

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan sangat perlu untuk di kembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga suatu investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan.

Tujuan pendidikan berdasarkan atas pancasila mempunyai tujuan untuk meningkatkan ketakaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang di raih oleh seseorang peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Masa remaja adalah masa dimana masa seseorang akan mengalami perubahan dalam kehidupan baik secara fisik, kognitif, moral, dan sosial. Dalam masa ini, seorang remaja akan mengalami tingkat kedewasaan. Pada umumnya remaja didefinisikan sebagai masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12-21 tahun. (Hurlock, 1999, hlm. 206)

Setiap tahap perkembangannya manusia biasanya disertai dengan berbagai tuntutan psikologis yang harus dipenuhi, demikian pula pada masa remaja. Sebagian besar pakar psikologi setuju, bahwa jika berbagai tuntutan psikologis yang muncul pada tahap perkembangan manusia tidak berhasil dipenuhi, maka akan muncul dampak yang secara signifikan dapat menghambat kematangan psikologisnya di tahap-tahap yang lebih lanjut.

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia modern saat ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga, permainan elektronik atau yang kita sering kita ketahui dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali *game center* yang bermunculan. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi, sangat digemari, dan dapat menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang, yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game Online* membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Kecanduan bermain *game online* adalah perilaku bermain permainan internet yang berlebihan sehingga menyebabkan ketergantungan sampai meninggalkan atau melupakan kewajibannya

pada dunia nyata, serta menimbulkan dampak-dampak negatif dari perilaku kecanduan bermain *game online*. Tinggi rendahnya bermain *game online* akan diukur menggunakan skala kecanduan bermain *game online*. Skala kecanduan bermain *game online* disusun yang mengacu pada teori berdasarkan ciri-ciri dari kecanduan *game online* yaitu *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, relapse*.

Dalam dunia pendidikan, idealnya peserta didik mampu mengatur diri dalam bermain *game online*, bahkan jangan sampai membuat kecanduan pada peserta didik. Hal ini tentu saja mempengaruhi konsentrasi dan proses belajar peserta didik. Padahal suatu prestasi itu bukan suatu yang di miliki atau didapat oleh peserta didik dengan begitu saja, melainkan perlu adanya usaha untuk mencapainya. Jika peserta didik sangat asik untuk bermain game bagaimana dengan waktu belajarnya, yang pada akhirnya menyebabkan menurunnya prestasi peserta didik.

Mengenai fenomena diatas, berdasarkan berita yang diperoleh dari potretnews.com dengan berita yang berhubungan dengan permasalahan yang akan peneliti teliti yakni :

“Sabtu, 13 Oktober 2018 09:32 WIB BANYUMAS, POTRETNEWS.com - Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Banyumas, Jawa Tengah menangani 10 pasien gangguan jiwa akibat game internet atau game online sepanjang 2018 ini. Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas, Hilma Paramita mengatakan dari 10 pasien, tujuh di antaranya masih berusia anak dan remaja. Yakni, kisaran usia belasan akhir SD dan SMP. ”Di rumah sakit Banyumas ada 10 orang, masih muda, masih anak kebanyakan masih SD atau SMP. “

Permasalahan di atas yang di alami oleh peserta didik, di perlukan upaya dari guru bimbingan dan konseling untuk memberikan bantuan terhadap peserta didik yang mengalami permasalahan tersebut yang merupakan kecanduan *game online*.

Bimbingan dan konseling di sekolah memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik dalam mencapai tugas-tugas perkembangan sebagaimana tercantum dalam Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik dan Kompetensi Dasar (SKKPD). Dalam

upaya mendukung pencapaian tugas perkembangan tersebut, program bimbingan dan konseling dilaksanakan secara utuh dan kolaboratif dengan seluruh *stakeholder* sekolah.

Tentang permasalahan kecanduan *game online* pada peserta didik. Menurut hasil data wawancara terhadap walikelas, Guru BK, Perwakilan Orang tua/ Komite Sekolah pada tanggal 12 Oktober 2018 di salah satu SMPN di Bandung Barat, terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*, hasil ini didapatkan dari beberapa peserta didik dari hasil bimbingan individu dengan peserta didik yang bermasalah dengan kehadirannya (absen), peserta didik mengalami penurunan secara fisik dan psikisnya, seperti kurang fokus dalam pembelajaran, beberapa peserta didik ada yang tidak sampai ke sekolah tetapi berangkat dari rumah, dan membohongi orang tuanya sedang asik di sebuah warung internet (*warnet*). Menurut sebagian orang tua mengeluhkan, anaknya tidak berhenti untuk bermain game online, pagi sampai malam dapat di lakukanya. Akibat dari sini, siswa menjadi malas untuk sekolah, dan membohongi orang tuanya, bahkan ada yang putus sekolah, tidak ingin melanjutkan sekolahnya.

Salah satu pendekatan konseling yang dapat di gunakan untuk menangani perilaku kecanduan game online adalah *Rational Emotive Behavior Therapy (REBT)* yang merupakan pendekatan kognitif-behavioral. Pendekatan *Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT)* berfokus pada perilaku individu, akan tetapi *Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT)* menekankan bahwa perilaku yang bermasalah disebabkan oleh pemikiran yang tidak rasional. (Fitriatun Solikhah, 2016, hal.16).

Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT) adalah pendekatan yang bersifat direktif, yaitu pendekatan yang membelajarkan kembali konseli untuk memahami input kognitif yang menyebabkan gangguan emosional yang mempengaruhi perilaku. Jadi dapat disimpulkan bahwa *REBT* merupakan terapi kognitif behavior yang dapat mengubah pemikiran, emosi,

dan perilaku individu yang salah mengenai sesuatu gagasan yang dilandaskan dari pikiran-pikiran yang tidak rasional.

Pendekatan *Rational Emotive Behavior Therapy (REBT)* dapat dikategorikan menjadi rational, emotive, dan behavior. Rational berarti pikiran rasional/logis individu, dimana konselor membantu individu yang mengalami kecanduan *game online* untuk berpikir lebih rasional, karena salah satu individu mengalami kecanduan *game online* adalah pikiran yang tidak rasional. Sedangkan dari segi aspek, rational memiliki pengaruh terhadap aspek salience dari kecanduan. Hal ini disebabkan karena individu harus terpuaskan dengan bermain *game online* yang dirasakan individu berasal dari pikiran irasional. Emotive merupakan emosi yang dirasakan individu, dimana konselor membantu individu untuk mengelola emosi yang dirasakan sehingga kecanduan *game online* yang sedang dialami dapat menurun. Ketika sudah mengalami kecanduan, individu akan mengalami gangguan emosi yang tidak menentu dan sangat berpengaruh terhadap peningkatan bermain *game online*. Behavior dalam pendekatan REBT berarti perilaku, konselor berusaha merubah perilaku negatif individu, perilaku negatif disebabkan dari kecanduan yang dialami individu yang membuat anak ingin selalu bermain *game online* dan merasa susah untuk meninggalkan aktivitas tersebut.

Berdasarkan penjelasan mengenai permasalahan pada peserta didik di era teknologi saat ini, peneliti memandang perlu untuk melakukan konseling melalui *Rational Emotive Behavior Therapy (REBT)* untuk mereduksi Kecanduan *Game Online* pada peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Masalah utama penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik. Secara lebih rinci masalah utama tersebut diuraikan dalam pertanyaan penelitian.

1. Bagaimana profil kecanduan *game online* pada peserta didik di salah satu SMPN Kelas VIII di Kab. Bandung Barat ?

2. Bagaimana efektivitas dalam penerapan *rasional emotive behavior therapy (REBT)* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik di salah satu SMPN Kelas VIII di Kab. Bandung Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini secara umum menghasilkan *rasional emotive behavior therapy (REBT)* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik. Secara khusus penelitian ditujukan untuk menemukan:

1. Untuk mengetahui gambaran profil kecanduan *online* pada peserta didik di salah satu SMPN kelas VIII di Kab. Bandung Barat.
2. Untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan *rasional emotive behavior therapy (REBT)* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik di salah satu SMPN Kelas VIII di Kab. Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan, khususnya yang berkenaan dengan konsep penerapan *rasional emotive behavior therapy (REBT)* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik di salah satu SMPN di Kab. Bandung Barat sebagai bahan rujukan guru bimbingan dan konseling/konselor.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memperoleh gambaran mengenai kecanduan *game online* yang terjadi di sekolah dan metode yang dapat diterapkan untuk mereduksinya.

b. Bagi guru bimbingan dan konseling

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling untuk dapat menerapkan *rasional emotive behavior therapy (REBT)* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik di sekolah.

E. Definisi Operasional

1. Kecanduan bermain *game online* adalah perilaku bermain permainan internet yang berlebihan sehingga menyebabkan ketergantungan sampai meninggalkan atau melupakan kewajibannya sebagai peserta didik, serta menimbulkan dampak-dampak negatif dari perilaku kecanduan bermain *game online*. Tinggi rendahnya bermain *game online* akan diukur menggunakan skala kecanduan bermain *game online*. Skala kecanduan bermain *game online* disusun berdasarkan ciri-ciri dari kecanduan *game online* yaitu *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, *relapse*.
2. *Rasional Emotive Behavior Therapy (REBT)* yang merupakan pendekatan kognitif-behavioral. Pendekatan ini berfokus pada perilaku individu, akan tetapi *rasional emotive behavior therapy (REBT)* menekankan bahwa perilaku yang bermasalah disebabkan oleh pemikiran yang tidak rasional. *Rasional* berarti pikiran rasional/logis individu, dimana konselor membantu individu yang mengalami kecanduan *game online* untuk berpikir lebih rasional, karena salah satu individu mengalami kecanduan *game online* adalah pikiran yang tidak rasional. *Emotive* merupakan emosi yang dirasakan individu, dimana konselor membantu individu untuk mengelola emosi yang dirasakan sehingga kecanduan *game online* yang sedang dialami dapat menurun.

Behavior dalam pendekatan *REBT* berarti perilaku, konselor berusaha merubah perilaku negatif individu, perilaku negatif disebabkan dari kecanduan yang dialami individu yang membuat anak ingin selalu bermain *game online* dan merasa susah untuk meninggalkan aktivitas tersebut.