi tidak mengalami kecanduan jika diukur dengan kriteria lain. Selanjutnya ketujuh kriteria tersebut akan dijadikan sebagai indikator instrumen penelitian

5. Dampak Kecanduan *Game Online*

Dampak dari *game online* tidak semuanya negatif tetapi ada beberapa dampak positifnya. Menurut Yahya (2016: 2) dampak positif dari game online bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif, siswa dapat menguasai komputer, menambah teman dari berbagai daerah, siswa mampu belajar bahasa asing, jika pemain *game online* kompeten di bidang *gaming* maka bisa dimanfaatkan sebagai sumber memperoleh penghasilan. Menurut Hong dalam (Gaol, 2012: 14) *game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Dalam dunia *gaming* usia rata-rata pemain *game online* sekitar 16-25 tahun karena memiliki reflek yang baik dibandingkan usia 26 tahun keatas.

Dampak negatif dari game online bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game online*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan dialihkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek dari *game online* ini, jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh siswa dan siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka. Menurut Anderson dan Bushman dalam (Gaol,

2012: 14) *game online* dengan latar belakang yang bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku. Griffiths (2005: 364) menambahkan bermain *game* menyebabkan peningkatan pengeluaran energi jika dibandingkan dengan kegiatan seperti menonton televisi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan hal yang bersifat negatif, karena jika seseorang sudah mengalami kecanduan *game online* akan sulit melepaskan diri untuk berhenti bermain *game online*.

C. Konformitas Teman Sebaya

Pada sub bab ini akan dibahas mengenai (1) pengertian konformitas teman sebaya, (2) fungsi konformitas teman sebaya, (3) jenis konformitas teman sebaya dan (4) aspek konformitas teman sebaya.

1. Pengertian Konformitas Teman Sebaya

Konformitas merupakan perilaku tertentu yang dilakukan, karena oranglain atau kelompoknya melakukan suatu perilaku yang sama. Maka individu melakukannya walaupun individu tersebut menyukai atau tidak menyukai apa yang dilakukannya (Pertiwi, 2013: 160). Konformitas merupakan kesesuaian antara perilaku seseorang dengan perilaku oranglain yang didorong oleh keinginannya sendiri. Konformitas ini terjadi karena kesamaan antara perilaku individu dengan oranglain atau dengan norma (Prihardani, 2012: 4). Konformitas adalah sebuah tuntutan yang tidak tertulis dari kelompok teman sebaya terhadap anggotanya

namun memiliki pengaruh yang kuat dan dapat menyebabkan munculnya perilaku–perilaku tertentu pada kelompok teman sebaya tersebut (Fauziyah dkk, 2014: 21).

Teman sebaya dapat diartikan sebagai hubungan interpersonal yang di dalamnya berisi pemberian bantuan yang melibatkan aspek-aspek yang terdiri dari informasi, perhatian, emosi, penilaian dan bantuan instrumental yang mampu mempengaruhi individu serta memotivasi seseorang untuk berminat terhadap sesuatu dan memiliki manfaat emosional atau efek perilaku bagi penerima (Tsalits, 2013: 7). Sedangkan Santor dkk (2007: 167) menambahkan bahwa konformitas teman sebaya didefinisikan sebagai disposisi perilaku yang berkaitan dengan keinginan individu untuk mengikuti rekan-rekan mereka. Sekali seseorang mengkategorikan dirinya sebagai anggota dari sebuah kelompok mereka berfikir untuk mengikuti aturan kelompok, standar, dan keyakinan tentang perilaku dan sikap yang tepat.

Dari beberapa definisi menurut para ahli bisa disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya adalah perilaku individu yang terbentuk berdasarkan kebiasaan perilaku oranglain dalam suatu kelompok atau lingkungan tertentu agar individu tersebut merasa diterima dalam kelompok tersebut.

2. Fungsi Konformitas Teman Sebaya

Santrock (2003: 220) mengemukakan fungsi kelompok teman sebaya yaitu teman sebaya sebagai sarana dan sumber informasi tentang dunia diluar keluarga. Hubungan teman sebaya yang baik sangat diperlukan untuk perkembangan sosial yang nomal pada masa remaja. Ketidakmampuan remaja untuk masuk kedalam

suatu lingkungan sosial pada masa kanak-kanak atau masa remaja dihubungkan dengan berbagai masalah dan gangguan. Jadi, pengaruh teman sebaya dapat memberikan pengaruh negatif maupun positif. Hubungan teman sebaya memberikan konteks untuk mempelajari pola hubungan timbal balik dan setara.

Menurut Kelly dan Hansen dalam Desmita (2009: 220) menyebutkan 6 fungsi positif dari teman sebaya:

a. Mengontrol impuls-impuls agresif. Melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja belajar bagaimana memecahkan pertentangan-pertentangan dengan cara-cara yang lain selain dengan tindakan agresi langsung.
b. Memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen. Teman-teman dari kelompok teman sebaya memberikan dorongan bagi remaja untuk mengambil peran dan tanggung jawab baru mereka. Dorongan yang diperoleh remaja dari teman-teman sebaya mereka ini akan menyebabkan berkurangnya ketergantungan remaja pada dorongan keluarga mereka.
c. Meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, mengembangkan kemampuan penalaran, dan belajar untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara-cara yang lebih matang. Melalui percakapan dan perdebatan dengan teman sebaya, remaja belajar mengekspresikan ide-ide dan perasaan serta mengembangkan kemampuan mereka memecahkan masalah.
d. Mengembangkan sikap terhadap seksualitas dan tingkah laku peran jenis kelamin. Sikap-sikap seksual dan tingkah laku peran jenis kelamin terutama dibentuk melalui interaksi dengan teman sebaya. Belajar mengenai tingkah laku

dan sikap-sikap yang mereka asosiasikan dengan menjadi laki-laki dan perempuan muda.

e. Memperkuat penyesuaian moral dan nilai-nilai. Umumnya orang dewasa mengajarkan kepada anak-anak mereka tentang apa yang benar dan apa yang salah. Dalam kelompok teman sebaya, remaja mencoba mengambil keputusan atas diri mereka sendiri. Remaja mengavaluasi nilai-nilai yang dimilikinya dan yang dimiliki teman sebayanya, serta memutuskan mana yang benar. Proses pengevaluasian ini dapat membantu remaja mengembangkan kemampuan penalaran moral mereka.
f. Meningkatkan harga diri (*self esteem*). Menjadi orang yang disukai oleh sejumlah besar teman-teman sebayanya membuat remaja merasa enak atau senang tentang dirinya.

Meskipun selama masa remaja kelompok teman sebaya memberikan pengaruh yang besar, namun orangtua tetap memainkan peranan yang penting dalam kehidupan remaja. Hal ini karena antara hubungan dengan orangtua dan hubungan dengan teman sebaya memberikan pemenuhan akan kebutuhan-kebutuhan yang berbeda dalam perkembangan remaja. Dalam hal kemajuan sekolah dan karirnya remaja lebih cenderung bercerita kepada orangtuanya dan kemudian orangtua mengarahkan dan menyetujui dalam pembentukan tata nilai dan tujuan-tujuan di masa depan. Sedangkan dengan teman sebaya remaja lebih sering bercerita mengenai pengalaman yang bersifat pribadi seperti masalah pacaran, hobi dan

kesukaan. Mereka percaya bahwa teman sebaya akan memahami perasaan-perasaan mereka dengan lebih baik dibandingkan dengan orang-orang dewasa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya memiliki fungsi diantaranya yaitu untuk sumber bertukar informasi, mengontrol impuls agresif, memperoleh dorongan emosional, meningkatkan keterampilan, mengembangkan tingkahlaku, memperkuat moral dan nilai serta memperkuat harga diri.

3. Jenis Konformitas Teman Sebaya

Berndt dalam Santor dkk (2000) membagi perilaku yang ditemukan dalam konformitas teman sebaya ke dalam anti sosial dan pro sosial.

a. Anti-sosial

Sikap anti sosial seringkali dipandang sebagai sikap dan perilaku yang tidak mempertimbangkan penilaian dan keberadaan oranglain di sekitarnya. Sikap anti sosial merupakan suatu perilaku yang dapat merugikan diri sendiri bahkan oranglain (Santor dkk, 2000).

b. Pro-sosial

Melakukan sesuatu sesuai dengan norma-norma sosial atau nilai-nilai yang berisi mengenai hal positif. Dalam hal ini dijelaskan remaja tidak hanya pro sosial terhadap kelompoknya, tetapi juga terhadap lingkungan tempat tinggalnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menurut Berndt terdapat dua jenis konformitas teman sebaya yaitu anti sosial dan pro sosial. Jenis konformitas tersebut akan dijadikan sebagai indikator instrumen pada penelitian ini

4. Aspek Konformitas Teman Sebaya

Konformitas sebuah kelompok acuan dapat mudah terlibat dengan adanya ciri-ciri yang khas. Sears, dkk dalam Mulyasri (2010: 44) mengemukakan secara aspek konformitas berdasarkan adanya ciri-ciri yang khas sebagai berikut.

a. Kekompakan

Kekuatan yang dimiliki kelompok acuan menyebabkan remaja tertarik dan ingin tetap menjadi anggota kelompok. Eratnya hubungan remaja dengan kelompok acuan disebabkan perasaan suka antara anggota kelompok serta harapan memperoleh manfaat dari kenggotaannya. Semakin besar rasa suka anggota satu dengan yang lain, maka semakin besar harapan untuk memperoleh manfaat dari keanggotaan kelompok serta semakin besar kesetiaan mereka, maka akan semakin kompak kelompok tersebut.

b. Kesepakatan

Pendapat kelompok acuan yang sudah dibuat memiliki tekanan kuat sehingga remaja harus loyal dan menyesuaikan pendapatnya dengan pendapat kelompok. Tekanan kelompok membuat adanya kesepakatan dalam kelompok tersebut.

c. Ketaatan

Tekanan atau tuntutan kelompok acuan pada remaja membuatnya rela melakukan tindakan walaupun remaja tidak menginginkannya. Bila ketaatannya tinggi maka konformitasnya akan tinggi juga.

Menurut Santrock dalam Prihardani (2012: 5) aspek-aspek konformitas ada dua yaitu penyamaan perilaku dengan perilaku kelompok dan perilaku standar kelompok.

a. Penyamaan perilaku dengan perilaku kelompok, adanya kebutuhan yang besar bagi individu untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan dari kelompok membuat individu akan berusaha untuk tidak berbeda dengan kelompoknya.
b. Perilaku standar kelompok, norma yang berlaku dan informasi yang diperoleh dari kelompok menjadi standar bagi individu untuk berperilaku dalam kelompok. Ada tuntutan yang dirasakan individu dalam kelompok ketika mengetahui informasi dan atau norma yang berasal dari kelompok. Tuntutan ini menjadi tekanan yang bersifat imajiner ataupun nyata bagi individu. Dikatakan imajiner karena tekanan dari kelompok sebenarnya merupakan interpretasi dari aturan-aturan tidak tertulis yang berlaku dalam kelompok.

Dari uraian di atas bisa disimpulkan bahwa konformitas teman sebaya memiliki beberapa aspek, menurut Sears yaitu kekompakan, kesepakatan dan ketaatan. Sedangkan menurut Santrock yaitu penyamaan dan berperilaku dalam kelompok.

D. Manajemen Waktu

Pada kajian tentang manajemen waktu akan dibahas mengenai (1) pengertian manajemen waktu, (2) pentingnya manajemen waktu, (3) manfaat manajemen waktu, (4) ciri–ciri individu yang mampu memanajemen waktu, dan (5) aspek–aspek manajemen waktu.

1. Pengertian Manajemen Waktu

Manajemen waktu secara singkat dapat diartikan sebagai suatu seni mengatur, mengorganisasi, menjadwalkan, serta menganggarkan waktu seseorang untuk menghasilkan kerja lebih efektif dan produktif (Gea, 2014: 779). Waktu adalah sumber daya berharga, tidak dapat diganti dan tidak dapat diubah. Maka dari itu, sangat perlu untuk menggunakan waktu dengan bijaksana. Manajemen waktu mencakup tindakan menata, menjadwal, mengorganisasi, dan mengalokasikan setiap waktu seseorang yang digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas hariannya.

Sedangkan menurut Sandra (2013: 219) manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, pengetatan dan pengawasan produktifitas waktu. Waktu menjadi salah satu sumber daya kerja yang mesti dikelola secara efektif dan efisien. Efektifitas terlihat dari tercapainya tujuan menggunakan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Efisien bermakna pengurangan waktu yang ditentukan dan investasi menggunakan waktu yang ada. Manajemen waktu bertujuan pada produktivitas yang berarti rasio output dengan input.

Orang yang mampu memaksimalkan penggunaan waktu adalah yang menerapkan teknik dan sistem yang berbeda-beda, namun memiliki satu tujuan yang

sama dan memiliki visi tentang bagaimana cara seseorang menghabiskan waktu, visi yang mengandung kesadaran tentang prioritas, dan mengetahui apa yang ingin dilakukan dengan waktu yang tersedia (Yuswardi dkk, 2016: 66).

Manajemen waktu merupakan salah satu hal yang mempengaruhi efektivitas kerja. Seseorang akan lebih efektif dalam bekerja apabila mempunyai pengaturan waktu untuk dirinya sendiri (Kholisa, 2012: 57). Manajemen waktu adalah kemampuan untuk mengalokasikan waktu dan sumber daya untuk mencapat tujuan. Menciptakan keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi. Konsentrasi pada hasil dan bukan sekedar menyibukkan diri. Manajemen waktu bukan hanya mengacu kepada pengelolaan waktu, tetapi lebih cenderung pada bagaimana memanfaatkan waktu. Individu yang mampu mengelola waktu akan menentukan prioritas dari berbagai tugas yang dihadapi, fokus waktu dan energi pada tugas yang penting terlebih dahulu.

Dari beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa manajemen waktu merupakan suatu kemampuan untuk mengatur, mengalokasikan dan menggunakan waktu sebaik-baiknya untuk kegiatan sehari-hari.

2. Pentingnya Menerapkan Manajemen Waktu

Masalah manajemen waktu merupakan hal yang umum bagi banyak orang. Banyak orang mengakui dan merasakan tentang perlunya manajemen waktu, tetapi dalam kenyataannya mereka tidak memperhatikan dan menerapkannya. Tentang mengapa manajemen waktu menjadi masalah bagi individu dikarenakan kurangnya keterampilan dan keberanian dalam mengembangkan dan menerapkan manajemen

waktu dalam kehidupannya. Menurut penelitiannya Fischer dalam Gea (2014: 779) pengembangan dan penerapan manajemen waktu hasilnya tidak selalu terlihat pada tahap awal penerapannya, namun setelahnya dengan penerapan yang konsisten hasilnya bisa sangat mengagumkan.

Manajemen waktu yang bagus sangat penting untuk mengatasi tekanan-tekanan dari dunia modern ini tanpa mengalami terlalu banyak stres. Manajemen waktu yang bagus tidak berarti melakukan banyak pekerjaan, melainkan berfokus pada tugas setepatnya dan membuat perbedaan. Tujuan manajemen waktu yang baik adalah untuk mencapai keseimbangan gaya hidup yang anda inginkan menurut Donaldson dalam Gea (2014: 780). Dengan menggunakan teknik manajemen waktu akan berhubungan langsung dengan kinerja dan kepuasan, serta dapat mengurangi kecemasan.

Beberapa hal berikut penting dipertimbangkan dalam perancangan manajemen waktu yang bagus. Pertama, memprioritaskan tugas-tugas penting. Kedua, mengembangkan perencanaan dan menggunaan waktu yang tersedia dengan cara seefisien mungkin. Ketiga, terus memantau hambatan dan gangguan yang terjadi. Keempat, mengembangkan efisiensi dan mengurangi tekanan atas jadwal yang telah dibuat.

Covey dalam Cannon (1996: 41) membedakan antara empat generasi manajemen waktu, pertama fokus untuk membuat catatan dan daftar untuk kegiatan. Kedua dikarakteristikan dengan catatan waktu dengan menggunakan kalender untuk menjadwal kegiatan. Ketiga yaitu menekankan pada prioritas, mengklarifikasi dan

membandingkan kegiatan berdasarkan tingkat pentingnya kegiatan tersebut. Covey menambahkan bahwa penjadwalan dan pengendalian waktu yang efisien dapat menjadi tidak produktif terhadap hambatan dengan oranglain dalam kehidupan sehari-hari. Keempat yaitu mengelola diri sendiri bukan waktu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dari manajemen waktu sangat bagus untuk mendukung kegiatan sehari-hari. Untuk menerapkan manajemen waktu diperlukan langkah-langkah yaitu memilih prioritas, merencanakan, memantau hambatan, dan mengembangkan efisiensi.

3. Manfaat Manajemen Waktu

Dalam penelitiannya Nadilonyi dkk (2013: 135) mengemukakan manajemen waktu memiliki keuntungan yaitu:

a. Kurangi penundaan. Jika anda menjadwalkan jangka waktu tertentu untuk menyelesaikan aktivitas, anda akan cenderung menunda tugas sampai besok.
b. Keuntungan kontrol lebih, kurang stress. Manajemen waktu yang baik berarti tidak menunggu sampai menit terakhir dan bergegas menyelesaikan tugas. Dibalik itu selalu merasa gelisah.
c. Melengkapi tugas lainnya. Menjadi manajer waktu yang baik berarti anda dapat menyelesaikan lebih banyak tugas dan lebih berhasil dalam apa yang anda lakukan. Menetapkan prioritas dan menilai ulang kemajuan anda dapat memastikan bahwa anda meluangkan cukup waktu untuk kegiatan akademik anda.

d. Menikmati waktu luang. Mengetahui bahwa anda telah menyelesaikan tugas dan memenuhi tenggat waktu dapat membuat merasa memiliki waktu luang untuk diri anda sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa manajemen waktu memiliki keuntungan yaitu pekerjaan dapat cepat selesai, mengurangi stress, bisa melengkapi tugas lain dan menikmati waktu luang yang bisa digunakan untuk refreshing atau hiburan.

4. Ciri-Ciri Individu yang Mampu Memanajemen Waktu

Menurut Davidson dalam Puspitasari (2013: 6) disebutkan individu-individu yang menerapkan prinsip-prinsip manajemen waktu memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu:

a. Mampu Menetapkan Tujuan

Menetapkan tujuan dan mencapai tujuan merupakan bagian paling utama dalam pengaturan waktu. Dengan tujuan tersebut, individu akan sangat mudah untuk mengetahui dari mana harus memulai pekerjaan. Selain itu, memudahkan untuk memutuskan apa yang penting dan perlu untuk dilakukan. Dengan demikian, akan dapat terhindar dari tindakan yang membuang waktu.

b. Mampu Mengidentifikasi Prioritas

Tugas-tugas yang harus dikerjakan mungkin banyak. Apabila dapat mengidentifikasi prioritas dari tugas-tugas tersebut, maka memudahkan untuk mencapai tujuan. Dalam menentukan prioritas, perlu membuat kategori tugas yang mendesak dan tugas penting.

c. Mampu Membuat Jadwal

Membuat jadwal kegiatan merupakan salah satu contoh manajemen waktu yang baik. Dengan membuat jadwal individu dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Individu yang membuat jadwal hariannya akan lebih mudah melakukan tugas sehari-harinya.

d. Mampu Melakukan Pekerjaan dengan Terorganisir

Melakukan pekerjaan dengan terorganisir merupakan hal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempunyai jadwal dan perencanaan individu dapat mengatur segala sesuatu dengan mudah, individu yang melakukan kegiatan atau tugasnya secara terorganisir akan terlaksana dengan baik dan akan mencapai tujuan yang diharapkannya.

e. Mampu Meminimalkan Interupsi

Interupsi adalah gangguan yang bersumber dari dalam maupun luar diri individu yang akan mengurangi konsentrasi individu dengan pekerjaannya. Individu yang manajemen waktunya baik akan mampu meminimalkan interupsi tersebut.

f. Mampu Mengelola Stress

Seseorang pasti berhadapan dengan situasi atau kondisi yang membuat seseorang tersebut stres. Individu yang mengalami stress akan melaksanakan aktivitasnya tidak sesuai dengan apa yang ia rencanakan dan tidak mampu memprioritaskan aktivitas yang sifatnya lebih penting. Maka dalam mengerjakan

sesuatu harus selalu terorganisir sesuai jadwal yang dibuat agar terhindar dari stres.

g. Mampu Bersikap Asertif

Individu mampu menolak ajakan oranglain tanpa rasa takut, mengelola amarah dan menghindari melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak penting.

h. Mampu Menggunakan Waktu secara Efisien

Memulai aktifitas tepat waktu, tetap pada hal yang direncanakan dan tidak menggunakan waktu untuk hal-hal yang tidak penting.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mampu memanajemen waktu dengan baik memiliki prinsip-prinsip mampu menetapkan tujuan, mampu mengidentifikasi prioritas, mampu membuat jadwal, mampu melakukan pekerjaan dengan terorganisir, mampu meminimalkan interupsi, mampu mengelola stress, mampu bersikap asertif, dan mampu menggunakan waktu secara efisien.

5. Aspek-aspek Manajemen Waktu

Manajemen waktu memiliki beberapa aspek, menurut Macan & Shahani (1990: 165), aspek-aspek dalam manajemen waktu yaitu:

a. Menetapkan Tujuan dan Prioritas

Aspek ini berkaitan dengan apa yang ingin akan dicapai atau dituju dengan membuat prioritas yang melibatkan perencanaan dengan membuat skala kepentingan seperti penetapan tujuan yang diinginkan, kebutuhan yang ingin dicapai, dan memprioritaskan tugas untuk mencapai tujuan. Seseorang yang

menetapkan tujuan dapat membantu untuk memfokuskan perhatian ke arah tujuan atau sasaran yang hendak dicapai dan merencanakan sesuatu yang harus dikerjakan dalam batasan waktu.

b. Mekanisme Perencanaan dan Penjadwalan

Aspek ini meliputi perilaku terkait dengan mengatur waktu, seperti membuat daftar, membuat jadwal, dan perencanaan. Britton & Tesser (1991: 409) membagi perencanaan menjadi dua yaitu perencanaan jangka pendek seperti aktivitas harian atau mingguan dan perencanaan jangka panjang seperti perencanaan untuk mencapai tujuan. Perencanaan tersebut membuat seseorang mampu melakukan pekerjaan secara terorganisir dengan membuat perencanaan dan penjadwalan membuat pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu.

c. Preferesi terhadap Pengorganisasian

Preferensi terhadap pengorganisasian mengacu pada kecenderungan umum seseorang untuk menerapkan keteraturan, baik dalam lingkungan pekerjaan maupun pendekatan terhadap tugas. Hal tersebut berfungsi untuk memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan tepat pada waktunya, tidak merusak jadwal kegiatan yang sudah disusun dan membantu tercapainya tujuan yang sudah ditetapkan.

d. Persepsi Kontrol terhadap Waktu

Kontrol terhadap waktu berhubungan dengan mengatur waktu dan pengontrolan terhadap hal-hal yang dapat mempengaruhi penggunaan waktu. Hal tersebut dapat meminimalisir waktu yang dibuang dengan mengidentifikasi segala kegiatan dan memperkirakan waktu yang diperlukan untuk setiap kegiatan.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aspek manajemen waktu adalah menetapkan tujuan dan prioritas, mekanisme dari manajemen waktu, preferensi terhadap pengorganisasian, persepsi kontrol terhadap waktu. Aspek-aspek manajemen waktu tersebut akan dijadikan sebagai indikator instrumen pada penelitian ini.

E. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online*

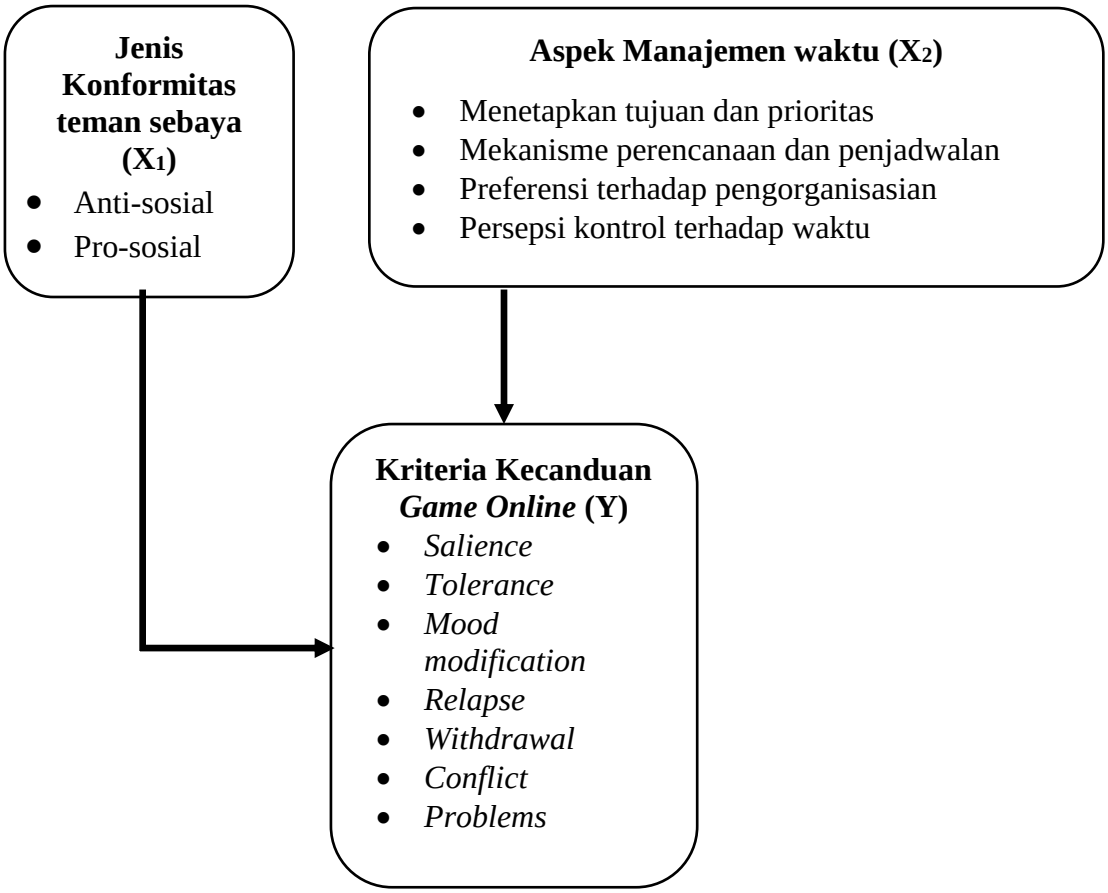
Game online adalah permainan dengan fasilitas *online* menawarkan fasilitas yang lebih dibandingkan *game offline* (video game biasa) karena pemain *game online* bisa berkomunikasi dengan pemain lain di seluruh penjuru dunia (Syahran, 2015: 85). Lemmens dkk (2009: 85) mengemukakan tujuh kriteria kecanduan *game online* yaitu (1) *salience* (2) *tolerance* (3) *mood modification* (4) *relapse* (5) *withdrawal* (6) *conflict* (7) *problems*. Jika seorang pemain *game online* sudah memiliki beberapa aspek diatas sudah dipastikan bahwa ia mengalami kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* tentu saja sangat mengganggu kegiatan sehari-hari seseorang apalagi yang notabene adalah pelajar. Seseorang yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan sangat sulit untuk membagi waktunya dengan kewajiban yang harus dia lakukan. Menurut Sandra (2013: 219) manajemen waktu adalah kemampuan untuk mengalokasikan waktu dan sumber daya untuk mencapat tujuan. Menciptakan keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi.

Manajemen waktu bukan hanya mengacu kepada pengelolaan waktu, tetapi lebih cenderung pada bagaimana memanfaatkan waktu. Individu yang mampu mengelola waktu akan menentukan prioritas dari berbagai tugas yang dihadapi, fokus waktu dan energi pada tugas yang penting terlebih dahulu. Macan & Shahani (1990: 765) mengemukakan aspek manajemen waktu yaitu (1) menetapkan tujuan dan prioritas, (2) mekanisme perencanaan dan penjadwalan, (3) preferensi terhadap pengorganisasian, dan (4) persepsi kontrol terhadap waktu. Remaja tidak jarang yang mampu menerapkan manajemen waktu pada kehidupan sehari-hari terlebih lagi jika sudah begelut dengan kegiatan yang disukainya dan membuatnya senang.

Usia remaja memang sering menghabiskan waktunya bersama teman-temannya dibandingkan dengan kedua orangtuanya. Pada perkembangan sosialnya usia remaja mengalami dua macam pergerakan yaitu pergerakan untuk memisahkan diri dengan orangtua dan ketergantungan emosi dan pergerakan menuju teman sebaya. Jika diperhatikan pengaruh teman sebaya terhadap perilaku remaja sangatlah kuat. Besarnya pengaruh kelompok atau lingkungan sampai pada pembentukan perilaku atau norma bagi seseorang yang ingin masuk kedalam kelompok tersebut. Konformitas menurut Sears dalam Pertiwi (2013: 160) merupakan perilaku tertentu yang dilakukan, dikarenakan oranglain atau kelompoknya melakukan suatu perilaku atau tindakan yang sama maka individu juga melakukannya walaupun individu tersebut menyukai atau tidak menyukai apa yang terjadi. Berndt dalam Santor dkk (2000) mengemukakan dua jenis konformitas teman sebaya yaitu anti sosial dan pro sosial.

Dari kerangka berfikir di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan *game online* tidak jauh dari pengaruh lingkungan/kelompok. Dalam sebuah kelompok seseorang berusaha melakukan kegiatan apa saja yang timbul dalam kelompok tersebut. Dengan mengikuti kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh kelompok maka akan terjadi sebuah konformitas. Dari konformitas tersebut seseorang akan berusaha mengikuti kegiatan yang sering dilakukan dalam kelompok agar merasa diterima dalam kelompok itu. Seseorang yang terlalu sering memainkan *game online* bisa mengalami suatu gejala yaitu kecanduan. Kecanduan *game online* apalagi yang dialami oleh remaja bisa berdampak pada kegiatan sehari-harinya yang seharusnya digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah atau akademiknya. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menatap monitor atau *smartphone* demi memainkan karakter kesayangannya di dalam sebuah *game online*. Karena hal ini kecanduan *game online* terdapat kaitannya dengan manajemen waktu. Manajemen waktu remaja sangat penting untuk menjalani kegiatan sehari-hari. Remaja yang memiliki kewajiban sebagai pelajar sangat sulit untuk mengatur waktunya apabila sudah terjerumus ke dunia *game online*. Bisa saja mengorbankan waktu belajarnya untuk bermain *game online*.



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online*

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016: 96). Berdasarkan kajian teori di atas maka diperoleh hipotesis sebagai berikut.

1. Ada hubungan antara konformitas teman sebaya ($\boldsymbol{x}_1$) dengan kecanduan *game online* ($\boldsymbol{y}$) pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal
2. Ada hubungan antara manajemen waktu ($\boldsymbol{x}_2$) dengan kecanduan *game online* ($\boldsymbol{y}$) pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal
3. Ada hubungan antara konformitas teman sebaya ($\boldsymbol{x}_1$) dan manajemen waktu ($\boldsymbol{x}_2$) dengan kecanduan *game online* ($\boldsymbol{y}$) pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan penelitian mengenai hubungan konformitas teman sebaya dan manajemen waktu dengan kecanduan *game online* pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Konformitas teman sebaya yang terjadi di lingkungan siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tinggi hal ini terjadi karena tingkat konformitas teman sebaya memiliki sumbangan sebesar 24,3% dengan tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Kemampuan manajemen waktu yang dialami oleh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal masih dalam kategori sedang karena mampu menentukan prioritas yang harus dilakukan dan memiliki sumbangan sebesar 11,4% dengan kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal dikategorikan dalam keadaan tinggi karena sebagian besar siswa bermain *game* online.
2. Ada hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat konformitas teman sebaya, maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* siswa.
3. Ada hubungan yang signifikan antara manajemen waktu dengan kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2018/2019. Hal

ini berarti semakin tinggi kemampuan manajemen waktu siswa, maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online* siswa.

4. Ada hubungan yang signifikan antara konformitas teman sebaya dan manajemen waktu siswa dengan kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini berarti semakin rendah tingkat konformitas teman sebaya yang diimbangi dengan tingginya kemampuan manajemen waktu siswa, maka akan semakin rendah tingkat kecanduan *game online* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Guru BK

Bagi guru BK disarankan untuk: (a) lebih banyak memberikan perhatian dan memotivasi siswa pada saat layanan BK; (b) memberikan bimbingan klasikal dengan tema manajemen waktu yang bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa agar memiliki target dan tujuan dalam hidup untuk dapat mengatur waktunya untuk kegiatan sehari-harinya; (c) membantu siswa untuk menangani perilaku kecanduan *game online* yang diakibatkan dari pergaulan di lingkungannya melalui layanan bimbingan kelompok; dan (d) memberikan informasi melalui layanan konsultasi dan *home visit* kepada guru dan orang tua bahwasanya penting untuk memberikan pemahaman tentang perilaku yang timbul akibat dari pergaulan dan mengingatkan tentang dampak dari kecanduan *game online*.

2. Peneliti Lanjutan

Bagi penelitian lanjutan disarankan untuk: (a) melakukan penelitian kualitatif atau *mixed methods* agar dapat memahami lebih mendalam tentang kecanduan *game online* dan (b) melihat seberapa besar pengaruh penetapan tujuan dan prioritas, mekanisme perencanaan dan penjadwalan, preferensi dan pengorganisasian dan persepsi kontrol terhadap waktu terhadap kecanduan *game online* dalam studi eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Angela. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 1*(2), 532-544.

Anggraini, Y. (2016). *Dampak Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja*. 9.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. (2014). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bast, F. (2016). Crux of Time Management for Students. *Journal of Science Education.*

Britton, B. K., & Tesser, A. (1991). Effects of Time Management on College Grades. *Journal of Educational Psychology, 83*.

Cannon, R. (1996). 'Time Management': A Review of Issues and Strategies for Academic Staff. *Overview University of Wollongong Teaching & Learning Journal, 3*(1), 7.

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Fauziyah, I., Stanisclaus, S., & Mabruri, M. I. (2014). Konformitas Mahasiswa Pada Kos Baru (Studi Komparasi Mahasiswa Baru dan Mahasiswa Lama di Lingkungan UNNES). *Journal of Social and Industrial Psychology, 3*(1), 20-26.

Gaol, T. L. (2012). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia.* Universitas Indonesia, Depok.

Gea, A. A. (2014). Time Management: Menggunakan Waktu Secara Efektif dan Efisien *Jurnal Humaniora, 5*(2), 9.

Griffiths, M.D & Davies, M. N. O. (2005) Videogame Addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Eds.), *Handbook of Computer game studies* (p.395-368). Boston: MIT Press.

Gunawan, Y. R. (2017). Pengaruh Hubungan Teman Sebaya dan Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga terhadap Orientasi Karir. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling Theory And Application, 6*(2), 21-26.

Hasanah, A. M. A., Suharso, & Saraswati, S. (2015). Pengaruh Perilaku Teman Sebaya terhadap Asertivitas Siswa. Indonesian *Journal of Guidance and Counseling Theory And Application, 4*(1), 22-29.

Hidayati, N. W. (2016). Hubungan Harga Diri dan Konformitas Teman Sebaya dengan Kenakalan Remaja. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 1*.

Kholisa, N. (2012). Hubungan Manajemen Waktu dengan Efektivitas Kerja Karyawan. *Journal of Social and Industrial Psychology, 1*(1), 56.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psycology, 12*, 77-95.

Lenz, A. S., Soler, I. G., Dell'Aquilla, J., & Uribe, P. M. (2017). Translation and Cross-Cultural Adaptation of Assesments for Use in Counseling Research. *Measurement and Evaluatig in Counseling and Development, 50*(4), 224-231.

Macan, T. H., & Shahani, C. (1990). College Students Time Management: Correlations With Academic Performance and Stress. *Journal of Educational Psychology, 82*.

Mawardah, M., & Adiyanti, M. (2014). Regulasi Emosi dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying. *Jurnal Psikologi, 41*, 60 - 73.

Muftisany, H. (2018). Bisnis Game Online di Indonesia Menjanjikan. Retrieved from *Republika.co.id*

Mulyani, M. D. (2013). Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Self Regulated Learning pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal, 2*(1), 43-48.

Mulyasri, D. (2010). *Kenakalan Remaja Ditinjau dari Persepsi Remaja terhadap Keharmonisan Keluarga dan Konformitas Teman Sebaya.* Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Muslikah, Suwarjo, & Sutoyo, A. (2013). Bimbingan Teman Sebaya Untuk Mengembangkan Sikap Negatif terhadap Perilaku Seks Tidak Sehat. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 8.

Nadinloyi, K. B., Hajloo, N., Garamaleki, N. S., & Sadeghi, H. (2013). The Study Efficacy of Time Management Training on Increase Academic Time Management of Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 5.

Ningtyas, S. D. Y. (2012). Hubungan Antara Self Control dengan Internet Addiction pada Mahasiswa. *Educational Psychology Journal, 1*(1), 25-30.

Pertiwi, S. A. (2013). Konformitas dan Fanatisme Pada Remaja Korean Wave (Penelitian pada Komunitas Super Junior Fans Club ELF "Ever Lasting Friend") Di Samarinda. *e-Journal Psikologi, 1*, 157-166.

Pratama, A. S. P. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.* Universitas Lampung, Bandar Lampung.

Prihardani, I. (2012). *Hubungan Antara Konformitas Geng dengan Kenakalan Remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.

Priyatno, D. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Teknik Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendadaran*. Yogyakarta: Gava Medika.

Puspitasari, W. (2013). Hubungan Antara Manajemen Waktu dan Dukungan Sosial dengan Prestasi Akademik Mahasiswa yang Bekerja. *Jurnal Psikologi, 2*(1).

Putri, L. R., Deliana, S. M., & Rizki, B. M. t. (2017). *Pengaruh Konformitas Teman Sebaya terhadap Perilaku Membolos pada Siswa Remaja SMKN 10 Semarang.* Universitas Negeri Semarang.

Retnaningsih, I., & Hidayat, R. (2012). Representasi Sosial tentang Disabilitas Intelektual pada Kelompok Teman Sebaya *Jurnal Psikologi, 39*(13 - 24).

Rusyadi, S. H. (2012). *Hubungan Antara Manajemen Waktu dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa.* Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.

Sanditaria, W., & dkk. (2012). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. 20*. Universitas Padjajaran.

Sandra, K. I. (2013). Manajemen Waktu, Efikasi-Diri dan Prokrastinasi. *Jurnal Psikologi Indonesia, 2*(3), 6.

Santor, D. A., Messervey, D., & Kusumakar, V. (2000). Measuring Peer Pressure, Popularity, and Conformity in Adolescent Boys and Girls:Predicting School Performance, Sexual Attitudes, and Substance Abuse. *Journal of Youth and Adolescence, 29*.

Santrock, J. W. (2003). *Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.

Sarjono, H., & Julianita, W. (2013). *SPSS vs LISREL : Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*. Jakarta: Salemba

Suciati. (2013). Konseling Keluarga *I-Cacho-E* Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain *Game*. *Jurnal Bimbingan Konseling, 2*, 129-135.

Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.

_____. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

_____. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Syahran, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, 1*, 84-92.

Tsalits, L. H. (2013). *Hubungan Dukungan Teman Sebaya dan Kontrol Perilaku dalam Merokok dengan Intensi Berhenti Merokok pada Remaja SLTA.* Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.

Wikipedia. (2018). *Online Game*. Retrieved from https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Online_game&oldid=821342102

Yahya, M. (2016). *Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 7. Universitas Negeri Semarang

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy, 37*(355-372).

Yuswardi, Rizal, & Fajri, M. (2016). Manajemen Waktu Mahasiswa Kurikulum Berbasis Kompetensi Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala. *Idea Nursing Journal, 7*(3).