

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan game online yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (dalam Lusiana Afrianto, 2004: 4).

Game Online merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses *game online*. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses *game online*, hanya diperlukan sebuah PC (*Personal Computer*) atau pun *SmartPhone* yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat menikmati *game online*. Internet mengubah teknologi komunikasi secara masal, dimana semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung asalkan memiliki akses internet. Menurut Allan, (2005) "Internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengefesienkan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti *Web, VoIP, E-mail*". Secara fisik kita memandang internet sebagai alat untuk menghubungkan berbagai jaringan komputer, tapi secara umum internet adalah sebuah sumber daya informasi.

Internet dapat dikatakan sebagai suatu database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan internet dapat dikatakan sebagai sebuah dunia baru yaitu dunia virtual, dimana hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata dapat diakses atau dapat dikatakan ada didalam internet. Seperti informasi dunia bisnis, politik, sosial budaya, atau pun hiburan. Salah satu hal yang semakin marak sekarang ini adalah aspek hiburan dengan menggunakan internet dalam wujud *game online*.

Andik Susilo (dalam Harsono, 2014) mendefinisikan *game* sebagai “suatu candu yang sukar untuk dihilangkan”. Bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *game online* setara dengan narkoba. Candu merupakan salah satu dampak dari *game online*, dan seseorang yang candu terhadap *game online* disebut sebagai pecandu *Game*.

Ketergantungan *game online* menurut Arthur T. Hovart (1989) adalah sebagai berikut: “*an activity or substance we repeated crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequence)*”. Berdasarkan definisi tersebut Ketergantungan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang untuk memperoleh suatu pengalaman dan bahkan rela untuk mengeluarkan sejumlah uang bila diperlukan (dampak negatif). Dampak negatif disini bisa berbagai macam baik itu secara psikologi maupun secara fisik. Salah satu contoh dampak secara psikologis adalah melupakan tanggung jawab dan tidak bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002) dampak berarti “pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif maupun positif”. Adapun yang dimaksud dengan psikologis (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2002) adalah “sifat kejiwaan ditinjau dari segi kejiwaan”. Berkaitan dengan stimulus dan respon yang mendorong seseorang bertindak, maka dampak psikologis “dapat dipandang sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon yang bekerja pada diri seseorang” Watson (dalam Sarwono, 2003).

Widiyawati (2004 : 65-67) menjelaskan lebih lanjut bahwa “salah satu dampak *Gratification* adalah seseorang menjadi Ketergantungan terhadap suatu media sehingga tidak dapat berkembang dan audience akan memenuhi kebutuhan mereka dengan media dengan berbagai cara, meskipun itu merugikan dirinya sendiri”. Hal ini dapat dilihat dalam kasus *Game Online* atau pun hal-hal yang menyangkut internet lainnya seperti media sosial.

Berdasarkan hasil wawancara yang pernah peneliti lakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah dengan guru BK pada tahun 2019 bulan september (pedoman wawancara terlampir), mengatakan bahwa semakin banyak siswa yang bermain *game online* saat belajar meski sudah di beri sanksi. Berdasarkan catatan perilaku siswa yang bermain *game online* di sekolah, kebanyakan siswa yang berasal dari kelas VIII-A. Guru BK juga mengatakan bahwa siswa yang ketergantungan *game online* juga di pengaruhi oleh teman sebayanya, contohnya siswa yang awalnya tidak hobby main *game online* menjadi pemain *game online*. Setelah mengetahui hal tersebut sayapun meminta kesempatan kepada guru bk

untuk di pertemukan dengan beberapa siswa yang sering dilaporkan main *game online* saat proses belajar di dalam kelas untuk di wawancarai. Dalam proses wawancara ini saya menemukan beberapa hal yang ada pada rekaman berpikir siswa tersebut, dimana rekaman berpikir ini sangatlah irasional. Dengan demikian perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan rasa kesadaran bahaya ketergantungan *game online* pada siswa. Peneliti menggunakan konseling kelompok sebagai upaya untuk memberikan terapi kepada siswa agar tidak ketergantungan *game online*.

Melalui layanan konseling kelompok teknik pendekatan “Rasional Emotif Terapi” (RET), mampu mengubah pemikiran dan bertingkah laku yang irasional menjadi rasional. Pada dasarnya individu adalah makhluk rasional dan karena sumber ketidakhagiaannya adalah irasional maka individu bisa mencapai kebahagiaan dengan belajar rasional. Rasional Emotif Terapi membantu konseli mengenali dan memahami perasaan, pemikiran dan perilaku. Ada 3 tahap yang dapat dilakukan dengan Pendekatan Rasional Emotif terapi di dalam konseling: (1) konseli disadarkan bahwa mereka tidak logis dan irasional, (2) konseli diyakinkan bahwa mereka memiliki potensi untuk mengubah hal tersebut, (3) konseli dibantu untuk secara terus-menerus mengembangkan pikiran rasional agar tidak terjebak pada masalah yang disebabkan pemikiran yang irasional.

Sebagaimana Juntika Nurihsan (dalam Kurnanto, 2013:7-8) mengatakan konseling kelompok adalah suatu bantuan kepada individu dalam situasi kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan serta di arahkan pada pemberian kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Untuk memaksimalkan kegiatan konseling kelompok ini peneliti menggunakan teknik Rasional Emotif Terapi (RET). Rasional Emotif Terapi (RET) adalah sebuah proses edukatif karena salah satu tugas konselor adalah mengajarkan dan membenarkan perilaku klien melalui pengubahan cara berpikir (kognisi) nya. Kelompok bertindak sebagai pendidik yang antara lain memberi tugas kepada klien serta mengajarkan strategi untuk memperkuat proses berpikirnya (Lubis, 2011:180).

Atas dasar penjelasan sebelumnya,peneliti merumuskan judul penelitian “Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut Identifikasi masalahnya meliputi:

1. Siswa sering menyalahgunakan *game online* dalam belajar.
2. Siswa sering terlambat masuk sekolah dan tidur di kelas.
3. Ketergantungan *game online* dapat mempengaruhi konsentrasi belajar maupun prestasi belajar siswa.
4. Ketidakmampuan siswa untuk mengontrol diri dalam penggunaan *game online* secara berlebihan.
5. Kurangnya pelaksanaan konseling kelompok di sekolah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu “Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah Tahun Ajaran 2020/2021.” Masalah yang dijadikan penelitian difokuskan pada ketergantungan *game online*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang telah diuraikan diatas maka dapat dikemukakan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi Pengaruh Konseling Kelompok Menggunakan Pendekatan Rasional Emotif Terapi Terhadap Ketergantungan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah Tahun Ajaran 2020/2021”.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar ketergantungan *game online* di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Tapanuli Tengah, dan dengan cara apa yang

tepat untuk mengurangi ketergantungan *game online* dan diharapkan juga agar dapat mengurangi ketergantungannya terhadap *game online*.

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah mengetahui dampak yang ditimbulkan akibat ketergantungan *game online* khususnya di bidang pribadi dan sosial, lalu diharapkan juga agar pembaca dapat mengurangi ketergantungannya terhadap *game online* dan lebih banyak melakukan sosialisasi dengan lingkungan di sekitar mereka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Agar siswa dapat mengurangi penggunaan *game online* secara berlebihan dan tidak menyalahgunakan *game online* di sekolah.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi bagi sekolah terutama bagi guru bimbingan dan konseling dan kepala sekolah agar lebih menghimbau penggunaan *game online* yang berlebihan terhadap siswa. Sebagai masukan bagi guru untuk memberikan bimbingan dan pemahaman bagi siswa untuk tidak menggunakan *game online* secara berlebihan.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi secara konferensi tentang ketergantungan *game online* dan dampaknya bagi anak terutama pada prestasi belajar anak.