

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era yang sudah berkembang, dan sangat canggih, perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang sudah sangat biasa dalam kehidupan saat ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berkembang membuat kita tidak heran dengan adanya jejaring sosial atau biasa disebut dengan internet. Internet dan gadget kini menjadi suatu hal yang tidak dapat terlepas dari kehidupan masyarakat. Khususnya generasi milenial yang kini dapat dikatakan sangat aktif di dunia maya. Media sosial pun kini seperti rumah kedua bagi pengguna alat canggih seperti *smartphone*, internet atau *international networking* dijelaskan sebagai dua computer atau lebih yang mempunyai konektivitas membentuk jaringan computer hingga mencakup jutaan computer di dunia secara mengglobal atau internasional (Rusman, 2017).

Internet saat ini sudah banyak digunakan oleh manusia yang tidak terbatas usia. Mulai dari anak-anak hingga remaja, khususnya dalam penggunaan media sosial seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, Twitter dan lain sebagainya mereka tidak hanya memperoleh informasi yang menarik dan baru yang kemungkinan belum didapatkan dari sekolah, siswa juga dapat mengetahui bagaimana cara menjadi populer di media sosial, music dan film apa yang sedang trend. Berbagai jenis teknologi digital yang banyak berkembang,

salah satunya adalah media komunikasi, dan juga semenjak adanya perkembangan teknologi semua aktifitas siswa akan dipermudah karena semua aktifitas sudah difasilitasi dengan teknologi.

Media sosial merupakan sarana untuk melakukan interaksi sosial dengan menggunakan teknologi berbasis website untuk mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif yang sangat mudah diakses dan terukur. Dapat digunakan untuk berbagi, berpartisipasi dan menciptakan konten yang didukung oleh teknologi multimedia yang semakin canggih. Melalui media sosial memungkinkan informasi menyebar dengan mudah dan cepat sehingga mempengaruhi cara pandang, gaya hidup, serta budaya manusia. Melalui media sosial, manusia juga diajak berdialog, mengasah ketajaman nalar dan psikologisnya dengan alam Sukmawati & Kumala. Namun, tidak disangkal bahwa pesan-pesan yang ditayangkan melalui media elektronik ini dapat mengarahkan khalayak, baik ke arah perilaku prososial maupun antisosial (Pandie & Weismann, 2016).

Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi informasi tersebut, remaja sebagai pengguna cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. penggunaan internet dan media sosial saat ini sangat didukung dengan semakin mudahnya dalam mengakses media sosial dengan menggunakan ponsel yang akhir-akhir ini banyak dijual murah di pasaran dengan berbagai jenis, model dan bentuk sesuai pilihan konsumen, akan tetapi jika penggunaanya tidak terkontrol dengan baik maka akan mengakibatkan timbulnya dampak positif dan negatif dalam penggunaan oleh

siswa. Dampak positif dari media sosial yaitu dapat memberikan berbagai informasi mengenai aktifitas yang sedang dilakukan dan memudahkan melakukan komunikasi dengan orang lain yang sulit dijangkau. Dampak positif tersebut tidak terlepas dari dampak buruk yang menyertai. Menurut Fitri (2017) mengatakan bahwa teknologi memiliki banyak manfaat, akan tetapi disisi lain memiliki pengaruh negative pada aspek sosial budaya seperti ke merosotan moral di kalangan remaja dan pelajar, kenakalan dan tindak menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat dan semakin lemahnya kewibawaan tradisi yang ada di masyarakat, serta pola interaksi antar manusia yang berubah.

Sedangkan, Menurut Rahayu (2012) dampak negatif dari internet adalah pornografi, penipuan, bisa membuat seseorang kecanduan dan tindakan kejahatan internet. Tindakan kejahatan internet seperti munculnya fenomena bullying di ranah *cyber*. Bullying yang terjadi di internet atau *cyber* dijuluki dengan istilah *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk hal-hal negatif yang menyertai penggunaan teknologi informasi yang sering terjadi di kalangan remaja. Perilaku *cyberbullying* dapat dikategorikan menjadi pelecehan online yang mencakup perilaku seperti penghinaan, peniruan identitas, pengucilan, penyebaran desas-desus, peretasan, mencuri informasi pribadi, kemajuan seksual yang tidak diinginkan, dan menciptakan situs web yang merusak untuk memfitnah orang lain (Prasetya, 2020)

Contoh kasus *cyberbullying* dialami oleh YC pria asal Yogyakarta itu melakukan tindakan nekat dengan menabrakkan diri ke kereta api yang tengah

melintas. YC memilih mengakhiri hidupnya karena tekanan dan hujatan di media sosial akibat gagalnya acara konser musik di Jogja (CNN Indonesia, 2014). Kasus *cyberbullying* tidak hanya terjadi di negara berkembang seperti Indonesia, di negara maju seperti Canada terdapat seorang remaja berinisial AT berusia 15 tahun memposting video tentang tindakan bully yang dialaminya sebelum ia ditemukan tewas di rumahnya. Di Australia, seorang gadis yang berusia 14 tahun tewas bunuh diri karena ada yang membuat tulisan-tulisan berisi kebencian di akun facebooknya (Liputan6, 2013).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2020) korban *cyberbullying* mengalami kecemasan berbeda, terlihat dari jenis *cyberbullying* yang dialami. Artinya, jenis *cyberbullying* dapat mempengaruhi bentuk kecemasan sehingga terlihat kecemasan begitu dominan dan tidak dominan. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rifauddin (2016) menunjukkan tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja di media sosial facebook sudah semakin mengkhawatirkan. Dampak *cyberbullying* pada korban antara lain mereka akan mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman-teman sebaya, menghindari dari lingkungan sosial. Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media sosial, seseorang dapat melakukan hal-hal yang negatif kepada sesamanya, seperti *cyberbullying*.

Salah satu penyebab utama siswa melakukan tindakan *cyberbullying* yaitu kurang pemahaman siswa terhadap dampak dari *cyberbullying* yang

masih rendah, sedangkan siswa belum memiliki kemampuan penuh untuk mengambil Tindakan yang tepat dengan pertimbangan yang matang, karena remaja cenderung masih labil dan kurang mengontrol emosional, jadi ketika terpancing maka emosinya langsung memuncak dan tanpa memikirkan akibatnya bagi dirinya dan orang lain. Berdasarkan data yang diambil peneliti terhadap 136 siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Yogyakarta melaporkan bahwa 94,51% siswa menggunakan gadget untuk mengakses media sosial, sedangkan sisanya 5,49% mengakses media sosial menggunakan gadget dan Laptop. Selain hal tersebut terdapat 25% dari mereka pengguna aktif WhatsApp, 23% menggunakan telegram, 23% menggunakan facebook, 18% menggunakan instagram dan 8% menggunakan *messenger*.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka pernah memposting kekesalan yang mereka rasakan di media sosial. Salah satu siswa kelas VIII yang berinisial R menyatakan bahwa dirinya pernah menyindir teman yang tidak disukai di media sosial karena kesal dengan teman satu kelasnya. Kasus lain pernah dialami AL yang mengaku bahwa fotonya pernah di edit dan di unggah di media sosial untuk bahan lelucon teman-temannya di kelas. Kasus serupa juga pernah dialami F, bahwa dirinya sering di panggil dengan nama panggilan yang bukan nama aslinya secara langsung maupun saat *chatting* di sebuah group online (Wawancara Informal, 23 Juni 2022).

Peneliti tertarik menggunakan layanan konseling kelompok dengan alasan konseling kelompok memiliki tujuan pencegahan, perbaikan dan

berfungsi sebagai pengentasan. Corey (2012) menyatakan bahwa konseling kelompok memiliki tujuan pencegahan dan perbaikan. Sehingga dengan adanya konseling kelompok ini sejumlah peserta atau konseli dapat mengatasi masalah dengan memanfaatkan dinamika dalam kelompok untuk saling belajar dari 5 pengalaman para anggota yang lain.

Melihat kenyataan yang ada di lapangan, berdasarkan informasi yang disampaikan guru BK di SMP Negeri 10 Yogyakarta menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok jarang dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat siswa yang melakukan *cyberbullying*, hal tersebut diperkuat dengan penemuan guru BK terdapat siswa yang melakukan perilaku *cyberbullying* dengan memanggil nama panggilan yang bukan nama aslinya secara langsung di grup whatsapp kelas, *direct message* instagram maupun pesan *messenger* facebook, saling mengejek fisik (*body shamming*) seperti pendek, gendut, hitam terhadap siswa satu dengan yang lain melalui grup whatsapp kelas, dan mengejek dengan nama orang tua, maupun mengolok-olok dengan kata-kata yang tidak pantas saat *chating* di sebuah grup online.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai “Efektivitas Konseling *Kelompok Cognitive Behavior Teknik Restructuring* untuk Mengurangi Perilaku *Cyberbullying* Pada Siswa SMP Negeri 10 Yogyakarta”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif konseling kelompok *cognitive behavior* untuk mengurangi perilaku *cyberbullying*,

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya perilaku *cyberbullying* yang terjadi antar peserta didik di SMP Negeri 10 Yogyakarta
2. Peserta didik di SMP Negeri 10 Yogyakarta kurang memahami perilaku *cyberbullying*, hal ini dilihat dari masih terjadinya perilaku *cyberbullying* di lingkungan SMP Negeri 10 Yogyakarta
3. Guru bimbingan konseling di SMP Negeri 10 Yogyakarta belum pernah melakukan layanan konseling kelompok *cognitive behavior* dengan teknik *restructuring* untuk mengatasi perilaku *cyberbullying*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membuat batasan masalah agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Batasan masalah yang dilakukan peneliti hanya untuk mengetahui Efektivitas Konseling Kelompok *Cognitive Behavior* Teknik *Restructuring* untuk Mengurangi Perilaku *Cyberbullying* pada Siswa SMP Negeri 10 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan oleh peneliti, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian yaitu, “Bagaimana efektivitas konseling kelompok

cognitive behavior teknik *cognitive restructuring* untuk mengurangi perilaku *cyberbullying* pada siswa SMP Negeri 10 Yogyakarta ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat tujuan penelitiannya yaitu “Untuk mengetahui seberapa efektif konseling kelompok *cognitive behavior* teknik *restructuring* untuk mengurangi perilaku *cyberbullying* di SMP Negeri 10 Yogyakarta”

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis serta menambah wawasan tentang *cyberbullying* agar dapat memberikan sumbangan dalam dunia pendidikan dan untuk mencegah kecenderungan perilaku *bullying* di media sosial (*cyberbullying*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk menanggulangi apapun perilaku *cyberbullying* dan bisa memberi rasa aman bagi siswanya dan sekolah menjadi bebas dari perilaku *cyberbullying*

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk Guru bimbingan konseling sebagai acuan dalam memberikan layanan kepada siswa yang melakukan perilaku *cyberbullying*

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami sekaligus menambah wawasan tentang *cyberbullying* yang sedang terjadi disekolah maupun di media.