KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL

TERAPI BEHAVIOR DALAM MENGATASI SISWA KECANDUAN GAME ONLINE

(Study Kasus Terhadap Siswa X di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya)

SKRIPSI

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS: K T.2012 069 Ki
No. REG : T.2012/Ki/69
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh:

Nuryella Fracilia
D03208025

FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : NURYELLA PRACILIA

NIM : D03208025

Judul : TERAPI BEHAVIOR DALAM MENGATASI SISWA KECANDUAN GAME ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH PAWIYATAN SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,

Pembimbing,

Prof. Dr. H. Imam Bawani, M. Ag
NIP. 195208120980031006

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **NURYELLA PRACILIA**
NIM	: D03208025
Jurusan/ program Studi	: Kependidikan Islam/ Bimbingan Konseling
Fakultas	: Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar- benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya,

Yang membuat pernyataan

NURYELLA PRACILIA
NIM. D03208025

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nuryella Pracilia ini telah dipertahankan
Di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 11 September 2012

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Prof. Dr. H. Imam Bawani, M.Ag
NIP. 195208120980031006

Sekretaris,

Lilik Huriyah, M. Pd.I
NIP. 198002102011012005

Penguji I,

Drs. Taufik Subty, M. Pd.I
NIP. 195506041983031015

Penguji II,

Dra. Husniyatus salamah Zainiyati, M. Ag.
NIP. 196903211994032003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Nuryella Pracilia (D03208025), 2012. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online Di SMP Pawiyatan Surabaya.

Terapi behavior merupakan pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor dalam mengarahkan dan mengubah pola tingkah laku yang abnormal menjadi tingkah laku yang lebih baik dan dapat berinteraksi dengan teman dan lingkungan yang baik pula. Sebagaimana dengan kasus yang peneliti temukan pada siswa X yang sering tidak masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas, yang ternyata lebih suka menghabiskan waktu di warnet untuk bermain game online. Dari latar belakang masalah tersebut peneliti memberikan terapi behavior.

Dalam masalah ini, masalah yang diteliti adalah bagaimana kondisi siswa yang mengalami kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, bagaimana pendekatan konseling bagi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan surabaya, dan bagaimana evaluasi dan follow up terapi Behavior dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui kondisi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, mendeskripsikan pendekatan konseling bagi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, untuk mengetahui evaluasi dan follow up dari terapi Brhavior dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya.

Jenis penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskripti kualitatif. Adapun informan penelitiannya adalah konselor (guru bimbingan konseling), konseli (seseorang yang membutuhkan bantuan), teman konseli. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, angket kepribadian, check list dan penilaian inventori belajar. Adapun teknik analisis data meliputi: reduksi data, penyajian data dan triangulasi.

Hasil dari proses pelaksanaan terapi behavior dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya dapat dikatakan berhasil karena X yang awalnya sering tidak masuk sekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah, membohongi orangtua, menghambur- hamburkan uang, setelah mendapatkan terapi yang diberikan oleh konselor terdapat suatu perubahan terhadap X yaitu rajin masuk sekolah, selalu mengerjakan tugas sekolah, dan berbakti kepada orangtua.

Keyword: Terapi Behavior dan kecanduan game online.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iii

PERSEMBAHAN iv

MOTTO v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 10

E. Definisi Konseptual 11

F. Sistematika pembahasan 13

BAB II KAJIAN TEORI

A. Terapi Behavior 16

1. Pengertian Terapi behavior 16

2. Masalah Terapi Behavior 17

3. Tujuan Terapi Behavior 17

4. Ciri- ciri Terapi Behavior 18

5. Langkah- langkah Terapi Behavior 19

6. Karakteristik Tingkah Laku 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Teknik-teknik Terapi Behavior 20
B. Game Online 22
1. Pengertian Game Online 22
2. Sejarah Perkembangan Game Online 23
3. Jenis- Jenis Game Online 24
4. Model- Model Game Online 27
5. Tujuan Game Online 28
C. Kecanduan Game Online 29
1. Pengertian Kecanduan Game Online 29
2. Indikator Kecanduan Game Online 30
3. Faktor- Faktor Penyebab Kecanduan Game Online 31
4. Dampak Kecanduan Game Online 34
D. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online 38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 44
B. Sasaran Penelitian 46
C. Lokasi Penelitian 48
D. Sumber Data 48
E. Teknik Pengumpulan Data 49
F. Teknik Analisis Data 51
G. Teknik Pengabsahan Data 52

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 55
1. Profil SMP Pawiyatan Surabaya 55
2. Visi Dan Misi SMP Pawiyatan Surabaya 56
3. Kegiatan Pembelajaran SMP Pawiyatan Surabaya 57
4. Keadaan Guru Dan Sarana Prasarana SMP

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pawiyatan Surabaya 58
5. Keadaan Siswa- Siswi SMP Pawiyatan Surabaya 59
B. PENYAJIAN DATA..... 61
1. Siswa Kecanduan Game Online di SMP Pawiyatan Surabaya 61
a. Identifikasi Kasus..... 61
b. Diagnosis..... 68
c. Prognosis..... 69
2. Pendekatan Konseling Bagi SIswa yang Kecanduan Game Online di SMP Pawiyatan Surabaya..... 70
3. Evaluasi dan Follow Up Terapi Behavior dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di SMP Pawiyatan Surabaya 84
C. ANALISIS DATA 87
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 98
B. Saran..... 100
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN- LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam jenis tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari di kalangan remaja saat ini adalah video games dan online game. Keberadaan video games dan online game sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja sudah tidak asing lagi. Banyak cara yang bisa digunakan manusia untuk mendapatkan kesenangan. Keragaman dari kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain. Hal itu akan sangat tergantung pada keunikan minat dan ketertarikan seseorang (individual differences), ada orang yang mencari kesenangan dengan membaca, menonton TV atau aktivitas lain seperti bermain kartu, catur, monopoli dan permainan-permainan yang lain. Sejak awal kemunculannya, Video games terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi Nitendo, Sega, dan Online Game, dan yang sedang menjadi trend beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan remaja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu online game. Online game adalah permainan yang dimainkan secara online via internet.[1] Game dengan fasilitas online via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti: video game) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting.

Online game tentu saja mempunyai daya tarik tersendiri di mata pecinta game, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain online game dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi remaja yang tidak memiliki fasilitas online game di rumahnya, tersedia warung-warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas online game, kondisi ini membuat remaja menjadi lebih mudah untuk bermain game dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan remaja menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.

[1] http://ragnarok.wgaul.com/indoweapon1.php

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Game online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun dengan itu para gamer dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan social dalam kehidupan sebenarnya.[2]

Dalam sepuluh (10) tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota- kota besar, tidak terkecuali juga kota- kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Games online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah computer dengan kemampuan time- sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (multiplayer games).

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online. Game

[2] Wilis.himatif.or.id/download/MAKALAH%20GAME%20ONLINE.doc

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport,* maupun *RPG (role-playing game.* Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapabesarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pasar game di Indonesia. Tidak heran pertumbuhan game online ini sangat cepat, baik di pinngir jalan, dekat kampus dan sekolah, hingga kompleks perumahan.

Menurut Hawadi, pada prinsipnya game memiliki sifat seductive, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada online game dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melalui target tertentu. Online game menyebabkan remaja merasa tertantang sehingga terus menerus menekuninya, dan mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, karena remaja tidak memiliki self control yang baik terhadap ketertarikannya pada online game. Keasyikan bermain online game kini menjadi kegiatan yang biasa dilakukan oleh remaja untuk mengisi waktu luangnya. Bermain online game adakalanya sampai menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktifitas-aktifitas lain yang penting untuk dilakukan, hal ini bisa mengarahkan pada tingkah laku addictive pada para pelakunya. Secara umum addiction dapat didefinisikan sebagai kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Faktor- faktor tentang kecanduan bersifat internal berupa faktor kebutuhan dan kepribadian meliputi Sexual Needs, Need for Achivement, Need to Belong. Sedangkan faktor- faktor kecanduan yang bersifat eksternal berupa faktor kebutuhan meliputi kemudahan mendapatkan informasi dari internet, dan daya tarik.[3]

Di Indonesia, fenomena bermain game sudah banyak melibatkan remaja. Online game mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Pengguna online game di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai 6 juta orang. Jumlah yang fantastis untuk ukuran industri yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia. Survey yang dilakukan oleh Media Analysis Laboratory pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna game terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental online game yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA. Remaja dengan seragam sekolah biasa terlihat memenuhi rental internet setelah jam pulang sekolah, akan tetapi sering kali juga ditemukan remaja yang berseragam sekolah terlihat bermain pada jam sekolah. Tidak sedikit pula remaja SMP yang ikut larut dalam permainan online game, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam online game. Para pemain online game bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting

[3] Hall,C.S dan Lindzey,G. *Teori- teori Holistik Organismik*……(Jakarta: 1994) hal.70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti makan, minum atau belajar. Pada pagi, siang, sore bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain online game.

Fenomena bermain online game ini juga muncul di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya. Peserta didik Sekolah Menengah Pertama merupakan individu yang sedang memasuki masa remaja awal (usia 12-13 tahun) yang memiliki karakteristik ingin mencoba berbagai hal baru, dan online game merupakan salah satu hal baru bagi seorang anak yang beranjak remaja.

Menurut pemaparan konselor di sekolah tersebut, seringkali mereka menemukan siswa yang membolos dan tidak konsentrasi belajar saat di kelas karena bermain online game. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap nilai rapot beberapa siswa yang diduga kecanduan online game, terdapat penurunan nilai yang signifikan sebelum dan sesudah siswa kecanduan online game.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pawiyatan Surabaya adalah salah satu sekolah yang sebagian besar siswanya adalah orang- orang daerah pinggiran yang berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah. Di SMP Pawiyatan Surabaya ini, berbagai permasalahan yang di timbulkan oleh siswa- siswanya tidak hanya dilakukan saat mereka berada di luar jam sekolah saja, akan tetapi juga di sela- sela kegiatan belajar mengajar atau jam- jam tertentu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seperti yang dialami oleh remaja putra sebut saja “X”, merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Kasimin dan Dwi Astuti. Ayahnya bekerja sebagai karyawan di PT. Maspion, sedangkan ibunya bekerja sebagai Guru. Setiap hari, ayahnya berangkat jam setengah enam pagi dan kembali dari bekerja sekitar jam Sembilan malam, dan ibunya berangkat mulai pagi sampai siang. Dengan keadaan yang seperti itu, menyebabkan klien selalu berangkat ke sekolah sendiri dengan mengendarai sepeda. Kesempatan ini dimanfaatkan oleh klien untuk bermain dengan teman- temannya yang kebetulan juga satu sekolah dengan klien.

Klien merupakan seorang siswa Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya kelas VIII A. Sering kali klien main ke rumah temannya sebelum berangkat sekolah dan menghabiskan waktu seharian di warnet bersama teman-temannya. Kadang kala klien bermain game online sampai rela mengorbankan waktu belajarnya bahkan hal itu sering terjadi dalam jangka waktu berturut-turut. Kebiasaan ini dimulai klien sejak masih kelas 5 (lima) Sekolah dasar (SD). Di sekolah, klien menunjukkan gejala sering tidak masuk sekolah, tidak memperhatikan saat pelajaran berlangsung, sering terlambat datang ke sekolah, sering tidak mengerjakan PR, sering tidur di kelas, sering membicarakan tentang game online, dan sering tidak masuk ekstrakurikuler.

Dengan gambaran kondisi klien di atas, telah membuka ruang bagi penyembuhannya melalui bimbingan dan konseling yang diharapkan mampu membantu klien dalam menangani permasalahannya agar berhenti dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecanduan game online. Melihat permasalahan klien, terapis menggunakan terapi Behavior dalam menanganinya, dan diharapkan agar mampu membantu klien belajar untuk dapat mengubah tingkah laku klien dan bertanggung jawab yang lebih baik dalam kehidupan. Jika terapis menunjukkan dan mengkomunikasikan kepada kliennya bahwa terapis adalah guru, pengarah dan ahli dalam mendiagnosis tingkah laku yang maladaptif dan dalam menentukan prosedur-prosedur penyembuhan yang diharapkan, mengarah pada tingkah laku yang baru dan adjustive, maka klien bisa menggunakan hubungan terapeutik untuk memperlancar pertumbuhan dan perubahan sikapnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dalam rangka penulisan karya ilmiah mengenai penanganan siswa yang kecanduan game online dengan menggunakan terapi Behavior. Kemudian penulis merangkumnya dengan judul **"Terapi Behavior dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online (Study Kasus Terhadap Siswa X di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya)".**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana deskripsi siswa yang mengalami kecanduan game online di Sekolah Menengah pertama Pawiyatan Surabaya?
2. Bagaimana pelaksanaan Terapi Behavior dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagaimana evaluasi dan follow up terapi Behavior dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya?

C. Tujuan Penelitan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program bimbingan dan konseling yang efektif untuk mengurangi kecanduan online game di kalangan siswa SMP, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya. Berdasarkan tujuan umum tersebut, dirumuskan tujuan spesifik dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Memperoleh gambaran umum tentang siswa yang mengalami kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya
2. Mengetahui pelaksanaan Terapi Behavior dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya
3. Mengetahui evaluasi dan follow up Terapi Behavior dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi Konselor Sekolah

   Konselor di sekolah dapat mengetahui profil siswa yang kecanduan online game serta mengetahui tingkat kecanduan online game pada siswa Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan program bimbingan di sekolah.

2. Bagi Siswa

   Siswa mengetahui kerugian dari bermain online game yang berlebihan sehingga mengabaikan aktivitas sehari-hari, serta siswa mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain online game agar tidak menjadi kecanduan.

3. Bagi sekolah

   Memberikan gambaran umum perilaku siswa yang kecanduan online game, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku siswa yang kecanduan online game, dan memberikan informasi secara empiris tentang cara-cara penanggulangannya dalam bentuk sebuah program bimbingan dan konseling.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Definisi Konseptual

Konsep bertujuan untuk merumuskan istilah yang digunakan secara mendasar dan menyamakan persepsi tentang apa yang akan diteliti serta menghindari salah pengertian yang dapat mengaburkan tujuan penelitian.

Untuk lebih mengetahui pengertian mengenai konsep- konsep yang digunakan, maka peneliti membatasi konsep yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terapi Behavior

   Terapi Behavioristik adalah penyembuhan yang dinamis untuk memahami dan menyembuhkan pada tingkah laku yang abnormal.[4]

   Menurut Gerald Corey dalam bukunya "Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi" bahwa terapi tingkah laku adalah penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada berbagai teori tentang belajar.[5]

   Dari uraian di atas yang dimaksud dengan Terapi Behavior adalah pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor dalam mengarahkan dan mengubah pola tingkah laku yang abnormal menjadi tingkah laku yang lebih baik dan dapat berinteraksi dengan teman dan lingkungan yang baik pula.

---

[4] MD, Dahlan, *Beberapa Pendekatan dalam Penyuluhan (Konseling),* (Bandung: CV.Diponegoro, 1985),61

[5] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi,* (Bandung, Eresco, 1997), 267

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kecanduan:

Suatu keinginan yang intens dan berlebihan (kompulsif) akan sesuatu atau perilaku tertentu disertai dengan ketidakmampuan untuk mengontrol diri.[6]

3. Game online:

Game online: suatu permainan yang dilakukan oleh banyak pemain secara online melalui media internet.[7]

Jadi, yang dimaksud dengan mengatasi siswa kecanduan game online adalah proses pemberian bantuan oleh konselor dalam mengatasi siswa yang berperilaku berlebihan bahkan sering tidak mampu untuk mengontrol diri terhadap suatu permainan yang dilakukan secara online, agar dapat mengubah perilakunya dan dapat belajar dengan baik.

4. SMP Pawiyatan Surabaya

SMP Pawiyatan Surabaya adalah lembaga pendidikan formal yang setara dengan Madrasah Tsanawiyah dengan akreditasi A, yang berlokasi di JL. Tangkis Turi no. 4–6, kelurahan Simomulyo, kecamatan Sukomanunggal, kota Surabaya.

Dari definisi konsep di atas peneliti akan menjabarkan secara ringkas tentang konsep yang berjudul "*Terapi Behavior dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan*

[6] Didin Mukodim, Ritan Diyono, Hanumi ratna Sita, *Kecenderungan Kecanduan Internet terhadap prestasi Belajar*, (jakarta), dalam http://game.online.internet.new.com.

[7] http://ragnarok.wgaul.com/indoweapon1.php

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surabaya (Study Kasus terhadap Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online)" adalah suatu upaya atau tindakan yang bertujuan menciptakan kondisi- kondisi baru bagi proses belajar, membantu klien dalam mencapai tujuan, dan dalam membantu menyadarkan klien mengatasi suatu problem, pada penelitian ini memfokuskan pada masalah siswa yang kecanduan game online. Diharapkan dengan menggunakan terapi behavior ini klien dapat menjadi siswa yang berprilaku baik dan mampu berinteraksi dengan lingkungan pergaulannya dengan baik dan tepat.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi yang dimaksud adalah suatu cara yang ditempuh untuk menyusun suatu karya tulis, sehingga masalah di dalamnya menjadi jelas, teratur, urut, dan mudah dipahami. Adapun sistematika yang penulis gunakan dalm pembahasan ini ada lima bab pokok yang dikerangkakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisikan uraian teori- teori yang dijadikan dasar dalam menentukan langkah- langkah pengambilan data, memaparkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tinjauan pustaka yang digunakan sebagai pijakan penelitian dalam memahami dan menganalisa fenomena yang terjadi di lapangan. Yaitu:

a. Terapi Behavior

Meliputi pengertian terapi Behavior, ciri- ciri terapi behavior, karakteristik perilaku dalam terapi behavior, tujuan terapi behavior, langkah- langkah terapi behavior, perilaku bermasalah dalam terapi behavior, teknik terapi behavior.

b. Game Online

Meliputi pengertian game online, sejarah perkembangan game online, jenis- jenis game online, model- model game online, tujuan game online.

c. Kecanduan Game Online

Meliputi pengertian kecanduan game online, indikator kecanduan game online, faktor penyebab kecanduan game online, dampak kecanduan game online.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian, sasaran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik keabsahan data.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini, penulis menyajikan tentang gambaran umum Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya, penyajian data tentang penerapan terapi behavior, meliputi kondisi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, dan pendekatan konseling bagi siswa kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, evaluasi dan follow up terapi behavior dalam mengatasi di SMP Pawiyatan Surabaya, dan analisis data.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Terapi Behavior

1. Pengertian Terapi Behavior

Dalam konteks Indonesia istilah Behavior sama dengan istilah tingkah laku yang banyak membicarakan tentang perilaku- perilaku manusia sebagai hasil dari proses belajar.

Gerald Corey menjelaskan bahwa behavior adalah pendekatan-pendekatan terhadap konseling dan psikoterapi yang berkaitan dengan pengubahan tingkah laku. Pendekatan, teknik dan prosedur yang dilakukan berakar pada berbagai teori tentang belajar.[1]

Pelopor- pelopor aliran Behavioristik pada dasarnya berpegang pada keyakinan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari proses belajar, oleh karena itu dapat diubah dengan belajar baru.[2]

Terapi behavior adalah salah satu teknik yang digunakan dalam menyelesaikan tingkah laku yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam dan dorongan untuk memenuhi kebutuhan- kebutuhan hidup, yang dilakukan melalui proses belajar agar bisa bertindak dan bertingkah laku lebih efektif,

---

[1] Gerald Corey, *Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: Refika Aditama, 1997), h. 196

[2] W.S. Winkel, *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan,* (Yogyakarta: PT. Grasindo Persada, 1988), h. 87

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lalu mampu menanggapi situasi dan masalah dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Aktifitas inilah yang disebut sebagai belajar.

2. Masalah Terapi Behavior

Masalah- masalah dalam terapi behavioral adalah perilaku- perilaku yang tidak sesuai dengan harapan, artinya kebiasaan- kebiasaan negative atau tidak tepat.[3] Perilaku seperti ini merupakan hasil dari interaksi yang salah dengan lingkungannya, sehingga mengakibatkan penyimpangan perilaku.

Jadi perilaku yang tidak sesuai dengan harapan dan tingkah laku yang sama sekali berbeda dengan perilaku normal merupakan masalah- masalah dalam terapi behavior.

3. Tujuan Terapi Behavior

Dalam setiap pemberian terapi tentu saja mengharapkan sebuah hasil yang tampak dari terapi tersebut. Dalam terapi behavior yang memfokuskan pada persoalan- persoalan perilaku spesifik atau perilaku menyimpang, bertujuan untuk menciptakan kondisi- kondisi baru bagi proses belajar dengan dasar bahwa segenap tingkah laku adalah dipelajari termasuk tingkah laku yang maladaptif.[4]

Sedangkan Latipun dalam bukunya yang berjudul Psikologi Konseling menjelaskan bahwa tujuan Terapi Behavior adalah mencapai

[3] Latipun, *Psikologi Konseling*, (Malang: UMM Press, 2001), h. 112
[4] Gerald Corey, *Konseling dan Psikoterapi*, h. 202

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kehidupan tanpa mengalami perilaku simptomatik, yaitu kehidupan tanpa mengalami kesulitan atau hambatan perilaku, yang dapat membuat ketidakpuasan dalam jangka panjang, atau mengalami konflik dengan lingkungan sosial.[5]

Berkaitan dengan definisi di atas, dapat diambil secara umum bahwa tujuan terapi behavior adalah:

a. Menghapus pola tingkah laku maladaptive atau maladjustment
b. Membantu balajar tingkah laku konstruktif
c. Merubah tingkah laku.

4. Ciri- ciri Terapi Behavior

Sebagai bagian dari system konseling Behavioral, maka ada beberapa ciri- ciri yang akan membedakan dengan terapi yang lain. Corey (1977) dan George dan Cristiani (1990) yang dikutip oleh Latipun dalam bukunya Psikologi Konseling mengemukakan ciri- ciri Terapi Behavior, yaitu:

a. Berfokus pada tingkah laku yang tampak dan spesifik
b. Memerlukan kecermatan dalam perumusan tujuan terapeutik
c. Mengembangkan prosedur perlakuan spesifik sesuai dengan masalah klien
d. Penafsiran objektif atas tujuan terapeutik.[6]

[5] Latipun, *Psikologi Konseling,* h. 113
[6] Ibid, h. 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Langkah- Langkah Terapi Behavior

Terapi Behavior beranggapan bahwa kondisi klien merupakan akibat dari stimulus konselor, dengan begitu konselor dalam setiap mengadakan konseling harus mempunyai langkah- langkah yang jelas dan tepat untuk lebih mudah memberikan stimulus kepada klien, sehingga klien dengan mudah dan cepat merasakan stimulus yang diberikan.

Sedangkan menuru Wingkel fase-fase dalam proses konseling dalam layanan konseling individualnya yaitu

a. Pembukaan, membagun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

   1) Menyambut kedatangan konseli.

   2) Mengajak berbasabasi sebentar.

   3) Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling.

   4) Mempersilahkan konseli untuk mengemukakan hal yang ingin dibicarakan.

b. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Penyelesaian masalah, menyalurkan arus pemikiran konseli, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

e. Penutup, megahiri hubungan pribadi dengan konseli.

1) Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan.

2) Menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil.

3) Memberikan semangat.

4) Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

5) Berpisah dengan konseli.

Dari urain tentang fase/tahap dalam proses konseling diatas, fase 2,3, dan 4 merupakan inti proses konseling.[7]

6. Karakteristik tingkah laku

Adapun karakteristik tingkah laku adalah:

a. Didasarkan pada teori yang dirumuskan secara tepat dan konsisten yang mengarah kepada kesimpulan yang dapat diuji

b. Berasal dari hasil penelaahan eksperimental yang secara khusus direncanakan untuk menguji teori- teori dan kesimpulannya

[7] Winkel, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*,(Yongyakarta: Media Abadi, 2010), h.478

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Memendang symptom sebagai respon bersyarat yang tidak sesuai (maladaptive conditioned responses)

d. Memandang symptom sebagai bukti adanya kekeliruan hasil belajar

e. Menganggap penyembuhan gangguan neurosis itu sebagai pembentukan kebiasaan (habit) yang baru

f. Penyembuhan symptom itu langsung dengan jalan memahami respon bersyarat yang keliru dan membentuk respon bersyarat yang diharapkan.[8]

7. Teknik- teknik Terapi Behavior

Untuk mencapai tujuan dalam proses konseling diperlukan teknik-teknik yang digunakan. Untuk pengubahan perilaku ada sejumlah teknik yang dapat dilakukan dalam terapi behavior, yaitu:

a. Desensitisasi Sistematis

Desensitisasi sistematis merupakan teknik relaksasi yang digunakan untuk menghapus perilaku yang diperkuat secara negatif biasanya berupa kecemasan, dan mnyertakan respon yang berlawanan dengan perilaku yang akan dihilangkan dengan cara memberikan stimulus yang berangsur dan santai.

b. Terapi Implosif

Terapi Implosif dikembangkan atas dasar pandangan tentang seseorang yang secara berulang- ulang dihadapkan pada situasi

[8] MD Dahlan, Beberapa Pendekatan dalam Penyuluhan (Konseling), h. 62-63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecemasan dan konsekuensi- konsekuensi yang menakutkan ternyata tidak muncul, maka kecemasan akan hilang. Atas dasar itu klien diminta untuk membayangkan stimulus- stimulus yang menimbulkan kecemasan.

c. Latihan Perilaku Asertif

Latihan perilaku asertif digunakan untuk melatih individu yang mengalami kesulitan untuk menyatakan dirinya bahwa tindakannya layak atau benar.

d. Pengkondisian Aversi

Teknik pengkondisian diri digunakan untuk meredakan perilaku simptomatik dengan cara menyajikan stimulus yang tidak menyenangkan, sehingga perilaku yang tidak dikehendaki tersebut terhambat kemunculannya.

e. Pembentukan Perilaku Model

Perilaku model digunakan untuk membentuk perilaku baru pada klien, memperkuat perilaku yang sudah terbentuk dengan menunjukkan kepada klien tentang perilaku model, baik menggunakan model audio, model fisik atau lainnya yang dapat teramati dan dipahami jenis perilaku yang akan dicontoh.

f. Kontrak Perilaku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kontrak perilaku adalah persetujuan antara dua orang atau lebih (konselor dan klien) untuk mengubah perilaku tertentu pada klien. Dalam terapi ini konselor memberikan ganjaran positif dipentingkan daripada memberikan hukuman jika kontrak tidak berhasil.[9]

B. Game Online

1. Pengertian Game Online

Pengertian Game Online atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet)[10]

Menurut Didik Mukodim, game online adalah suatu permainan yang dilakukan oleh banyak pemain secara online melalui media internet.

Game online didefinisikan menurut Burhan dalam Tsharir ialah sebagai game computer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki pemainnya yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

2. Sejarah Perkembangan Game Online

[9] Ibid, h. 118-120
[10] http://en.wikipedia.org/OnlineGames

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil *(small local network)* sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time- sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama *(Multiplayer Games)*.

3. Jenis- jenis Game Online

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game- game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. Game- game ini menginspirasi game- game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari *demam dotcom*, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online.* Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action, sport,* maupun RPG *(role- playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia.

Berikut adalah nama- nama game online yang masih ada di Indonesia[11]:

a. Ragnarok

Ragnarok merupakan game yang kisahnya diambil dari sebuah komik karya komikus terkenal Korea. Game ini masuk ke Indonesia pada bulan Mei tahun 2003, game buatan *Gravity (Korea)* mempunyai gameplay dan gambar anime yang sangat cocok dengan kegemaran gamer Asia, bahkan game ini cukup sukses juga diberbagai Negara Eropa.

Kelebihan game ini antara lain memiliki dunia luas yang bisa dijelajahi oleh para pemainnya. Selain itu pembagian karakter dan jobnya sendiri sangat baik bila disbanding dengan game- game lain. Monster, item dan peta juga dibuat dengan sangat baik. Fitur- fitur lainnya pada game seperti karakter bisa membuka *chat room* (pub), karakter yang jisa berjualan, menempa barang, mengambil quest, dan

[11] http://ligagame.com/index.php?option=com_content&task=view&id=87&itemid=1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih banyak lagi merupakan salah satu yang membuat game ini tidak membosankan.

b. Risk Your Life

Risk Your Life merupakan game online RPG 3D bergaya gothic, dengan tema dua bangsa yang bermusuhan, yaitu *Human* (manusia) dan *Akhan.* Game keluaran PT. Dream Web Technology masuk sekitar pertengahan tahun 2004.

Dalam RYL pemain dapat menyerang dan menguasai para monster, pemain, group, guild, kebangsaan lainnya, dan karakter kamu akan berkembang dengan latihanmu. Karakter pemain akan berkembang tidak hanya dari level, tapi juga dari mengumpulkan sumber alam, dan pemain juga harus melindungi para teman, guild, bahkan kebangsaanmu sendiri. Terdapat 3 jenis peperangan di dalam game RYL yaitu *Guild War, Siege War* dan *Race War*.

c. Tantra Online

Tidak lama setelah RYL muncul, *Tantra* muncul sebagai saingan yang cukup serius untuk gameplay yang hampir sama. Tantra online mengambil setting dari legenda- legenda di India.

Tantra menawarkan sejumlah *dungeon*/area bawah tanah, bahkan area istimewa yang dipersiapkan khusus untuk para pemain melakukan pertempuran dan pertandingan antar dewa 8 karakter berbeda. Dalam Tantra terdapat 4 kelas dan 8 suku. Setiap suku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilengkapi dengan pakaian dan item yang unik ditambah dengan fasilitas menambah level karakter guna meningkatkan kemampuan tempurnya.

Game keluaran Playon ini tampaknya sudah banyak ditinggalkan oleh para pemainnya, tapi masih sempat bertahan saat ini. Sejak tanggal 5 Maret 2008, Tantra bisa dimainkan gratis selamanya. Selain itu sejak tanggal 1 Maret, telah ada event "Double XP" selamanya.

d. Xian

Game 2.5D ini cukup kreatif memakai sistem strategi RPG dengan latar belakang *oriental Asia.* Xian memiliki gameplay yang berasaskan berdagang dan mencari keuntungan sebesar- besarnya.

Game yang sangat unik keluaran Boleh game ini, mengambil setting Asia Timur pada tahun 1500. Pedagang- pedagang dari Korea, Jepang dan Cina berkelana ribuan kilometer jauhnya melewati gunung-gunung yang tinggi, sungai- sungai yang panjang dan melintasi lautan luas dan ganas untuk memperoleh kemashuran dan kekayaan. Petualangan seperti ini yang harus dijalani oleh pemain game yang ingin menjadi seorang pedagang yang termasyhur.

e. Gun Bound

Gun Bound merupakan game online bergenre action pertama yang masuk ke Indonesia. *Gun Bound* juga merupakan game action pertama yang masuk di WCG *(World Ciber Game)*. Game ini sempat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sangat digandrungi ketika pertama kali dirilis di Indonesia sekitar tahun 2004 dan hingga kini masih bertahan dengan para penggemarnya.

Gun Bound merupakan game pertama yang memanfaatkan system "*item mall*", yaitu pemain dapat membeli item- item atau *avatar* (item yang dapat dipakai oleh karakter) untuk mendandani karakter. Pembelian item bisa menggunakan voucher yang diterbitkan oleh Boleh Game.

4. Model- Model Game Online

a. First Person Shooter (FPS), sesuai jedulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga seolah- olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut. Kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata- senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak- tembakan).

b. Real Time Strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

c. Cross- Platform Online, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware atau *console* atau game yang memiliki konektifitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Browser Games, merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *firefox, opera IE.* Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung *javascript, php,* maupun *flash.*

e. Massive Multiplayer Online Games, adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (lebih dari 100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.[12]

5. Tujuan game online

Dilihat secara natural dan format pembentukan game online, game online dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan. Sedangkan menurut Wan dan Chiau (2006), lima tema atau alasan menggunakan internet yaitu hiburan dan kesenangan, adaptasi perasaan yaitu mengisi waktu luang dan mengalihkan diri dari kesepian, kebosanan, melepaskan stress, relaks, dan melegakan perasaan, kebutuhan akan hubungan pribadi, mencari hal menarik dan tantangan, dan yang terakhir adalah untuk melarikan diri dari kenyataan.

C. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

[12] http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-game-online-di-indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kecanduan menurut O'Donnell dan Ball (1966) dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang tidak dapat dikontrol baik kepribadian, motivasi, atau kepercayaan dan secara alami keadaan biologi yang baik.

Orzack mendefinisikan internet addiction disarder (kecanduan internet yang berlebih) sebagai kelainan yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya (virtual reality) pada layar komputernya lebih menarik dari pada dunia dunia kenyataan hidupnya sehari- hari.

Menurut ensiklopedia berbahasa Indonesia mengartikan kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Kecanduan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya.

Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang- senang dan cara untuk melarikan diri dari suatu keadaan yang tidak nyaman. Hal tersebut dapat digolongkan dalam beberapa kategori yaitu: 1). Kegagalan yang berulang- ulang dalam mengontrol suatu perilaku (ketidakmampuan untuki mengontrol), 2). Berlanjutnya suatu suatu perilaku yang berulang- ulang walaupun menimbulkan dampak yang negatif. Kecanduan juga terjadi dalam penggunaan internet yaitu ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktifitas sehingga melalaikan keluarga dan teman.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan uraian di atas, maka kecanduan yaitu suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya dan berlaku secara berulang- ulang yang dapat mengakibatkan melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan sekitar.

2. Indikator Kecanduan Game Online

Gejala, tanda atau ciri- ciri anak yang kecanduan game online adalah:[13]

a. Perhatian tertuju pada internet (memikirkan aktifitas online sebelumnya dan berharap segera online)
b. Ingin menggunakan internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan
c. Tidak dapat mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan internet
d. Merasa gelisah, murung, tertekan, atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.

Menurut Young (2005), indikator kecanduan game online adalah sebagai berikut:

a. Kehilangan kontak dengan dunia nyata
b. Tidak tertarik dengan hal lain

[13] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tidak mau makan, tidur ataupun ke sekolah, permainan hanya satu-satunya yang penting

d. Keasyikan dengan permainan

e. Berbohong atau menyembunyikan bermain

f. Hilangnya ketertarikan akan aktifitas lain

g. Penarikan sosial dari keluarga dan teman- teman

h. Memainkan game sebagai suatu pelarian

i. Melanjutkan permainan walaupun berakibat buruk.

3. Faktor penyebab kecanduan game online

a. Faktor Internal

Dalam melakukan sesuatu seseorang didorong keinginannya untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan adalah suatu keadaan yang ditandai dengan perasaan kekurangan akan sesuatu atau keinginan perwujudan tindakan tertentu. Suler menerangkan tentang beberapa kebutuhan atau needs yang mendasari seseorang melakukan aktifitas berinternet. Teori yang disusun oleh Suler berpadoman pada teori kebutuhan dari Murray.

1) Sexual Needs

Menurut Suler, seseorang mengakses situs yang berhubungan dengan seks di internet dengan alasan, yaitu: untuk memenuhi kebutuhan psikis dan sosialnya. Kebutuhan biologis yang dimaksud adalah seks itu sendiri, sedangkan kebutuhan psikis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan social adalah kebutuhan untuk berkomunikasi secara mendalam dengan orang lain tentang hal- hal yang berhubungan dengan kebutuhan apa saja.

2) Needs for Achievement

Internet merupakan suatu hal baru yang menyimpan banyak tantangan bagi para penggunanya. Tantangan yang terdapat di internet itu sendiri bersifat teknik seperti software dan program-program baru yang memancing rasa ingin tahu para penggunanya.

Tantangan yang ditawarkan oleh dunia maya mengundang para penggunanya untuk melakukan eksplorasi dan mencari jawaban dari rasa ingin tahu mereka. Hal ini merupakan sesuatu yang tidak pernah berakhir, mengingat manusia terlahir dengan insting untuk selalu memuaskan rasa ingin tahunya.

3) Needs to Belong

Setiap individu, membutuhkan hubungan interpersonal dengan orang lain dan kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki oleh orang lain. Oleh karena itu, individu memiliki kecenderungan untuk berada di suatu komunitas yang orang- orang di dunia maya mengenalnya dengan baik.

Dunia maya menawarkan banyak tempat dan komunitas yang dapat dimasuki oleh para penggunanya. Komunitas tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat memuaskan kebutuhan para penggunanya akan persahabatan dan dukungan social antar anggota komunitas.

b. Faktor Eksternal

1. Pemain butuh menghabiskan banyak waktu dan energi untuk menciptakan sebuah karakter dan personal virtual mereka. Game tersebut memang dirancang agar mereka 'menginvestasikan' banyak waktu dan usaha untuk memperluas karakter dan kemampuan mereka.
2. Belum lagi pemain difokuskan untuk mendapatkan senjata baru atau score yang tinggi, ini akan membuat pemain enggan berhenti bermain sebelum mereka memenuhi target mereka. Tentu saja, begitu target tercapai, selalu ada target yang lebih besar berikutnya, dan berikutnya.
3. Game multiplayer online memang dirancang untuk interaktif agar pemain bekerja sama untuk mencapai tugas tertentu. Karena itu pemain merasa tidak dapat meninggalkan permainan sebelum memenuhi kewajiban untuk tim mereka.
4. Daya tarik lainnya dari game tersebut adalah aspek sosial. Di dunia game online tersebut mereka bisa menjadi siapa saja sesuai yang mereka inginkan, dan relatif mudah untuk meningkatkan karakter.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Masalahnya adalah mereka kesulitan belajar bersosialisasi di dunia nyata, khususnya buat mereka yang memang kesulitan berteman.

5. Candu lainnya yang menarik adalah game ini bisa dijadikan sebagai pelarian dari masalah-masalah di dunia nyata. Tentu saja hal ini merupakan pengaruh negatif karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain game ketimbang menyelesaikan masalah yang dihadapi.[14]

4. Dampak Kecanduan Game Online

Kecanduan game online sangat berpengaruh terhadap perilaku seseorang, baik dampak positif maupun dampak negatif.[15]

Dampak positif kecanduan game online antara lain:

a. Setiap game memiliki tingkat kesulitan/Level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.

[14] http://adamonline.web.id/internet-dan-jaringan/ciri-anak-kecanduan-games-online
[15] http://www.jejakbocah.com/2012/05/dampak-game-online-bagi-kesehatan.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Meningkatkan konsentrasi.Kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

c. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lanchashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.

d. meningkatkan kemampuan membaca. Psikolog dari Finland Univesity menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.

e. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Sebuah studi menemukan bahwa gamers mempunyai skil berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai Negara.

f. Meningkatkan pengetahuan tentang computer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang peman game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Karena pengguna komputer aktif biasanya mereka juga akan belajar troubleshooting komputer dan overclocking.

g. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

Dampak negatif kecanduan game online:

a. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

b. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keylogger, software cracking dll.Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

c. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun perkerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

e. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)

f. Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

g. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

D. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online.

Konselor memutuskan menggunakan terapi behavior dalam menangani kasus siswa X, guna merubah perilaku siswa X yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara memberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila siswa X bermain game online maka siswa X diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila siswa X bermain game online maka klien diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar klien tidak bermain game online lagi.

Menurut Wingkel fase-fase dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu:

a. Pembukaan, membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

   1) Menyambut kedatangan konseli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengajak berbasabasi sebentar.

3) Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling.

4) Mempersilahkan konseli untuk mengemukakan hal yang ingin dibicarakan.

5) Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

b. Penjelasan, Konselor menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengar dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseli yang sebaiknya diambil.

c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisis kasus, sesuai dengan terapi konseling yang dipilih.

d. Menyalurkan pemikiran konseli, sesuai dengan terapi konseling yang dipilih.

e. Penutup, mengakhiri hubungan pribadi dengan konseli.

1) Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan.

2) Menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil.

3) Memberikan semangat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

5) Berpisah dengan konseli.

Dari urain tentang fase/tahap dalam proses konseling diatas, fase 2,3, dan 4 merupakan inti proses konseling.[16] Adapun pelaksanaan terapi behavior yang sehubungan dengan masalah yang dialami siswa X tersebut, konselor menempuh langkah langkah sebagai berikut:

a. Tahap yang pertama yaitu pembukaan. Membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling melakukan proses wawancara. Konselor mulai melibatkan diri dengan klien yang akan dibantunya.

b. Tahap yang kedua penjelasan masalah. Klien mengemukakan hal yang ingin dibicarakan dengan konselor, sambil mengutarakan sejumlah pikiran dan perasaan yang berkaitan dengan perilaku klien. Klien bebas mengutarakan apa yang dianggap perlu dikemukakan. Konselor berusaha menentukan jenis masalah dan terapi yang akan diambilnya yang sesuai dengan masalah dan faktor penyebab yang dialami oleh klien.

c. Tahap ketiga yaitu, Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisis kasus sesuai dengan terapi konseling yang dipilih. konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan terapi tingkah laku yang telah dipilih oleh konselor. Konselor mengajak

[16] Winkel, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, (Yongyakarta: Media Abadi, 2010), h.478

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang dengan membentuk tingkah laku yang lebih adaptif dengan memberikan pemerkuat positif dan negatif.

d. Tahap keempat yaitu menyalurkan pemikiran konseli, sesuai dengan terapi konseling yang dipilih. Disini konselor menggunakan terapi tingkah laku untuk mengubah perilaku klien yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Adapun langkah –langkahnya sebagai berikut:

1) Langkah yang pertama dilakukan adalah wawancara. Konselor berusaha membantu klien untuk mengubah perilaku yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara menmberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila klien bermain game online maka klien diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila klien tidak bermain game online maka klien diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar klien tidak bermain game online lagi.

2) Langkah yang kedua yaitu, konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan tingkah laku yang diinginkan serta mengajak klien merenungkan kembali semua yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sedang ia lakukan sekarang dengan membentuk tingkah laku yang lebih adaptif dengan memberikan pemerkuat positif dan negatif.

3) Langkah ketiga yaitu, konselor membentuk perkuatan positif dan negatif. Konselor juga berusaha menyadarkan klien bahwa ia mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang ia lakukan, karena jika tidak maka selamanya klien akan terbelenggu dalam candu.
4) Langkah keempat yaitu penghapusan, maksudnya adalah dengan konselor memberikan penguatan positif dan negatif serta memberikan respon yang sesuai secara terus menerus dan juga mengajar klien dengan reward bila klien tidak bermain game online lagi.
5) Langkah kelima yaitu percontohan (pembentukan model), maksudnya adalah konselor memberikan contoh model atau melihatkan model perilaku yang lebih diinginkan atau klien menerima model perilaku jika sesuai.
6) Langkah keenam yaitu kontrak perilaku, maksudnya konselor melakukan kesepakatan dengan klien jika pemerkuat-pemerkuat untuk memberikan tingkah laku tidak dapat dilaksanakan atau tidak dapat memberikan pengaruh.[17]

e. Tahap terakhir adalah penutup, bilamana klien sudah merasa mantap dengan penyelesaian masalah yang ditemukan bersama konselor, proses konseling dapat diakhiri.

[17] Gerald Corey, *Teory dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT, Rafika Aditama, 2010), h. 219- 223

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seperti yang sudah dipaparkan diatas oleh peneliti tentang terapi behavior bahwasanya terapi behavior merupakan upaya pemberian bantuan yang diberikan secara pribadi atau individu dan langsung bertatap muka (berkomunikasi) antara pembimbing (konselor) dengan siswa (klien). Dengan kata lain pemberian bantuan yang diberikan ini dilakukan melalui hubungan yang bersifat face to face relationship (hubungan empat mata), yang dilakukan dengan wawancara antara (pembimbing) konselor dengan siswa (klien). Masalah-masalah yang dipecahkan melalui teknik konseling, adalah masalah-masalah yang bersifat pribadi.

Dengan demikian jelas bahwa terapi behavior mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, karena dengan terapi behavior diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh klien secara pribadi dan mendalam sehingga si klien akan memahami kondisi dirinya, lingkungannya, permasalahan yang dialami, kekuatan dan kelemahannya sendirinya, serta kemungkinan upaya untuk mengatasi masalahnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode merupakan hal yang sangat penting, apalagi dalam penelitian ilmiah, sebab dengan menggunakan metode akan mempengaruhi proses pengumpulan data, juga dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu tujuan penelitian.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sebagaimana dalam buku Lexy Moleong, metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa wawancara langsung dengan klien, mencatat proses dan hasil wawancara dengan klien dan mengamati setiap perilaku keseharian klien.[1] Dengan tujuan diharapkan dapat membantu peneliti dalam pengamatan, menghayati, merenungkan fenomena di lapangan serta untuk memberikan gambaran secara detail tentang bagaimana pelaksanaan pemberian terapi behavior dalam mengatasi siswa kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya.

Adapun untuk jenis penelitiannya adalah penelitian Deskriptif yaitu, suatu penelitian yang bermaksud semata- mata untuk mengkomulasikan data- data

[1] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif,* (Bandung: Rosda Karya, 2007), h. 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenai situasi- situasi atau kejadian secara sistematis, factual dan sistematis.[2] Dalam hal ini adalah mendeskripsikan segala hal yang berhubungan dengan perilaku siswa X di sekolah maupun dirumah dan proses konseling yang dilakukan oleh konselor.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian Studi Kasus (Case Study), adalah penelitian tentang subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Adapun tujuan dari studi kasus ini adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat- sifat serta karakter- karakter yang khas dari kasus, ataupun status yang kemudian dari sifat- sifat khas di atas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.[3]

Alasan memilih jenis penelitian yang berbentuk studi kasus adalah penelitian ini dilakukan secara mendalam, maksudnya pengumpulan data secara lengkap dan dilakukan secara intensif dengan mengikuti dan mengamati perilaku ataupun gejala- gejala semua dilakukan peneliti secara terperinci. Maka dalam penelitian ini menggunakan studi kasus karena konselor memberikan terapi behavior kepada satu siswa saja, tidak untuk beberapa siswa.

Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel atau populasi. Jadi hanya berdasar atas pengenalan diri konseli dengan cara mempelajari dan menjalani perkembangan konseli secara terperinci. Dalam hal ini konselinya adalah seorang

---

[2] Sumadi Subrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: PT: Remaja Gravindo Persada, 2005), h. 75
[3] Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), h. 63

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa d SMP Pawiyatan Surabaya. Sedangkan data yang diperlukan dalam skripsi ini adalah deskripsi tentang kasus konseli dan pelaksanaan konselingnya.

B. Sasaran Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat tiga subjek yang menjadi sasaran oleh peneliti, antara lain:

a. Konseli (seseorang yang membutuhkan bantuan).[4]

Klien adalah seorang siswa kelas 7 di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya. Kecanduan yang dilakukan klien antara lain tidak mengenal waktu dalam bermain game online, bahkan tidak masuk sekolah beberapa hari dikarenakan asyik bermain game online. Segala cara dilakukan supaya keinginannya tercapai, yakni dengan berbagai alasan mulai dari meminta uang lebih, berbohong dengan mengatakan belajar bersama, ataupun yang lainnya.

b. Konselor

Konselor adalah orang yang mempunyai kewenangan (kompetensi) untuk melakukan penanganan suatu masalah secara professional dan dapat dipercaya oleh konseli agar dalam proses konseling konseli bisa merasa nyaman dan proses konselingnya bisa berhasil dalam menangani masalah tersebut. Informasi yang diperoleh dari konselor adalah:

[4] Moh. Surya, *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2003), h. 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

- Informasi tentang diri konseli yang berupa tinkah laku konseli, cara pandang konseli, dan bagaimana konseli berinteraksi di lingkungan sekolah.
- Proses terapi yang dilakukan dalam mengatasi kasus konseli.

Informasi dari konselor sebagai informan yang menangani siswa diperoleh tentang tingkah laku siswa pada saat di dalam kelas, yang mana klien selalu rame, usil sama temannya, tidak mau dinasehati, dan mengajak temannya bermain. Proses terapi yang dilakukan yakni dengan memanggil siswa X hadir ke ruang BK untuk mendapatkan terapi.

c. Informan

Informan dalam penelitian ini adalah teman konseli yang biasa bermain bersamanya yang bisa membantu untuk mendapatkan data- data terkait dengan konseli. Informasi yang diperoleh antara lain:

- Hubungan konseli dengan teman- teman di sekolah.
- Tingkah laku konseli di dalam kelas.

Informasi yang diterima dari temannya, konseli selalu rame di dalam kelas bahkan saat pelajaran berlangsung, susah dinasehati, jahil terhadap teman- temannya terutama teman perempuan, sehingga teman- temannya pun ikut menghindar darinya. Dari hal tersebut sudah dapat dilihat bahwa interaksi konseli dengan teman- temannya sangat kurang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam penelitian ini yang melakukan konseling adalah konselor, melalui metode ini upaya pemberian bantuan diberiakan secara individual dan langsung bertatap muka (berkomunikasi) antara pembimbing (konselor) dengan siswa (klien). Dengan kata lain pemberian bantuan diberikan melalui hubungan yang bersifat face to face (hubungan empat mata), yang dilaksanakan dengan wawancara antara (pembimbing) konselor dengan siswa (klien). Masalah – masalah yang dipecahkan melalui teknik konseling adalah masalah – masalah yang bersifat pribadi.

C. Lokasi Penelitian

Sedangkan lokasi penelitian skripsi ini, penulis memilih lokasinya di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya, yang terletak di Jl. Tangkis Turi no 4- 6 Surabaya. Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya merupakan sekolah bertaraf Nasional dengan Akreditasi A. Berada di tengah-tengah pemukiman padat penduduk dan dikelilingi oleh Lembaga- Lembaga Pendidikan formal lainnya.

D. Sumber Data

Adapun sumber data dari penelitian ini di dapat dari:

a. Data Primer

Sebagai data primernya, peneliti menggunakan riset lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam objek

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Adapun sumber data ini diperoleh melalui responden yang terdiri dari klien, konselor, orang tua, dan teman- teman klien.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dengan membaca buku atau literatur yang sesuai dengan kajian- kajian teoritis untuk didokumentasikan dan dari hasil perpustakaan ini peneliti gunakan untuk memaparkan landasan teori.

E. Teknik pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut :

a. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan adalah penginderaan secara langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku.[5] Metode ini penulis gunakan untuk mengamati secara langsung dan mencatat tentang situasi yang ada dalam lingkungan sekolah atau lembaga tersebut.[6]

Dengan menggunakan metode tersebut, maka nantinya dapat membantu terhadap pelaksanaan penelitian dalam memperoleh data- data yang bersifat fisik. Observasi ini penulis lakukan pada tanggal 15 Juli 2012, yang mana dalam observasi ini bertujuan untuk mencari data mengenai

[5] Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta) h. 206
[6] Natsir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. (Bogor selatan: galia indoesia) h. 193

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perilaku anak egois di SMP Pawiyatan Surabaya, proses pelaksanaan konseling, dan keberhasilan konseling.

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang masalah klien dan proses pelaksanaan bimbingan dan konseling meliputi tindakan dalam membantu seorang siswa agar dapat mencegah dan mengatasi kebiasaannya bermain game online.

c. Chek List

Chek List merupakan suatu daftar yang mengandung atau mencakup faktor- faktor yang diselidiki. Akan memberikan bantuan yang besar sekali terhadap pembimbing untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai anak- anak yang ada di dalam kelas tersebut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu berupa barang- barang tertulis, seperti buku-buku, majalah, maupun dokumen.[7]

---

[7] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 135.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Metode ini oleh penulis digunakan untuk mengumpulkan data tentang lokasi penelitian, letak geografis, keadaan sarana prasarana, serta data- data yang lainnya untuk mengetahui tentang diri konseli.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data- data tersebut. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka dalam menganalisis data yang terkumpul peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, analisis deskriptif ini dimulai dari teknik klasifikasi data.[8]

Dengan adanya metode deskriptif kualitatif, maka teknik analisis data dilakukan melalui 3 tahapan[9], yaitu:

1. Reduksi Data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah atau data kasar yang muncul dari catatan- catatan tertulis di lapangan.
2. Penyajian Data, yaitu penyusunan informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih selektif dan sederhana serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan.

---

[8] Lexy. J. moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2005), h. 103

[9] Husaini Usman dan Purnama Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kesimpulan, yaitu merupakan tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data- data yang telah di peroleh dari observasi, interview, dan dokumentasi.

G. Teknik Pengabsahan Data

Dalam hal ini, peneliti sebagai instrumennya langsung menganalisa data di lapangan untuk menghindari kesalahan- kesalahan. Maka untuk mendapatka hasil yang optimal dalam penelitian ini harus mengetahui tingkat keabsahan data, antara lain: [10]

a. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikursertaan pada latar penelitian.

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai jika hal itu dilakukan, maka akan membatasi:

1). Membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks

2). Membatasi kekeliruan peneliti

3). Mengompensasikan pengaruh dari kejadian- kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat.

b. Ketekunan Pengamatan

[10] Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: PT. Rosda Karya, 2007), h. 324

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisi yang konstan atau tentatif, mencari suatu usaha, membatasi berbagai pengaruh, mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat diperhitungkan.

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri- ciri atau unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal- hal tersebut secara rinci.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dan di luar data itu. Triangulasi dengan sumber berita membandingkan data, mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

Ada 3 tejnik dalam triangulasi, yaitu:

1). Triangulasi menggunakan sumber yaitu membandingkan data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang berbeda dalam hal penelitian kualitatif seperti membandingkan data hasil dari pengamatan dari hasil wawancara.

2). Triangulasi menggunakan metode pengecekan derajat kepercayaan temuan hasil penelitian dengan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3). Triangulasi dengan penyidik yaitu memanfaatkan beberapa teori yang ada.[11]

d. Pemeriksaan Sejawat melalui Diskusi

Teknik yang dimaksud untuk mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran peneliti yang dilakukan dengan cara mengexpose hasil sementara yang diperoleh dalam bentuk diskusi, analitik dengan rekan sejawat.

e. Uraian Rinci

Teknik ini dituntut agar melaporkan hasil penelitiannya sehingga uraiannya secara teliti dan secermat mungkin yang menggambarkan kontek tempat penelitian diselenggarakan dan laporannya harus mengacu pada focus penulisan.

f. Pengecekan anggota

Pengecekan anggota ini untuk mengerti sikap siapa saja yang memberikan informasi dan pandangan tentang penelitian. Para anggota yang terlibat dalam penelitian ini adalah rekan- rekan terdekat klien sebagai informan dan konselor sebagai instrument penelitian.[12]

---

[11] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 179
[12] Ibid, h. 175-185

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah SMP Pawiyatan Surabaya

Nama Sekolah	: SMP PAWIYATAN	
Alamat	: Jalan	: Tangkis Turi No. 4-6 , Telp 5316346.
	Kelurahan	: Simomulyo
	Kecamatan	: Sukomanunggal
	Kota	: Surabaya
Nama dan alamat Yayasan	: Yayasan Perguruan Pawiyatan	
	: Jl.Tangkis Turi No. 4-6, Surabaya	
	Kelurahan	: Simomulyo
	Kecamatan	: Sukomanunggal
	Kota	: Surabaya 60181
	Notaris	: Soehartono,SH
	Nomor/Tahun	: Y.A 7/2/22 – Tanggal 16 Maret 1978
NSS/NDS / NISN	: 204056028285/ 2005302404/ 2053252	
Jenjang Akriditasi	: Terakreditasi – A	
Tahun Didirikan	: 1 Juni 1981	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahun Peroperasian : 1981/1982

Kepemilikan Tanah : Hak Milik Yayasan

a. Status Tanah : Sertifikat

b. Luas Tanah : 1.800 M2

2. Visi dan Misi SMP Pawiyatan Surabaya

a. Visi SMP Pawiyatan Surabaya

Lembaga pendidikan yang berkembang menuju kearah kemajuan, yang akan selalu "mengedepankan prestasi, disiplin, dan bertanggung jawab memberikan keteladanan, peloporan dalam IPTEK yang berdasarkan pada iman dan taqwa kepada Tuham Yang Maha Esa"

b. MISI SMP Pawiyatan Surabaya

1. Mewujudkan peningkatan Kualitas Kelulusan
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran.
3. Meningkatkan prestasi non Akademik
4. Membentuk generasi yang mandiri, memiliki sikap gotong Royong, hormat dan santun kepada Guru dan Orang Tua serta cinta Tanah Air.
5. Meningkatkan semangat kerja dan prestasi kerja yang dilandasi oleh sikap Kekeluargaan dan Keteladanan.
6. Menciptakan situasi Kondusif dan Dinamis dalam lingkungan Sekolah.
7. Mengoptimalkan kegiatan pengembangan diri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Meningkatkan penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi
9. Mengoptimalkan pengamalan Ajaran Agama yang di peluknya.
10. Membentuk generasi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

3. Kegiatan Pembelajaran SMP Pawiyatan Surabaya

a. Intrakurikuler

1) Kegiatan pembekajaran dilaksanakan pagi dan sore:

Pagi : Senin s/d Jum'at : pukul 07.00 – 12.00

Sore : Senin s/d Jum'at : pukul 12:00 – 17.00

2) Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan do'a bersama yang di pimpin oleh salah satu di ruang guru, dan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan absen, dan ada juga yang langsung diisi dengan materi pembuka sebelum materi kegiatan belajar mengajar.

b. Ekstrakurikuler

1) Drum band
2) Seni tari
3) Palang Merah Remaja
4) Bina Volly dan Sepak Bola

Untuk kegiatan Ekstrakurikuler dilaksanakan setiap hari sabtu dan sifatnya tidak wajib hanya untuk siswa- siswi yang berminat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Keadaan Guru dan Sarana Prasarana SMP Pawiyatan Surabaya

a. Data Guru SMP Pawiyatan Surabaya

- Jumlah Guru Tetap Yayasan : 24 Orang
- Jumlah Guru Tidak Tetap : 23 Orang
- Jumlah Guru Negeri/DPK : - Orang
- Pegawai tidak Tetap Yayasan : 15 Orang

Untuk guru BK terdiri dari tiga orang, satu orang sebagai koordinasi dan masing- masing di beri beban untuk mengampu beberapa kelas yang telah dibagikan.

b. Sarana dan Prasarana SMP Pawiyatan Surabaya

1) Ruang Kepala Sekolah : 1
2) Ruang Waka Sekolah : 1
3) Ruang Kelas Teori : 12
4) Ruang Lab. IPA : 1
5) Ruang Lab. Komputer : 1
6) Ruang Lab. Bahasa : 1
7) Ruang Perpustakaan : 1
8) Ruang UKS : 1
9) Ruang Gudang : 1
10) Ruang Osis : 1
11) Ruang Guru dan Staf : 1
12) Ruang Konseling : 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13) Ruang Ketrampilan : -

14) Ruang Media : -

15) Mushola : 1

16) Toilet Siswa Putra : 2

17) Toilet Siswa Putri : 2

18) Toilet Guru : 3

19) Kantin : 4

20) Parkir Sepeda Motor : 3

5. Keadaan Siswa- Siswi SMP Pawiyatan Surabaya

Berikut ini jumlah peserta didik di SMP Pawiyatan Surabaya:

KELAS	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
7 A	43	Masuk Pagi
7 B	42	
7 C	42	
7 D	43	Masuk Siang
7 E	43	
8 A	44	
8 B	44	
8 C	44	
8 D	44	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8 E	45	
8 F	44	
9 A	42	Masuk Pagi
9 B	42	
9 C	44	
9 D	44	
9 E	44	
9 F	44	
9 G	39	
9 H	36	

TAHUN	PENDAFTAR	KELAS VII		KELAS VIII		KELAS IX		JML
		Jml Siswa	Rombel	Jml Siswa	Rombel	Jml Siswa	Rombel	
2009/2010	365	361	8	366	8	253	6	980
2010/2011	271	271	6	349	8	343	8	963
2011/2012	214	188	5	264	6	335	8	787
2012/2013	904	441	10	211	5	252	6	904

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. PENYAJIAN DATA

Dalam penyajian data ini peneliti akan menyajikan data tentang kasus siswa yang kecanduan game online dan Terapi bahavior. Data ini berdasarkan hasil observasi, interview, check list, tes Who Am I, dan dokumentasi, serta catatan lapangan saat peneliti melaksanakan penelitian.

1. Siswa Kecanduan Game Online di SMP Pawiyatan Surabaya

Anak adalah titipan yang harus dirawat oleh orangtua, dijaga dan juga dididik dengan baik. Banyak orangtua yang tidak mengerti apa yang terjadi pada anaknya dikarenakan kesibukan bekerja dan lain sebagainya. Apa yang dialami anaknya baik dirumah maupun di sekolah orangtua hanya menanyakan bagaimana sekolahnya, padahal di sisi lain anak tersebut memiliki suatu kekurangan dan merasa kurang mendapat perhatian dari kedua orangtuanya. Misalkan saja anak tersebut jarang masuk sekolah dikarenakan terlalu asyik bermain game online di warnet, sedangkan orangtua hanya tahu anak berangkat ke sekolah. Dalam hal ini kasus yang peneliti angkat adalah kasus X sebagai konseli.

a. Identifikasi Kasus

Pada langkah ini yang harus diperhatikan oleh guru BK adalah mengenal gejala- gejala awal dari suatu masalah yang dihadapi siswa. Maksud dari gejala tersebut adalah apabila siswa menunjukkan tingkah laku yang berbeda atau menyimpang dari biasanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data- data yang diperoleh tentang diri klien adalah sebagai berikut:

Data tentang klien X adalah:

1. Identitas siswa
   a. Nama : X
   b. Jenis kelamin : Laki- Laki
   c. Tempat tanggal lahir : Surabaya, 24 Maret 1998
   d. Agama : islam
   e. Ke sekolah ditempuh : Bersepeda
   f. Alamat : Jl. Sawahan DKA 3/30
   g. Nomor telepon : 0838 5700 5504
   h. Hobi : Main Game dan Bersepeda
   i. Cita- cita : Taekwondo Master dan Peneliti
   j. Tinggal bersama : Orangtua
   k. Jumlah saudara : 2
   l. Anak ke : 1
2. Identitas orangtua
   a. Ayah
      1. Nama : Kasimin
      2. Tempat/tanggal lahir : -
      3. Agama : Islam
      4. Suku bangsa : Indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Pendidikan terakhir : SMA
6. Pekerjaan : Karyawan PT. Maspion
7. Penghasilan perbulan : Rp 2.000 000,-
8. Alamat : Jl. Sawahan DKA 3/30

b. Ibu

1. Nama : Dwi Astuti
2. Tempat/tanggal lahir :
3. Agama : Islam
4. Suku bangsa : Indonesia
5. Pendidikan terakhir : S 1
6. Pekerjaan : Swasta
7. Penghasilan perbulan : Rp 1.500.000,-
8. Alamat : Jl. Sawahan DKA 3/30

c. Wali

1. Nama : -
2. Tempat/ tanggal lahir : -
3. Agama : -
4. Suku bangsa : -
5. Pendidikan terakhir : -
6. Pekerjaan : -

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Penghasilan perbulan : -
8. Alamat : -

d. Jumlah saudara

1. Saudara kandung : 1
2. Laki-laki : 2
3. Perempuan : -
4. Anak nomor : 1

3. Keadaan Jasmani Dan Kesehatan

a. Keadaan jasmani

1. Tinggi badan : 160 cm
2. Berat badan : 50 kg
3. Bentuk badan : -
4. Bentuk muka : -
5. Bentuk/warna rambut : Ikal / hitam
6. Warna kulit : -
7. Golongan darah : O

b. Keadaan kesehatan

1. Keadaan mata : Baik
2. Keadaan telinga : Baik
3. Keterbatasan jasmani : mudah lelah
4. Keadaan umum kesehatan : Baik
5. Penyakit yang sering dialami : Tidak ada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Riwayat Pendidikan

Umur masuk sekolah : 6 tahun

Lamanya sekolah : 8 tahun

Pernah menunggak/tidak naik sekolah :

a. Di SD di kelas : -

b. Di SMP di kelas : -

c. Di SMA di kelas : -

5. Nilai mata pelajaran

- Mata pelajaran dengan nilai tertinggi : B. Indonesia
- Mata pelajaran dengan nilai terendah : Matematika
- Mata pelajaran yang disenangi : B. Indonesia
- Mata pelajaran yang di benci : Matematika
- Prestasi/absensi : Rendah/ cukup

6. Kelakuan dan Relasi Sosial

Sikap terhadap guru : Baik

Sikap terhadap teman : Baik

Sikap terhadap orang tua : Baik

Sikap/perlakuan dari guru : Baik

Sikap/perlakuan dari teman : Baik

Sikap/perlakuan dari orang tua : Baik

Sikap/perlakuan dari saudara : Baik

7. Kegiatan Dirumah dan Diluar Rumah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Kegiatan-kegiatan di rumah :

1. Sebelum ke sekolah : Di rumah
2. Sehabis dari sekolah : main game
3. Pada malam hari : Di rumah, maen PS

b. Kegiatan diluar rumah :

1. Olah raga : Sepak Bola
2. Kesenian : -
3. Kegiatan keagamaan : -
4. Kegiatan social : -
5. Kursus : -
6. Pekerjaan : -

Untuk mengetahui kondisi konseli lebih jelas, maka konselor menunjukkan data- data tentang konseli secara berurutan yaitu dari berbagai kondisi:

1. Kondisi keluarga

Kehidupan keluarga X, ayahnya bernama KM, bekerja di PT. Maspion, berangkat jam setengah enam pagi pulang jam 9 malam. Sedangkan ibunya bernama DA adalah seorang guru PNS dengan penghasilan yang lumayan. Adiknya masih kelas dua Sekolah Dasar. X jarang bertemu dengan ayahnya karena ayahnya selalu berangkat sebelum X bangun tidur dan selalu pulang setelah X tidur. Orangtuanya selalu memberikan uang saku setiap harinya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rp. 5000,- (lima ribu rupiah), akan tetapi ayahnya juga selalu memberikan uang tambahan setiap satu minggu sekali, sehingga dia bebas menggunakan uang itu untuk bermain game di warnet.

2. Kondisi ekonomi

Kondisi perekonomian dari konseli adalah baik karena kedua orangtuanya telah bekerja dengan sejumlah gaji yang tetap, dan digunakan untuk menghidupi keluarga yang hanya berjumlah empat orang tersebut. Dengan uang sejumlah itu maka keduanya mampu untuk menyekolahkan kedua anaknya, bahkan mampu memberikan fasilitas yang cukup memadai di rumah.

3. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan di daerah sekitar rumah sangat baik. Karena tinggal di daerah perkampungan, maka antara tetangga yang satu dan yang lainnya saling mengenal. X cukup dikenal di lingkungan rumahnya karena merupakan salah satu anak yang mudah bersosialisasi dengan teman sebayanya bahkan dengan anak yang usianya jauh di atasnya. Pergaulannya dengan teman-temannya juga yang membawanya mengenal game online di internet. Apalagi di sekitar tempat tinggalnya banyak terdapat warung Internet (warnet) yang dengan mudah dijangkaunya.

Sedangkan kondisi di lingkungan sekolah konseli juga sangat baik karena didukung dengan sarana dan prasarana yang ada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahkan sangat memadai, kemudian untuk tenaga pengajar juga sudah berkompeten di bidangnya masing- masing.

Dari data klien tersebut, peneliti memberikan suatu tes tentang kepribadian yang mana dari hasil tersebut diperoleh gejala sementara bahwa klien memiliki kebiasaan yang suka bergaul dengan teman- teman yang kurang baik, bahkan dengan teman yang tidak disukai oleh keluarganya.

b. Diagnosis

Diagnosis merupakan simpulan dari analisis atas keseluruhan data dan informasi yang diperoleh. Diagnosis dilakukan untuk menentukan masalah yang dialami oleh klien. Dalam diagnosis ini, terdapat adanya sebab-akibat dari permasalahan yang dialami oleh klien.

Penulis mengemukakan diagnosis permasalahan X sebagai berikut:

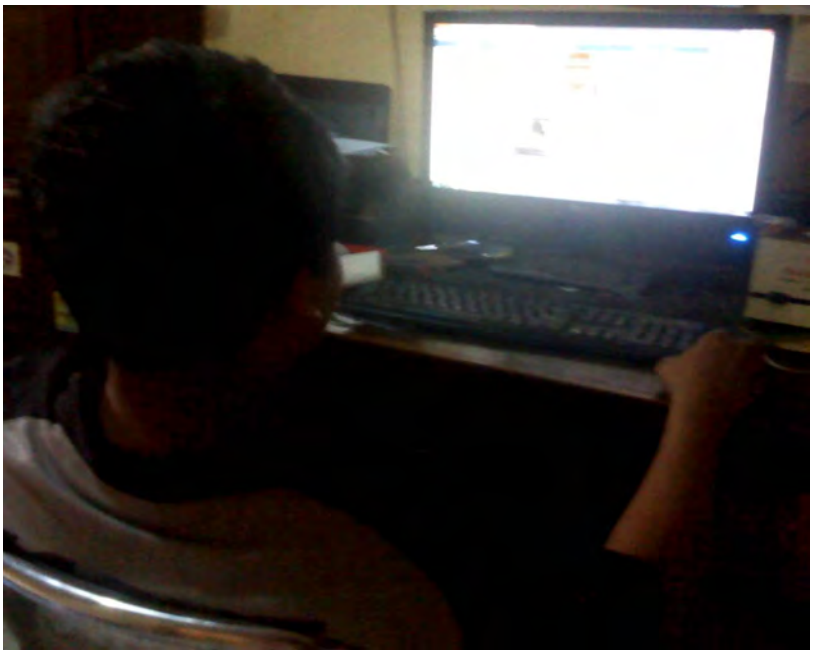
1. X sering tidak masuk sekolah karena asyik bermain game online di warnet.
2. X sering membohongi orangtua karena ia selalu bilang berangkat ke sekolah.
3. Nilai raportnya menurun.
4. Lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman.
5. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekskul)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game.[1]

Gambar 4.1

Siswa bermain game online di rumah teman



c. Prognosis

Prognosis adalah langkah yang menetapkan jenis bantuan yang akan dilaksanakan untuk membimbing anak. Langkah prognosis ini ditetapkan berdasarkan kesimpulan dalam langkah diagnosis.

Berdasarkan diagnosis yang telah dipaparkan sebelumnya, klien perlu dibantu memecahkan permasalahannya melalui proses konseling.

[1] Hasil wawancara dengan Bimo Presetyo S, Pd. Surabaya 12 Juli 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk itu, konselor menentukan treatment yang akan digunakan dalam proses konseling untuk membantu klien mengatasi masalah, yaitu menggunakan konseling dengan terapi behavioral.

2. Pelaksanaan Terapi Behavior dalam Mengatasi Siswa yang Kecanduan Game Online di SMP Pawiyatan Surabaya

Pelaksanaan terapi behavior di SMP Pawiyatan Surabaya lebih banyak atau bahkan selalu dilaksanakan hanya ketika terdapat masalah dalam diri siswa. Dalam hal ini pelaksanaaan konseling dilakukan untuk kegiatan pengentasan yaitu untuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

Sebagaimana yang dilakukan oleh siswa yang kecanduan game online, maka hal itu termasuk perilaku yang maladatif. Untuk itu sangat dibutuhkan penanganan khusus terhadap masalah tersebut.

Kemudian untuk mengatasi kecanduan game online siswa X tersebut maka usaha bimbingan konseling di SMP Pawiyatan Surabaya adalah dengan menggunakan terapi behavior karena terapi tersebut diberikan kepada individu yang bermasalah seperti halnya siswa yang mengalami kecanduan game online tersebut. Dalam terapi behavior yang digunakan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, guru bimbingan konseling menggunakan terapi behavior dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku yang maladatif menjadi tingkah laku yang adaptif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu:

a. Pembukaan, membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

    1) Menyambut kedatangan konseli.

    2) Mengajak berbasa-basi sebentar.

    3) Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling.

    4) Mempersilahkan konseli untuk mengemukakan hal yang ingin dibicarakan.

b. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

d. Penyelesaian masalah, menyalurkan arus pemikiran konseli, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

e. Penutup, mengakhiri hubungan pribadi dengan konseli.

    1) Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil.

3) Memberikan semangat.

4) Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

5) Berpisah dengan konseli.

Dari tahapan-tahapan terapi behavior diatas dikombinasikan dalam pelaksanaan terapi behavior yang dilakukan oleh konselor dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, sebagai berikut:

Dengan langkah diatas diharapkan siswa X dapat berubah dari perilaku yang maladatif kepada perilaku yang adaptif. Adapun pelaksanaan bimbingan konseling dilaksanakan disekolah, sedangkan proses konseling yang dilakukan konselor dalam setiap kali pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu 40 menit.

Gambar 4.2

Konselor memberikan konseling terhadap siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap-tahap pelaksanaan terapi behavior dalam mengatasi siswa kecanduan game online adalah sebagai berikut:

a. Tahap pertama

Pertemuan pertama, konselor mulai melibatkan diri dengan siswa X yang akan dibantunya. Pada awalnya siswa X tidak mau terbuka, pendiam dan susah di ajak ngomong sehingga konselor merasa kesulitan dan setelah konselor berusaha bersikap lembut dan menganggap klien sebagai teman sehingga tidak tercipta suasana yang formal.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu, konselor mulai melibatkan diri dengan siswa X dengan memberikan kenyamanan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suasana santai kepada klien. Adapun bentuk keterlibatan konselor dengan siswa X yaitu:

Konselor : " Selamat pagi nak? Bagaimana kabar kamu?

Klien : " Selamat pagi juga Pak. Alhamdulillah kabar saya baik Pak"

Konselor : " Silahkan duduk nak, apa kamu ingin tau kenapa Bapak panggil kamu kesini?"

Klien :" iya Pak?"

Konselor :" Begini nak, akhir-akhir ini Bapak lihat kamu sering tidak masuk sekolah, dan beberapa guru juga bilang ke Bapak kalau kamu jarang mengerjakan PR. Sebenarnya ada apa nak?"

Klien : "hmmmmm iya Pak, saya memang sering tidak masuk sekolah dan jarang mengerjakan PR."

Konselor :"apakah kamu bersedia membicarakan hal ini pada Bapak?"

Klien : "(klien diam)"

Konselor : "Bapak cuma pengen kamu cerita sama Bapak"

Klien :(menunduk)"saya…..tidak tahu Pak."

Konselor : " begini nak… maksud dari pertemuan kita, Bapak ingin sekali membantu kamu dalam menyelesaikan masalah kamu, apa saja kamu ingin bicarakan sama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bapak, Bapak akan mendengarkan dan berusaha memahami bagaimana perasaanmu, dan Bapak janji Bapak tidak akan cerita ke siapapun tentang masalah kamu. Kamu bisa cerita kapan saja kamu mau nak.."

Klien :(masih menunduk dan berfikir)… "iya Pak, saya akan cerita sama Bapak."

Konselor : "baiklah, sekarang kamu masuk ke kelas dulu karena jam pelajaran akan di mulai."

Klien : "emmmmh, iya Pak, saya ingin cerita semua sama Bapak. Apa besok Bapak ada waktu untuk saya?"

Konselor : "iya tentu nak,… kapan saja kamu mau, kamu bisa cerita apa saja dengan Bapak?"

Klien : (tersenyum)… "ya sudah Pak saya masuk kekelas dulu. Assalamuallaikum…"

Konselor : "iya…. Wa'alaikumsalam".[2]

b. Langkah yang kedua

Konselor : "selamat pagi…..? bagaimana kabar kamu nak.?"

Klien : "pagi juga Pak, Alhamdulillah kabar saya baik Pak.."

Konselor : "ya sudah…silahkan duduk nak, santai saja.. ini diminum nak…" (mengambilkan minuman)

[2] Hasil wawancara dengan Bimo Presetyo S, Pd. Surabaya 16 Juli 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Klien :” iya Pak, Terimakasih..”

Konselor : “sebentar Bapak bereskan meja Bapak dulu. Yup sekarang Bapak siap mendengarkan cerita kamu.”

Klien : “iya Pak, sebenarnya selama ini saya sering tidak masuk sekolah karena bermain bersama teman Pak. Saya terlalu asyik bermain sampai kadang saya malas mau berangkat sekolah. ….”

Konselor : ” loch… dengan siapa kamu bermain nak?”

Klien : (diam sejenak)…

“dengan Wawan (nama samaran) Pak.”

Konselor : “apa Wawan juga siswa sekolah sini nak?”

Klien : “iya Pak, anak kelas VII….”.

Konselor : “apa orangtuamu tahu masalah ini nak?”

Klien : “hmmmmmm (berfikir) tidak tahu Pak, mereka tidak tahu. Mereka hanya tahu saya berangkat ke sekolah n belajar. Mereka tidak pernah menanyakan kegiatan saya Pak…”

Konselor : “berarti kamu membohongi orangtuamu nak…?”

Klien : ”iya Pak”….

Konselor : “nak, saya mengerti perasaan kamu. setelah mendengarkan yang kamu ceritakan, saya dapat menyimpulkan bahwa sebenarnya kamu merasa tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperhatikan oleh orangtuamu sehingga bisa bergaul secara bebas dengan siapa saja di lingkungan sekitar rumah. " apa betul seperti itu nak…?"

Klien : "iya Pak. Saya berteman dengan siapa saja bahkan dengan anak yang usianya jauh di atas saya.[3]

c. Langkah ketiga

Pada langkah ketiga ini penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih. Setelah konselor memperoleh data-data dari berbagai sumber maka konselor mengungkapkan masalah serta sebab-sebab terjadinya masalah yang menimpa siswa X. Adapun munculnya kecanduan game online yang dialami oleh siswa X disebabkan karena siswa X merasa tidak diperhatikan oleh orangtuanya yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga ia bergaul dengan siapa saja bahkan yang usianya jauh di atas dia. Dan teman-temannyalah yang mengenalkan dia dengan game online. Dia juga rela mengorbankan sekolahnya hanya untuk bermain game online di warnet selama berjam-jam setiap harinya.

Dari data-data yang diperoleh oleh konselor dari berbagai sumber maka konselor mengungkapkan masalah serta sebab-sebab terjadinya masalah yang menimpa siswa X maka konselor menentukan

[3] Hasil Obsevasi dengan Pak Bimo Prasetyo, S. Pd, Surabaya 25 Juli 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jenis terapi yang akan diambilnya yang sesuai dengan masalah dan faktor penyebabnya. Adapun terapi yang diberikan konselor adalah dengan menggunakan terapi tingkah laku.

d. Tahap keempat

Tahap keempat yang dilakukan yaitu menyalurkan pemikiran konseli yang sesuai dengan terapi konseling yang dipilih yaitu menggunakan terapi behavior. Disini konselor menggunakan terapi behavior karena bertujuan untuk mengubah perilaku siswa X yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Adapun langkah–langkahnya sebagai berikut;

1) Langkah pertama yaitu proses wawancara. Disini konselor juga berusaha membantu klien untuk mengubah perilaku yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara memberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila klien bermain game online maka klien diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila siswa X tidak bermain game online maka siswa X diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar siswa X tidak bermain game online lagi. Adapun bentuk reward disini berupa pujian atau kontrak yakni

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

klien di beri izin mengikuti study tour sekolah bila ia tidak bermain game online lagi dank lien menyutujuinya.

2) Langkah kedua yang dilakukan yaitu, konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan tingkah laku yang diinginkan serta klien juga dibimbing untuk menilai perilakunya sendiri sampai klien mengaku bahwa kebiasaannya selama ini seperti sering tidak masuk sekolah, jarang belajar, sering membohongi orangtua adalah perbuatan yang tidak baik dan merugikan dirinya sendiri.

   Dan dalam hal ini konselor juga berusaha mengajak klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang apakah tindakan yang diambil itu berakibat positif atau negatif pada dirinya, karena pada dasarnya baik dan buruknya suatu perbuatan yang dia lakukan adalah untuk klien sendiri. Selain itu konselor juga meminta bantuan kepada orang tua klien yakni diharapkan orang tua siswa X dapat bersikap lebih perhatian terhadap anak dan bisa menjadi pengarah yang benar.[4]

3) Langkah ketiga yaitu, pertemuan yang keempat setelah konselor membentuk penguatan positif pada langkah pertama dengan berupa persetujuan mengikuti study tour jika siswa X tidak bermain game

[4] Hasil obsevasi dengan Bimo Prasetyo, S. Pd, Surabaya 25 Juli 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

online lagi maka konselor juga membentuk perkuatan intermiten yang berguna untuk memelihara tingkah laku yang telah terbentuk. Adapun dalam perkuatan intermiten ini tidak setiap perilaku diberi reward namun diberi semacam variasi maksudnya jika pertama diketahui siswa X tidak bermain game online maka siswa X tidak diberi reward dan dibiarkan lebih dulu dan jika siswa X diketahui lagi tidak bermain game online lagi maka siswa X baru diberi reward. Dan konselor juga berusaha menyadarkan siswa X bahwa dia mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang dia lakukan karena jika tidak, maka selamanya siswa X akan selalu terbelenggu dalam candu game online.

Adapun bimbingan yang diberikan konselor kepada siswa X berkenaan dengan masalah yang dihadapi siswa X diantaranya yaitu:

a) Mengajarkan siswa X agar mampu berfikir positif dan mampu mengendalikan setiap keinginannya agar dalam bertindak tidak salah.

b) Siswa X harus dapat menentukan respon-respon mana yang bertentangan yang menghambat perilaku yang diinginkan untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlemah. Sebaliknya respon yang mungkin memunculkan perilaku yang tidak diinginkan, diperkuat agar tidak muncul.

c) Klien diupayakan untuk mengulang respon yang cocok sehingga siswa X sedikit demi sedikit memperoleh cara untuk menyesuaikan, baik yang tidak terlihat maupun dalam tindakan yang nyata supaya tingkah laku siswa X dapat berubah dari yang maladatif menjadi yang adaptif.[5]

4) Dalam langkah yang keempat ini, sebelum konselor melanjutkan bimbingan, konselor terlebih dahulu menanyakan keadaan dan perkembangan siswa X dan siswa X menjawab baik, tapi siswa X mengatakan bahwa dia masih sesekali bermain game online. Kemudian konselor memberi saran kepada siswa X berupa:

"apabila respon-respon keinginan bermain game online muncul maka berfikirlah positif dan dan alihkan keinginan tersebut dengan mencari kesibukan dan melakukan hal-hal yang positif pula seperti bersepeda, belajar, atau bermain bola sehingga pada akhirnya mengendalikan keinginan berlebihan itu."

Pada langkah ini konselor juga mengadakan penghapusan, maksudnya setelah konselor memberikan perkuatan yang positif yakni apabila siswa X bermain game online maka siswa X diberi

[5] Hasil Observasi dengan Bimo Prasetyo, S.Pd, Surabaya 31 Juli 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang tidak diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila siswa X tidak bermain game online maka siswa X diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang, persetujuan atau kontrak supaya siswa X tidak bermain game online lagi. Dan juga memberi respon yang sesuai secara terus menerus serta membentuk pemerkuat intermiten, maka konselor akan menghapus pemerkuat primer dan mengganjar siswa X dengan reward bila siswa X tidak bermain game online lagi.[6]

5) Pada terapi yang kelima ini, seperti biasanya sebelum melanjutkan bimbingan, maka konselor menanyakan keadaan siswa X terlebih dahulu dan konselor juga melihat perubahan yang terjadi pada siswa X yaitu siswa X sekarang sudah lebih ramah, terbuka, walau masih sedikit malu-malu. Dan dalam langkah ini konselor juga memberikan model tingkah laku dan pengambilan respon-respon yang diperlihatkan oleh tokoh yang memberikan jalan untuk ditiru melalui pengamatan terhadap tokoh yang dikaguminya, seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu yang mungkin sudah diketahui atau dipelajari dan ternyata tidak ada hambatan.

e. Tahap terakhir adalah penutup.

[6] Hasil Obsevasi dengan Bimo Prasetyo, S.Pd, Surabaya 3 Agustus Juli 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bilamana klien sudah merasa mantap dengan penyelesaian masalah yang ditemukan bersama konselor, proses konseling dapat diakhiri. Dengan demikian, dalam langkah ini diharapkan klien dapat mencontoh model prilaku yang sesuai dan cocok untuk dirinya.

Konselor : "bagaimana perkembangan selanjutnya nak…?"

Klien : "sekarang saya sudah dapat mengendalikan diri saya dari keinginan-keinginan yang berlebihan dan mulai menghentikan kebiasaan saya dalam bermain game online Pak. Saya juga merasa orangtua saya lebih perhatian kepada saya. Apalagi sekarang saya sudah kelas IX, saya harus lebih rajin belajar dan tidak membuang-buang waktu agar saya bisa lulus ujian dengan nilai yang maksimal."

Konselor : "Alhamdulillah kalau kamu sudah menyadari kekeliruan kamu selama ini, tapi ingat ya… jangan sampai diulang kembali. Saya do'akan semoga kamu menjadi anak yang baik dan berbakti kepada kedua orang tua dan semoga kamu sukses dengan ujiannya nanti."

Klien : "iya Pak… saya akan berperilaku baik dan belajar lebih rajin lagi….."

Konselor : "iya, kamu jangan segan-segan datang kesini ketika ada masalah ataupun tidak ada masalah."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Klien : “iya Pak…. Terimakasih atas bimbingan Bapak selama ini. Terimakasih atas saran dan pengertiannya. Saya akan berusaha terus.”

Konselor : ”iya sama-sama..”

Klien : “saya permisi dulu Pak, Assalamualaikum.

Konselor : ”iya.. Wa’alaikumsalam..” [7]

Dari paparan diatas tersebut adalah pelaksanaan terapi behavior yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya.

Gambar 4.3

Proses konseling yang diberikan konselor kepada konseli

[7] Hasil Observasi dengan Bimo Prasetyo, S.Pd. Surabaya 10 Agustus 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Evaluasi dan Follow Up Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di SMP Pawiyatan Surabaya.

1) Evaluasi

Langkah ini dimaksudkan untuk menilai atau mengetahui sejauh mana terapi yang dilakukan telah mencapai hasilnya. Yakni dengan melihat perkembangan selanjutnya mengenai tingkah lakunya serta aktifitas siswa sehari- hari khususnya di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan melalui observasi, wawancara dan test who am I yang dilakukan oleh peneliti, dan hasil penelitian yang dilakukan bersama konselor disekolah dapat ditentukan pengamatan sebagai berikut: Siswa X mengalami perubahan yang positif , Siswa X tidak membolos sekolah lagi, rajin mengerjakan PR dan lebih terbuka.[8]

[8] Hasil wawancara dan Observasi dengan Guru BK Bimo Prasetyo, S.Pd. pada tanggal 16 Agustus 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.4

Proses wawancara dengan konselor

Siswa X juga sudah mulai berangsur-angsur bisa merubah perilakunya yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. siswa X juga sudah mulai membuka diri berkomunikasi dengan orang-orang yang dekat seperti orang tua, saudara-saudaranya dan teman-temannya.

Untuk perkembangan akademisnya, siswa X sudah lebih rajin belajar dan selalu mengerjakan tugas walaupun hasilnya kadang masih belum maksimal. Nilai setiap mata pelajaranpun mulai meningkat dari biasanya meski terkadang masih sesekali belum memuaskan.

Adapun untuk mengetahui dan menilai perubahan yang telah terjadi pada klien setelah menjalani proses terapi dapat dijelaskan bahwa klien mengalami perubahan yang cukup baik, khususnya secara psikis hal tersebut terlihat dari pengakuan klien yang merasa bahwa sekarang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sudah tidak pergi ke warnet lagi dan sudah tidak tidak membolos sekolah lagi.

2) Follow Up

Pada langkah follow up ini, konselor mengamati sampai sejauh mana hal-hal yang dilakukan dalam terapi. Apakah dapat dilaksanakan oleh siswa X, sehingga dengan langkah-langkah ini konselor dapat mengontrol efektifitas perjalanan siswa X.

Dalam langkah-langkah sebelumnya tampak perubahan-perubahan pada diri siswa X yaitu; siswa X sudah mulai berangsur-angsur bisa mengubah perilakunya yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Siswa X juga sudah mulai membuka diri berkomunikasi dengan orang-orang terdekatnya seperti orang tua, saudara-saudaranya dan teman-temannya.

Dalam hal ini aktifitas siswa X harus masih dipantau oleh konselor untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang ada pada diri siswa X dan dalam melaksanakannya agar apabila tindakan-tindakan klien atau pikiran-pikiran siswa X seperti sebelum mendapatkan terapi behavior, maka konselor bisa mengevaluasi dan menindak lanjuti sehingga hal tersebut tidak muncul lagi dan siswa X menjadi anak yang baik.Setelah hasil akhir diketahui, konselor tidak berhenti memberikan bimbingan dan konseling, akan tetapi konselor tetap memberikan bimbingan dan menambah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wawasan pada klien guna memotivasi klien untuk menjadi yang lebih baik.

Setelah mengetahui proses terapi behavior dalam mengatasi siswa kecanduan game online yang dilakukan oleh konselor kepada klien, peneliti dapat mengetahui keberhasilan proses terapi behavior yang banyak membawa perubahan pada diri klien kearah yang positif.

C. ANALISIS DATA

Analsis ini merupakan hasil data atau informasi yang sudah disajikan pada pembahasan sebelumnya yang diperoleh dari interview dan observasi dengan pihak terkait di SMP Pawiyatan Surabaya. Berdasarkan judul "Terapi Behavior dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online (Studi Kasus terhadap siswa X di Sekolah Menengah Pertama Pawiyatan Surabaya)". Maka akan ditemukan data-data tentang pelaksanaan terapi behavior dalam mengatasi siswa kecanduan game online.

Dengan demikian penulis mencoba menganalisa data sesuai dengan temuan-temuan dilapangan yang dihubungkan dengan teori yang ada dari penelitian yang penulis lakukan di SMP Pawiyatan Surabaya, maka peneliti menemukan temuan data sebagai berikut:

1. Identifikasi Kasus Pada Siswa X yang kecanduan game online

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kecanduan secara psikologis adalah keadaan individu yang merasa terdorong menggunakan atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan efek menyenangkan yang dihasilkannya. Kecanduan juga terjadi dalam penggunaan internet yaitu ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktifitas sehingga melalaikan keluarga dan teman.[9]

Menurut Young (2005), indikator kecanduan game online adalah sebagai berikut:

a. Tidak mau makan ataupun ke sekolah, permainan hanya satu- satunya yang penting
b. Berbohong atau menyembunyikan bermain
c. Hilangnya ketertarikan akan aktifitas lain
d. Penarikan sosial dari keluarga dan teman- teman
e. Ingin menggunakan internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan.[10]

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan oleh konselor kepada klien dapat disimpulkan bahwa siswa X termasuk anak yang mengalami kecanduan game online sesuai dengan ciri-ciri yang sudah peneliti jabarkan di atas. Adapun ciri-ciri yang terdapat pada siswa X adalah sebagai berikut:

---

[9] http://en.wikipedia.org/*OnlineGames*
[10] http://www.ligagames.com/*sejarah-perkembangan-game-online-di-indonesia*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Siswa X kecanduan game online sejak kelas V. Penyebab awalnya adalah terpengaruh oleh teman- teman lingkungan rumahnya yang usianya lebih tua darinya. Seiring waktu, dia mulai sering pergi ke warnet di sekitar rumahnya yang memang terdapat banyak warnet. Semakin lama, dia semakin sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game hingga berpengaruh terhadap kebiasaan dan prestasi akademisnya. Dia sering tidak masuk sekolah, bahkan pernah terjadi hingga 5 hari berturut-turut, dia sering membohongi orangtuanya dengan mengatakan dia selalu berangkat ke sekolah padahal dia bermain game online di warnet bersama temannya, dia tidak tertarik mengikuti ekstrakurikuler di sekolahnya, dia lebih senang bermain game daripada bermain dengan teman baik di sekolah maupun di rumah.

Dari berbagai data di atas dapat disimpulkan bahwa teori tentang kecanduan game online sesuai dengan ciri dan gejala yang dialami oleh siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, yang rela mengorbankan waktu, pikiran, dan tenaganya hanya untuk bermain game online di warnet sehingga berpengaruh terhadap pendidikannya. Saat keinginannya muncul, dia menghabiskan waktu di warnet berjam-jam bahkan melalaikan kewajibannya sebagai seorang anak dan pelajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online.

Seperti layanan-layanan yang lain, pelaksanaan terapi behavior, juga menempuh beberapa tahap kegiatan. Menurut W. S. Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu, pembukaan, penjelasan masalah penggalian latar belakang masalah, penyelesaian masalah, dan penutup. Uraian yang lebih rinci tentang lima tahapan itu adalah sebagai berikut:

Pembukaan, diletakkan didasar bagi pengembangan hubungan antar pribadi yang baik, yang memungkinkan pembicaraan terbuka dan terarah dalam wawancara konseling. Bilamana konselor dan konseli bertemu untuk pertama kali, waktunya akan lebih lama dan isinya akan berbeda dengan pembukaan saat layanan konseli dan konselor bertemu kembali untuk melanjutkan wawancara yang telah berlangsung sebelumnya.

Penjelasan masalah, konseli mengemukakan hal yang ingin dibicarakan dengan konselor, sambil mengutarakan sejumlah pikiran dan perasaan yang berkaitan dengan masalah konseli. Konseli bebas mengutarakan apa yang dianggapnya perlu dikemukakan. Konselor menerima uraian konseli sebagaimana adanya dan memantulkan pikiran serta perasaan yang terungkap melalui penggunaan teknik konseling seperti refleksi dan klarifikasi. Sambil mendengarkan konselor berusaha menentukan jenis masalah yang disodorkan kepadanya, karena hal ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkaitan dengan pendekatan konseling yang akan diambilnya dalam kedua fase berikutnya, yaitu fase penggalian latar belakang masalah dan penyelesaian masalah.

Penggalian latar belakang masalah. Oleh karena konseli pada fase yang kedua belum menyajikan gambaran lengkap mengenai kedudukan masalah, diperlukan penjelasan lebih mendetail dan mendalam. Dalam hal ini inisiatif agak bergeser ke pihak konselor, yang lebih mengetahui apa yang dibutuhkan supaya konseli dan konselor memperoleh gambaran yang bulat. Fase ini juga dapat disebut analisis kasus, yang dilakukan menurut sistematika tertentu sesuai dengan pendekatan konseling yang telah diambil.

Penyelesaian masalah, berdasarkan apa yang telah digali dalam fase analisis kasus, konselor dan konseli membahas bagaimana persoalan dapat diatasi. Meskipun konseli selama fase ini harus ikut berpikir, memandang dan mempertimbangkan, peranan konselor dalam mencari penyelesaian permasalahan pada umumnya lebih besar. Konselor menerapkan sistematika suatu penyelesaian yang khas bagi masing-masing pendekatan yang disebut dalam fase yang ketiga. Dalam kata lain, kalau konselor mengambil pendekatan tingkah laku selama fase analisis kasus, dia harus menerapkan langkah-langkah yang diikuti oleh pendekatan itu dalam menemukan suatu penyelesaian. Langkah-langkah dalam pendekatan tingkah laku adalah sebagai berikut;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah yang pertama dilakukan oleh konselor adalah wawancara. Dan konselor juga berusaha membantu klien untuk mengubah perilaku yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara menmberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila klien bermain game online maka klien diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila klien tidak bermain game online maka klien diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar klien tidak bermain game online lagi. *Langkah yang kedua* yang dilakukan yaitu, konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan tingkah laku yang diinginkan serta mengajak klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang dengan membentuk tingkah laku yang lebih adaptif dengan memberikan pemerkuat positif dan negatif. *Langkah yang ketiga* yang dilakukan yaitu, konselor membentuk perkuatan positif dan negatif. Konselor juga berusaha menyadarkan klien bahwa ia mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang ia lakukan karena jika tidak maka selamanya klien akan terbelenggu dalam candu game online. *Langkah keempat* yang dilakukan yaitu penghapusan, maksudnya adalah konselor setelah memberikan penguatan positif dan negatif serta memberikan respon yang sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

secara terus menerus dan juga mengganjar klien dengan reward bila klien tidak bermain game online. *Langkah kelima* yang dilakukan yaitu percontohan (pembentukan model), maksudnya yaitu konselor memberikan contoh model atau melihatkan model perilaku yang lebih diinginkan atau klien menerima model perilaku jika sesuai. *Langkah keenam* yang dilakukan yaitu token economy atau biasa disebut dengan kontrak perilaku, maksudnya konselor melakukan token economy ini jika pemerkuat-pemerkuat untuk memberikan tingkah laku tidak dapat dilaksanakan atau tidak dapat memberikan pengaruh.[11]

Penutup, bilamana konseli telah merasa mantap tentang penyelesaian masalah yang ditemukan bersama dengan konselor, proses konseling dapat diakhiri. Dalam rangka penutup, masih terdapat fase-fase diantaranya yaitu; memberikan ringkasan jalannya pembicaraan, menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil, memberikan semangat, menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.[12]

Seperti yang sudah dipaparkan diatas oleh peneliti tentang terapi behavior bahwasanya terapi behavior merupakan upaya pemberian bantuan

---

[11] Gerald Corey, *Teory dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT, Rafika Aditama, 2010), h. 219-223

[12] Winkel, Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan, (Yongyakarta: Media Abadi, 2010) h.169

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diberikan secara pribadi atau individu dan langsung bertatap muka (berkomunikasi) antara pembimbing (konselor) dengan siswa (klien). Dengan kata lain pemberian bantuan yang diberikan ini dilakukan melalui hubungan yang bersifat face to face relationship (hubungan empat mata), yang dilakukan dengan wawancara antara (pembimbing) konselor dengan siswa (klien). Masalah-masalah yang dipecahkan melalui teknik konseling, adalah masalah-masalah yang bersifat pribadi.

Dengan demikian jelas bahwa terapi behavior mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, karena dengan terapi behavior diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh klien secara pribadi dan mendalam sehingga si klien akan memahami kondisi dirinya, lingkungannya, permasalahan yang dialami, kekuatan dan kelemahannya sendirinya, serta kemungkinan upaya untuk mengatasi masalahnya.

Saat ini, siswa X sudah tidak pernah bermain game online lagi dan ia tidak pernah membolos sekolah lagi. Klien juga menyadari bahwa kebiasaaannya itu telah berdampak buruk terhadap dirinya sendiri, dan klien juga menyadari bahwa ia sekarang sudah kelas IX sehingga harus lebih rajin belajar lagi agar bisa lulus ujian akhir nanti.[13]

[13] Hasil wawancara dengan Pak Bimo Prasetyo, Surabaya 16 Agustus 2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kepribadian siswa yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya adalah sering tidak masuk sekolah, terlambat masuk sekolah, membohongi orangtua, lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman, merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya, dan tidak memperhatikan pelajaran.

Perilaku kecanduan game online yang dialami oleh siswa tidak dapat dibiarkan terus- menerus seperti saat sekarang ini, karena akan berdampak negatif terhadap perilakunya yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap masa depannya.

Tindakan atau perilaku negatif tersebut yang dilakukan oleh siswa X berbeda apa yang ditampakkan di rumah dan di sekolah sehingga orangtua tidak pernah mengetahui tentang permasalahan yang dihadapi anaknya.

Dari permasalahan di atas maka konselor memberikan terapi Behavior yang bertujuan: mencapai kehidupan tanpa mengalami perilaku simptomatik, yaitu kehidupan tanpa mengalami kesulitan atau hambatan perilaku, yang dapat membuat ketidakpuasan dalam jangka panjang, atau mengalami konflik dengan lingkungan sosial.[14]

[14] Latipun, *Psikologi Konseling*, h. 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sebelum konseling dilaksanakan, maka orang yang memberikan konseling harus mengembangkan atmosfer kepercayaan dengan memperlihatkan bahwa:

1. Ia memahami dan menerima pasien
2. Kedua orang diantara mereka saling bekerjasama
3. Terapis memiliki alat yang berguna dalam membantu kearah yang dikehendaki oleh pasien.[15]

Sesuai dengan apa yang dilakukan oleh konselor, bahwasanya konselor sebelum melakukan kegiatan konseling harus menciptakan hubungan yang harmonis dengan diri klien, agar seorang klien dapat menceritakan permasalahannya secara terbuka terhadap konselor. Dan klien berfikiran bahwa konselor tersebut dapat memberikan bantuan terhadap permasalahan yang dihadapinya. Konselor harus bersikap aktif- direktif yaitu mengambil peran lebih banyak terutama pada saat awal konseling.

Dalam langkah-langkah sebelumnya tampak perubahan-perubahan pada diri siswa X yaitu; siswa X sudah mulai berangsur-angsur bisa mengubah perilakunya yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, siswa X juga sudah mulai membuka diri berkomunikasi dengan orang-orang yang dekat seperti orang tua, dan teman-temannya.

[15] Gerald Corey, *teori dan praktek konseling*.….,h. 106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini aktifitas siswa X harus masih dipantau oleh konselor untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang ada pada diri siswa X dan dalam melaksanakannya agar apabila tindakan-tindakan klien atau pikiran-pikiran siswa X seperti sebelum mendapatkan terapi behavior muncul lagi, maka konselor bisa mengevaluasi dan menindak lanjuti sehingga hal tersebut tidak muncul lagi dan siswa X menjadi anak yang baik.

Dari beberapa tahap penanganan masalah siswa, konselor dan peneliti sangat berharap dengan adanya keberhasilan yang diberikan melalui terapi behavior sehingga siswa X dapat merubah tingkah lakunya menjadi lebih baik dan dapat memanfaatkan waktunya dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan.

Dari data- data yang diperoleh, serta juga dengan melakukan analisis data tentang siswa kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan wawancara konselor, konseli dan teman konseli, serta test Who Am I, kondisi siswa X yang kecanduan game online di SMP Pawiyatan Surabaya adalah memiliki kepribadian lebih banyak menghabiskan waktu bermain game, sering melalaikan tugas, berbohong kepada orangtua, lebih memilih bermain game daripada bermain dengan teman, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekskul), dan merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game.
2. Dalam pendekatan konseling, konselor menggunakan konseling individu dengan terapi behavior. Pelaksanaan terapi behavior dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online dikatakan berhasil, walaupun disana sini masih terdapat beberapa kekurangan, akan tetapi kekurangan tersebut tidak akan mengurangi resiko teknik dan langkah-langkah yang terdapat dalam terapi behavior dan hal tersebut dilakukan karena berdasarkan kondisi dan rasa tanggung jawab konselor atas keberhasilan bimbingan dan konseling yang sedang dilaksanakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bahwa pelaksanaan konseling dengan terapi behavior sudah dapat dikatakan baik dan sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh peneliti. Hal ini sudah berdasarkan teori yang mampu mengatasi siswa kecanduan game online yaitu dengan menggunakan terapi behavior dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. Dalam mengatasi siswa kecanduan game online, konselor dengan menggunakan terapi tingkah laku untuk mengatasi perilaku siswa X yang maladatif menjadi adaptif.

3. Hasil dan tindak lanjut pelaksaan terapi behavior di SMP Pawiyatan Surabaya dapat dikatakan berhasil walaupun belum seratus persen, akan tetapi dapat mengurangi tingkat kecanduan game online di kalangan pelajar. hal ini dapat dilihat setelah menjalani proses konseling, siswa X mengalami perubahan yang cukup baik yaitu rajin berangkat k sekolah, rajin mengerjakan tugas, tidak membohongi orangtua lagi, mulai tertarik mengikuti ekskul, dan mulai membuka diri dengan orang-orang terdekat.

   Aktifitas siswa X harus masih dipantau oleh konselor untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang ada pada diri siswa X dan dalam melaksanakannya agar apabila tindakan-tindakan klien atau pikiran-pikiran siswa X seperti sebelum mendapatkan layanan konseling individual muncul lagi, maka konselor bisa mengevaluasi dan menindak lanjuti sehingga hal tersebut tidak muncul lagi dan siswa X menjadi anak yang baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Dari pemaparan kesimpulan di atas, maka diperlukan suatu masukan yaitu demi terciptanya dan terlaksananya Bimbingan dan Konseling di SMP Pawiyatan Surabaya dengan baik dan sesuai prosedur, maka setiap permasalahan yang dialami peserta didik harus ditangani dengan terapi yang sesuai dengan yang masalah yang ada agar peserta didik dapat lepas dari masalah yang dialaminya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi dan Ahmadi, *Metodologi Penelitian,* Jakarta: Bumi Aksara 1997.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* Jakarta: Rhineka Cipta, 1998.

Corey, Gerald, *Konseling dan Psikoterapi,* Bandung: Refikan aditama, 1997.

Corey, Gerald, *Teori dan Praktek Konseling,* Bandung: Refika Aditama, 2005.

Didin Mukodim, Ritan Diyono, Hanumi ratna Sita, *Kecenderungan Kecanduan* Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif,* Bandung: Rosda Karya, 2007.

Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi,* Bandung, Eresco, 1997.

Hall,C.S dan Lindzey,G, *Teori- teori Holistik Organismik,* Jakarta: 1994.

Husaini Usman dan Purnama Setiadi Akbar*, Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.

Latipun, *Psikologi Konseling*, Malang: UMM Press, 2001.

Lexy. J. moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2005.

MD, Dahlan, *Beberapa Pendekatan dalam Penyuluhan (Konseling),* Bandung: CV.Diponegoro, 1985.

Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.

Moh.Surya, *Psikologi Konseling*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2003.

Natsir, Mohammad, *Metode Penelitian*, Bogor selatan: Galia Indoesia, 2005.

Sumadi Subrata, *Metodologi Penelitian,* Jakarta: PT: Remaja Gravindo Persada, 2005.

W.S. Winkel, *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan,* Yogyakarta: PT. Grasindo Persada, 1988.

http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-game-online-di-indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

http://ragnarok.wgaul.com/indoweapon1.php

Internet terhadap prestasi Belajar, (jakarta), dalam http://game.online.internet.new.com.

http://www.jejakbocah.com/2012/05/dampak-game-online-bagi-kesehatan.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id