

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai usaha mendewasakan dan memandirikan manusia melalui kegiatan yang terencana dan didasari melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru. Menurut Sugihartono., Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan.¹

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi individu untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Secara singkat, dikatakan bahwa tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter individu untuk meningkatkan potensi dan kemampuan individu. Dalam proses pendidikan terdapat banyak faktor yang mempengaruhi keefektifitasan pembelajaran tersebut, salah satunya adalah konsentrasi dari individu.

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat pesat terutama di bidang internet yang kini semakin banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, orang dewasa sampai anak-anak hampir semua aktif menggunakan jaringan internet.

Dibalik kemudahan internet juga terdapat sisi buruk terhadap penggunaannya, yang paling nyata yaitu masuknya item-item tidak bermoral yang dengan mudahnya dapat diakses melalui jaringan internet.² Namun juga perlu diketahui bahwa di dalam internet tidak hanya menyajikan informasi dan data saja melainkan juga sarana hiburan salah satunya yaitu *Game Online* yang

¹ Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, cet. II, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 19

² Riski Eko Prasetyo, *Hubungan Intensitas Game Online Kekerasan dengan Prilaku Agresi pada Pelajar di Wonosobo*, Jurnal Spirits Vol. 3 No. 2. Hlm, 51 diakses pada 11 Maret 2020

menjadi suatu fenomena luar biasa dikalangan masyarakat kita terutama anak-anak.

Game itu sendiri dibagi menjadi *Game Online* dan *Game Offline*. Perbedaan secara mudahnya *Game Online* adalah Game yang permainannya harus disambungkan dengan internet, sedangkan game offline adalah game yang permainannya tidak memerlukan sambungan internet. Dari perkembangan game yang sangat signifikan, dan bisa dimainkan lebih dari satu orang bermain dengan bersama. Sehingga membuat munculnya variasi jual beli pada *Game online*.

Game Online merupakan permainan yang dioperasikan oleh internet, permainan ini sangat diminati oleh semua kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.³ *Game Online* menjadi idola disemua kalangan karena pada dasarnya *Game Online* dibuat untuk mengusir kepenatan, kebosanan, dan untuk merefresh otak setelah bekerja seharian. Namun, pada kenyataannya sedikit orang yang bisa mengontrol diri mereka sehingga *Game Online* tersebut malah menjadikan individu yang memainkannya pecandu.

Kategori *Game Online* yang paling diminati adalah kategori *game* petualangan dengan pola permainan berkelompok atau bersekutu. Permainan *Game Online* yang dimainkan secara bersamaan dengan membentuk aliansi dengan saling beradu kekuatan dan strategi untuk saling mengalahkan membuat pemain *Game Online* terus terpacu untuk bermain demi memenangkan pertandingan.⁴

Game Online difasilitasi dengan menu transaksi antara satu pengguna dengan pengguna lain. Contohnya seperti *Game Online Clash Of Clans*, *Indoplay*, *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, serta banyak game lainnya. Karena game pada saat ini tidak seperti game terdahulu. Jika game terdahulu hanya bisa maksimal dimainkan dua orang saja, sekarang dengan kemajuan teknologi

³ Fitri Makrifatul Laili, Wiryo Nuryono, *Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas Viii SMPN 21 Surabaya*, Jurnal Bk Vol. 05 No. 01 Tahun 2015, Hal. 66 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/10396/10144> diakses 10 Maret 2020

⁴ Rahmad Nico Suryanto, *Jurnal: Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*, Vol. 2 No. 2, oktober 2015, hal. 6.

terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang atau lebih sekaligus dalam waktu bersamaan. Hal ini menjadi keseruan tersendiri dalam bermain *Game Online* sehingga menyebabkan individu terutama anak-anak menjadi kecanduan dan ketergantungan.

Kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat tertentu. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.⁵ Sedangkan Mappaleo berpendapat bahwa kecanduan adalah suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal.⁶

Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa permainannya dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkannya. *Game Online* merupakan game yang berbasis elektronik visual yang dimainkan dengan memanfaatkan visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata menjadi lelah dan biasanya disertai dengan sakit kepala.⁷ Seseorang bisa dikatakan kecanduan *Game Online* jika penggunaannya bisa lebih dari 3 kali dalam sehari. Kecanduan *Game Online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*.

Sebuah penelitian di Amerika Serikat dilakukan terhadap 963 orang tua remaja berusia antara 13 dan 18 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86 persen dari mereka merasa anak-anak mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain video game. Penelitian ini dilakukan oleh Rumah Sakit CS Mott Children milik University of Michigan. Selain itu, seperti yang

⁵ Listyo Yuswanto, Fakultas Psikologi Labolatorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, (12-12-2018).

⁶ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang*, Jurnal Civic Hukum Volume 3, Nomor 1, Mei 2018, P-ISSN 2623-0216 E-ISSN 2623-0224 hal. 19

⁷ Angela, *Ejournal Ilmu Komunikasi* vol. 1 No. 2, 2013, hal. 532.

dilansir dari *Malay Mail*, Rabu (22/1/2020), 54 persen anak laki-laki bermain selama tiga jam atau lebih perhari.⁸

Kemudian berdasarkan data OkeZone.com, hasil penelitian yang dilakukannya pada 2018 lalu menyimpulkan sekitar 14% remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibukota di Indonesia mengalami kecanduan internet. Dua aktivitas di internet yang terbanyak dilakukan adalah bermain media sosial dan bermain *game online*. Padahal di Korea Selatan saja angka prevalensi adiksi gamenya 12%.⁹

Berdasarkan hasil Observasi di Dusun Selojeneng, penulis menemukan beberapa remaja yang bergerombol sedang bermain *Game Online* di salah satu rumah warga yang memiliki Wifi dirumahnya, dan segera mengerjakan tugas Daring yang diberikan oleh guru¹⁰. Sedangkan berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu orang tua di Dusun tersebut, orang tua tersebut mengatakan bahwa ketika anaknya sudah main Hp bisa sampai lupa waktu, lupa terhadap tugas sekolahnya, tidak mau membantu pekerjaan rumah, dan ketika diingatkan malah marah-marah, serta tak jarang anak bangun kesiangan karena tidur larut malam karena terlalu lama bermain HP.¹¹

Berdasarkan uraian diatas, bahwa kecanduan *Game Online* sebagai keadaan dimana individu terikat secara psikis pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut tanpa mempedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya. Pelemahan perilaku negative kecanduan *Game Online* dapat dilakukan dengan memberikan terapi menggunakan teknik *Extinction*.

Teknik *Extinction* sebagai modifikasi perilaku yang merupakan strategi untuk mengubah atau menurunkan perilaku yang tidak diharapkan dengan menghilangkan hubungan sebab akibat dari suatu stimulus dengan respon,

⁸ <https://www.wartaekonomi.co.id/read267851/peneliti-as-temukan-86-persen-remaja-kini-kecanduan-game-online-terbanyak-itu-anak> diakses pada 10 Maret 2020

⁹ <https://news.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia?page=2> diakses pada 10 Maret 2020

¹⁰ Observasi peneliti pada 12 Juli 2020

¹¹ Wawancara dengan orang tua di Dusun Selojeneng pada 12 Juni 2020

dimana respon yang muncul merupakan bentuk perilaku yang tidak diharapkan terhadap suatu stimulus tertentu.¹² Dalam Martin & Pear disebutkan bahwa ada beberapa faktor yang harus diperhatikan berkaitan dengan keefektifan metode *extinction*, antara lain:¹³

1. Mengontrol penggunaan penguatan (*reinforcement*) terhadap perilaku yang akan diturunkan;
2. Kombinasikan pengabaian perilaku (*extinction*) dengan penguatan positif (*positive reinforcement*) untuk perilaku-perilaku alternatif;
3. Kondisi saat dimunculkan *extinction* perlu dipertimbangkan dengan tujuan: (a) meminimalkan pengaruh *reinforcement* dari orang lain yang mungkin dapat meningkatkan munculnya perilaku yang tidak diharapkan, (b) memaksimalkan keberhasilan modifikasi perilaku melalui program.

Teknik *Extinction* instruksi ini digunakan untuk melemahkan tingkah laku negatif dengan memberhentikan penguat positif agar frekuensi respon mengalami penurunan. Dengan cara memberikan instruksi atau penggunaan aturan penggunaan permainan *Game Online*. Lebih jelasnya teknik ini digunakan peneliti untuk menghentikan atau menghapus *reinforcement* pada tingkah laku Kecanduan *Game Online*, mengurangi perilaku kecanduan *Game Online*. Melalui teknik ini diharapkan nantinya siswa menjadi tidak pemalas untuk melakukan hal positif terutama belajar. Siswa lebih fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan tadi, maka peneliti akan melakukan penelitian observatif yang difokuskan pada apakah teknik *Extinction* efektif terhadap perilaku negative kecanduan *Game Online* Pada remaja dan Seberapa besarkah efektifitas teknik *Extinction* terhadap penghilangan perilaku negative kecanduan *Game Online* Pada remaja. Maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul “**Efektivitas Teknik *Extinction***

¹² Martin, G. & Pear, J. (2003). *Behavior Modification. What It Is and How To Do It. (7th edition)*. New Jersey: Pearson Education International. Dalam Evi Syafrida Nasution, *Efektifitas Modifikasi Perilaku Untuk Mengatasi Enuresis Pada Anak*, JP3SDM, Vol. 4, No. 1 (2016), hal. 54

¹³ *Ibid*, hal. 55

Terhadap Pelemahan Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Usia SMP di Dusun Selojeneng”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah teknik *Extinction* efektif terhadap pelemahan perilaku kecanduan *Game Online* Pada remaja usia SMP di Dusun Selojeneng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah teknik *Extinction* efektif atau tidaknya terhadap perilaku negative kecanduan *Game Online* Pada remaja usia SMP di Dusun Selojeneng?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak. Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan yang bermanfaat untuk bahan kajian dan bahan pertimbangan akan pentingnya teknik *Extinction* terhadap pelemahan perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja usia SMP di Dusun Selojeneng.

2. Bagi Praktis

a. Desa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai strategi dan bahan masukan pada Desa maupun kelompok masyarakat didalamnya untuk memperhatikan kondisi remaja dalam menumbuhkan perilaku disiplin belajar dan pengurangan perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja.

b. Orang tua atau Pengasuh

Hasil penelitian ini menjadi masukan bagi orang tua yang diharapkan dapat berguna dan menjadikan diri lebih baik dalam melakukan pengajaran dan pembimbingan di rumah.

c. Perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah literature dibidang Bimbingan Konseling terutama yang berkaitan dengan *Extinction* sebagai teknik pengurangan perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya teknik *Extinction* terhadap pelemahan perilaku kecanduan *Game Online* pada remaja.