BIMBINGAN KONSELING ISLAM DENGAN TERAPI BEHAVIOR DALAM MENANGANI KASUS SEORANG REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SUKO SIDOARJO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar
Sarjana Komunikasi Islam (S.Kom.I)

Oleh :

AINUR RIFIT

NIM. B03207017

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS: K D.2011 018 BKI
No. REG: D.2011/BKI/018
ASAL BUKU:
TANGGAL :

GADJAH BELANG
8439407-5953789

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS DAKWAH

JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM

2011

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

Nama : Ainur Rifit

NIM : B03207017

Jurusan : Bimbingan Konseling Islam

Konsentrasi : Konseling Keluarga

Judul skripsi : Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Desa Suko Kab. Sidoarjo

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh dosen Pembimbing untuk diujikan.

Surabaya, 30 Juni 2011

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Drs. H.Cholil. M. pd.I

NIP. 196506151993031005

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 oleh Ainur Rifit ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Surabaya, 8 juli 2011
Mengesahkan
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Dakwah

Dekan

Dr.H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

Ketua

Drs.H.Cholil, M.Pd.I

NIP. 196506151993031005

Sekertaris

Yusria Ningsih, S.ag, M.Kes

NIP.197605182007012022

Penguji 1

Dra.Hj. Sri Astutik, M.S.i

NIP.195902051986032004

Penguji 2

Dra.Pudji Rahmawati, M.kes

NIP. 196703251994032002

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 OTENTISITAS SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ainur Rifit

NIM : B03207017

Jurusan : Bimbingan Dan Konseling Islam

Alamat : Perumahan Bumi Suko Indah D-13 Sidoarjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

METERAI TEMPEL 45EB9AAF361581964 6000 DJP

Surabaya, Juni 2011

Ainur Rifit

B03207017

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

Ainur Rifit (B03207017), Bimbingan Konseling Islam dengan terapi behavior dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan game online di Desa Suko Sidoarjo

Fokus penelitian adalah (1) Apa sajakah faktor- faktor penyebab kecanduan game online di desa suko kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo? (2) Bagaimana proses Bimbingan konseling islam dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo? (3) Bagaimana hasil Bimbingan konseling islam dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo?

Dalam menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriftif komparatif. Sedangkan dalam pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul; analisa dilakukan untuk mengetahui proses serta hasil dengan membandingkan Bimbingan Konseling Islam antara teori dan lapangan serta membandingkan kondisi klien sebelum dan sesudah mendapatkan konseling. dalam menganalisa (1) faktor- faktor penyebab kecanduan game online di desa suko kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo (2) proses Bimbingan konseling islam dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo (3) hasil Bimbingan konseling islam dalam menanganii kasus seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo.

Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa faktor-faktor kecanduan game online seorang remaja diantaranya minimnya waktu waktu bersama, kurangnya komunikasi dengan orang tua, merasa terkekang akibat peraturan yang diterapkan orang tua, keinginan yang tidak pernah terpenuhi, ditinggal teman sekolah, dan tidak mempunyai teman dirumah. Dalam penelitan ini proses konseling yang terjadi menggunakan terapi behavior, dengan teknik pengkondisian Aversi dengan pendekatan ini klien diharapkan dapat menghadapi kenyataan yang terjadi saat ini dengan mengubah tingkah lakunya. Hasil akhir dari proses konseing behavior dalam penelitian ini berhasil dengan prosentase 78% yang mana hasil tersebut dapat dilihat dari adanya perubahan sikap atau peilaku klien yang kurang baik mulai lebih baik.

Kata Kunci : Terapi Behavior, 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

JUDUL PENELITIAN i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL ix
BAB I : PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 9
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9
E. Definisi Konsep 11
1. Bimbingan Konseling Islam 11
2. Terapi Behavior 12
3. Kecanduan Game online 14
F. Metode Penelitian 15
1. Pendekatan dan jenis penelitian 15
2. Sasaran dan lokasi penelitian 16
3. Jenis dan sumber data 18
4. Tahap-tahap penelitian 20
5. Teknik pengumpulan data 22
6. Teknik analisis data 24
7. Teknik keabsahan data 24
G. Sistematika Pembahasan 28
BAB II : TINJAUAN TEORITIK TENTANG BIMBINGAN KONSELING ISLAM, TERAPI BEHAVIOR, DAN KECANDUAN GAME ONLINE
A. Bimbingan Konseling Islam 30
a. Definisi 30
b. Tujuan Bimbingan Konseling Islam 34
c. Fungsi Bimbingan Konseling Islam 35
d. Unsur-unsur Bimbingan Konseling Islam 36
e. Azas-azas Bimbingan Konseling Islam 40
f. Langkah-langkah Bimbingan Konseling Islam 44
B. Terapi *Behavior* Dalam Proses Bimbingan Konseling Islam 45
a. Definisi 45
b. Tujuan konseling 46
c. Teknik terapi *Behavior* 47
C. Kecanduan game online 48
a. Definisi 48

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. Faktor-faktor penyebab kecanduan game online 49
c. Dampak-dampak kecanduan game online 56
d. Gejala, Tanda atau Ciri-Ciri Anak-Anak yang Kecanduan Game online 58
e. Jenis-Jenis Kecanduan Internet 59
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan 60
BAB III : PENYAJIAN DATA
A. Deskripsi Umum Objek Penelitian 64
1. Lokasi penelitian 64
2. Deskripsi konselor 75
3. Deskripsi klien 77
4. Deskripsi masalah 80
B. Deskripsi Hasil Penelitian 82
1. Deskripsi data tentang faktor penyebab kecanduan game online seorang remaja di desa suko kabupaten sidoarjo 82
2. Deskripsi proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dengan terapi behavior dalam menangani kasus kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabubapten Sidoarjo 87
3. Deskripsi hasil proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam menangani kasus kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabubapten Sidoarjo 100
BAB IV : ANALISIS DATA
A. Analisis data tentang faktor penyebab kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo 103
B. Analisis data proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam menangani kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo 105
C. Analisis hasil proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam menangani kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo 109
D. Pembahasan 112
BAB V : PENUTUP
A. Kesimpulan 114
B. Saran 115
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
SURAT KETERANGAN

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 TABEL

Tabel. 1.1. Jenis data, sumber data dan teknik pengumpulan data 23

Tabel. 3.1. Jarak Desa Ke Kecamatan Dan Kabupaten 65

Tabel. 3.2. Jumlah Aparat Desa / Kelurahan Desa Suko 66

Tabel. 3.3. Jumlah Penduduk Menurut kelompok
pendidikan Di Desa Suko 67

Tabel. 3.4 Keadaan penduduk menurut mata
pencaharian di Desa Suko 68

Tabel. 3.5 Jumlah Penduduk Menurut kelompok
tenaga kerja Di Desa Suko 68

Tabel. 3.6 Keadaan penduduk menurut agama
yang dianut di Desa Suko 69

Tabel. 3.7 Fasilitas Pendidikan 73

Tabel. 3.8 Penduduk Menurut Pendidikan Yang Ditamatkan 74

Tabel. 3.9 Penyajian Data Hasil Proses Konseling Islam 101

Tabel. 4.1 Analisis Keberhasilan Proses Konseling Islam 109

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

Kehadiran internet bisa dibilang terlambat di Indonesia, namun dapat dibilang sangat cepat perkembangannya. Berdasarkan data dari situs Internet World Stats, pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 25 juta orang pada akhir tahun 2008. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 8 tahun mencapai 1.150%. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% per tahun. Hal tersebut makin meyakinkan bahwa internet dapat menjadi media baru yang akan dinikmati seluruh masyarakat Indonesia seperti halnya media televisi saat ini. Internet jelas membantu banyak pihak dari berbagai kalangan dan kepentingan. Tidak hanya para praktisi, pelajar, dan masyarakat luas, pemerintahan pun dapat menggunakan fasilitas internet bagi kemudahan pelayanan,dapat menghemat banyak biaya, dan juga dapat meningkatkan kecepatan serta kualitas layanan publik.

Selain pemerintah, korporasi swasta, industri perbankan juga memanfaatkan internet dalam segala bisnisnya. Hal ini dapat menjadikan internet sebagai tumpuan bagi masyarakat Indonesia ke depan. Syaifudin kemudian menambahkan, berkat kemajuan teknologi informasi dan semakin meningkatnya bandwidth internet juga memicu tumbuhnya

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

industri hiburan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh suatu lembaga di Amerika menunjukkan bahwa masyarakat Amerika lebih menyukai internet dari pada televisi. Secara garis besar, internet telah memungkinkan konvergensi berbagai media konvensional. Di Indonesia sendiri, model bisnis seperti ini baru berkembang dengan hadirnya televisi kabel atau televisi langganan, dan cabang industri hiburan lain yang cukup besar nilainya adalah Game.

Meningkatnya penggunaan komputer dan internet menjadi kebutuhan sehari-hari, mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan bahkan dapat berubah menjadi. Salah satu bentuk kecanduan yang ditimbulkan oleh penggunaan internet adalah internet game online/internet game atau biasa dikenal juga dengan online game, yaitu permainan yang dimainkan secara online melalui internet. Menurut analisa pasar global, industri internet games telah mencapai US$28.5 miliar di tahun 2005 saja, dan diperkirakanakan melampaui industri musik global pada tahun 2010. Internet juga telah membawa permainan baru seperti MMORPG. Menurut Syaifudin, di Indonesia sendiri industri game online sangat berkembang pesat di seluruh pelosok tanah air. Media teknologi terbaru ini dirancang untuk interactivity dan untuk komunikasi interpersonal. Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti

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

masyarakat yang nyata pada umumnya.[1] Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaaan di'dunia' virtual atau maya.

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran yang tinggi akan hal seni dan budaya Indonesia yang beragam. Hal ini masih berlakudi sebagian besar wilayah Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Salah satu hasil budaya yang masih banyak dipertahankan sampai saat ini adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain. Lolly Amalia, Direktur Sistem Informasi, Perangkat Lunak dan Konten, Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan game online, atau dengan kata lain, 1 dari 8 orang Indonesia adalah pemain game online.

Dengan kondisi pasar seperti itu, Indonesia menjadi pasar yang cukup potensial untuk industry permainan interaktif. Berdasarkan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif Indonesia, industri permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi,dan distribusi permainan pada media komputer, video, konsol, telepon genggam, dan jaringan internet, yang bersifat hiburan,

---

[1] Syaifudin, A. Z. "Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia" Onlineposting. 07 December 2008

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

ketangkasan, dan edukasi. Sedangkan kriteria untuk menentukan sebuah permainan disebut permainan interaktif adalah permainan yang menggunakan aplikasi piranti lunak pada komputer (online maupun stand alone), konsol (Playstation, XBOX, Nitendo dll), telepon genggam, maupun alat ketangkasan lainnya.

Menurut detikinet.com, dengan adanya internet sebagai salah satu kebutuhan atau sarana yang memudahkan aktivitas, pola budaya dalam masyarakat Indonesia juga dapat mengalami banyak perubahan. Sangat memungkinkan anak remaja lebih kenal dengan budaya Warcraft dibanding tarian Aceh. Mereka lebih kenal interface dan fitur Friendster dibanding rapat bulanan warga kelurahan. Saat ini telah banyak warnet yang melengkapi fasilitas online game dalam tiap komputer yang mereka sediakan. Menurut hasil wawancara peneliti dengan pemilik atau penjaga warnet yang berada di daerah sekitar Sidoarjo, fasilitas online game lebih banyak menarik pelanggan dibandingkan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak warnet. Jumlah pelanggan yang memanfaatkan fasilitas untuk browsing, membuka e-mail, atau bahkan memperbarui status dalam situsjaringan sosial atau social network service seperti Facebook, tidak sebanyak pelanggan yang datang dengan tujuan untuk bermain online game.

Sebuah studi mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), instant messaging (68%), bermain

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 (68%), dan musik (65%). Sedangkan bagi pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain game (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), dan instant messaging (63%) Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yee ditemukan bahwa laki-laki mendapatkan skor tertinggi dalam seluruh faktor achievement, menyempurnakan karakterdi dalam permainan, menguasai mekanisme permainan dan berkompetisi dengan pemainlain. Sedangkan perempuan memiliki skor tertinggi pada komponen relationship, membina komunikasi dan kerjasama dengan pemain lain,bahkan di sebagian sub-komponen meningkatkan self-disclosure dan membentuk supportive relationships. Young menemukan bahwa online game adalah salah satu aktivitas paling candudari para pengguna internet.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, internet game banyak diminati oleh remaja dan dewasa. Saat ini, 67% remaja di Amerika Serikat bermain internetgame secara online. Karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan computer games, remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya sering kali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran bermain internet game di kalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh internet game terhadap perkembangan remaja. Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas internet game

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 dihubungkan dengan dampak-dampak buruk yang dapat disebabkan telah banyak dibicarakan, tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat minim. Penelitian-penelitian yang dilakukan saat ini telah menemukan banyak hubungan antara game online dengan ketergantungan dan perilaku penurunan interaksi sosial (Internet Paradox Study), bermain yang berlebih, penurunan tajam pada social involvement, dan peningkatan kesendirian dan depresi, serta mengalami high levelsof emotional loneliness dan atau kesulitan berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata, dan juga berhubungan dengan kerusakan pada faktor sosial, psikologi,dan kehidupan. Saat ini di Amerika Serikat telah dibuka klinik untuk menanggulangi kerusakan serius yang disebabkan oleh penggunaan internet yang berlebihan.

Berbeda dari penelitian kebanyakan, beberapa peneliti justru mengkhususkan diri meneliti tentang dampak positif internet game. Mereka menemukan bahwa internet games dapat menjadi alat pedagogi yang efektif. Selain itu, para pemain mendapatkan keuntungan kognitif, atensi,ingatan, koordinasi tangan dan mata, ketajaman penglihatan, keterampilan spasial, dan bahkan inteligensi. Beberapa penelitian juga mengemukakan bahwa anak-anak dan remaja menggunakan internet untuk role- play dan dalam suatu proses pembentukkan identitas. Interaksi secara online (termasuk email, chat,gaming, dan multi user domain (MUD) merupakan 'laboratorium untuk pembentukan identitas'. Saat melakukan observasi di lapangan, peneliti sendiri telah menyaksikan bagaimana

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

seseorang remaja (memakai seragam SMA dan SMP) dengan asyiknya bermain internet game online dalam jangka waktu yang lama (sekitar 4 jam). Bahkan salah satu penjaga warnet yang peneliti temui mengatakan bahwa keuntungan yang mereka dapatkan setiap bulannya sebagian besar berasal dari anak-anak dan remaja yang bermain internet game secara online. Ketergantungan internet game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata.

Faktor-faktor tentang kecanduan bersifat internal berupa faktor kebutuhan dan kepribadian meliputi Sexual Needs, Need for achivement, Need to belong.[2]

Faktor-faktor tentang kecanduan bersifat eksternal berupa faktor kebutuhan meliputi kemudahan mendapatkan informasi dari internet, daya tarik.

Kecanduan didefinisikan sebagai suatu keinginan yang intens dan berlebihan (kompulsif) akan sesuatu atau perilaku tertentu disertai dengan ketidakmampuan untuk mengontrol diri.

Seseorang yang mengalami kecanduan akan mengalami peningkatan toleransi dan beranggapan bahwa apa yang dilakukannya masih dalam batasan toleransi dirinya. Individu tersebut akan

---

[2] Hall, C. S dan Lindzey, G, *Teori-teori Holistik Organismik -Fenomenologis, Editor Supratiknya* (Jakarta: Kanisius, 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

menempatkan kebutuhan pemuasan ketergantungannya di atas kebutuhan-kebutuhan yang lain untuk segera melepaskan diri dari situasi yang tidak menyenangkan.

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 kenyataan hidupnya sehari-hari.

Pola pandang atau paradigma diatas tentunya harus kita perbaiki, karena kecanduan merupakan hal yang sangat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Fenomena yang sama juga AF (20 th), dia cenderung berteman dengan sesama pecandu game online. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni tanggal 04 Mei sampai 09 Juni 2011 terlihat laku yang nampak sering dilakukan oleh klien yakni pemalas, tidak semangat, suka melamun, jarang berinteraksi dengan masyarakat dan keluarga, dan bingung. Hasil penelitian tersebut didukung wawancara yang dilakukan peneliti dengan klien, teman klien dan keluarga klien pada tanggal 10 Mei 2011.

Sehubungan dengan masalah tersebut, maka penulis tergugah untuk mengadakan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **"Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo".**

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. Rumusan Masalah

1. Apa sajakah faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online Seorang Remaja Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo?
2. Bagaimanakah proses Bimbingan Konseling Islam dalam menangani Seorang Remaja Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo?
3. Bagaimanakah hasil proses dan hasil Bimbingan Konseling Islam dalam menangani Seorang Remaja Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online Seorang Remaja Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo
2. Untuk Mengetahui proses Bimbingan Konseling Islam Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo
3. Untuk Mengetahui hasil Bimbingan Konseling Islam Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan pemikiran pembaca pada

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

umumnya dan khususnya bagi mahasiswa yang berkecimpung dalam bidang konseling islam tentang masalah kesulitan belajar di sekolah terhadap mewujudkankeberhasilan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif berkenaan dengan upaya untuk mengurangi kecanduan game online perilaku remaja dalam bermain game onlinesejalan dengan masa perkembangannya.

b. Bagi remaja hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan dirinya, khususnya tentang cara mencegah bermain game online yang dapat menjadi suatu kecanduan.

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 Konsep

Dalam pembahasan perlu peneliti membatasi dari sejumlah konsep yang diajukan dalam penelitian dengan judul "bimbingan konseling islam dengan terapi behavior dalam mengatasi seorang remaja yang mengalami kecanduan game online" yakni penelitian ini mempunyai definisi konsep antara lain:

1. Bimbingan Konseling Islam

Menurut Hamdani Bakran Adz-Dzaky, bimbingan konseling islam adalah :

"Suatu aktifitas memberikan bimbingan dan pedoman (konselor) kepada individu (klien) dalam hal mengembangkan potensi akal pikirannya, kejiwaannya, keimanannya, dan keyakinan serta dapat menanggulangi problema hidup secara mandiri dan paradigma kepada al-quran dan as-sunnah Rasulallah SAW"[3]

Menurut Hallen A, bimbingan konseling islam adalah :

"Proses bantuan yang dilakukan melalui wawancara dengan tujuan agar konseli memperoleh pemahaman, memecahkan masalah dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki ke arah perkembangan yang optimal".[4]

---

[3] Hamdani Bakran Adz-Dzaky, *Psikoterapi Konseling Islam*, (Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 1988) hal. 471
[4] Hallen A. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

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

Konseling Behavioral adalah salah satu dari teori-teori konseling yang ada pada saat ini. Konseling behavioral merupakan bentuk adaptasi dari aliran psikologi behavioristik, yang menekankan perhatiannya pada perilaku yang tampak.

Pengertian konseling tidak dapat dipisahkan dengan bimbingan karena keduanya merupakan sebuah keterkaitan. Muhamad Surya mengungkapkan bahwa konseling merupakan bagian inti dari kegiatan bimbingan secara keseluruhan dan lebih berkenaan dengan masalah individu secara Pribadi.[5]

Sedangkan pengertian behavioral/ behaviorisme adalah satu pandangan teoritis yang beranggapan, bahwa persoalan psikologi adalah tingkah laku, tanpa mengaitkan konsepsi-konsepsi mengenai kesadaran dan mentalitas.[6]

Aliran Behaviorisme ini berkembang pada mulanya di Rusia kemuadian diikut perkembangannya di Amerika oleh JB. Watson (1878-1958).

Menurut Krumboltz& Thoresen seprti yang dikutip Surya konseling behavioral adalah suatu proses membantu orang untuk

---

[5] Surya, Muhamad, *Dasar-dasar Konseling Pendidikan (Teori&Konsep)* (Yogyakarta : Penerbit Kota Kembang, 1988) hal.25

[6] JP Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi (terj. Kartono, Kartini)* (Jakarta : Raja Grapindo, 2002) hal 54

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

belajar memecahkan masalah interpersonal, emosional, dan keputusan tertentu.[7]

Dari pengertian konseling dan behaviorisme yang dipaparkan di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan konseling behavioral adalah sebuah proses *konseling* (bantuan) yang diberikan oleh *konselor* kepada klien dengan menggunakan pendekatan-pendekatan tingkah laku *(behavioral),* dalam hal pemecahan masalah-masalah yang dihadapi serta dalam penentuan arah kehidupan yang ingin dicapai oleh diri klien. macam-macam pendekatan dalam terapi tingkah laku antara lain :

1. Pendekatan operant learning hal yang penting adalah pengutan (*reinfocement*) yang dapat menghasilkan perilaku klien yang dikehendaki.
2. Metode Unitative Learning atau social modeling diterapkan oleh konselor dengan merancang suatu perilaku adaptif yang dapat dijadikan model oleh klien.
3. Metode Cognitive Learning atau pembelajaran kognitif merupakan metode yang berupa pengajaran secara verbal, kontrak antara konselor dan klien, dan bermain peranan.
4. Metode Emotional Learning, atau pembelajaran emosional diterapkan pada individu yang mengalami suatu kecemasan.

---

[7] Surya, Muhamad, *Dasar-dasar Konseling Pendidikan (Teori& Konsep)* (Yogyakarta : Penerbit Kota Kembang 1988) Hal 187

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. Kecanduan Game Online

Orzack mendefinisikan internet addiction disorder sebagai kelainan yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya (virtual reality) pada layar komputernya lebih menarik daripada dunia kenyataan hidupnya sehari-hari.[8]

Dari definisi konsep diatas peneliti akan menjabarkan secara ringkas tentang konsep yang berjudul "Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani Kasus Seorang Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Desa Suko Sidoarjo " adalah dimana Bimbingan Konseling Islam memiliki tujuan dalam memberikan bantuan kepada klien dalam membantu menyadarkan atas perilaku yang dilakukannya dalam mengatasi problem yang ada pada diri klien sesuai syari'ah islam. Dalam Bimbingan Konseling Islam terdapat beberapa teknik yang mendukung dalam proses konseling, pada penelitian ini memfokuskan pada kecanduan game online seorang remaja. Dan bagaimana Bimbingan Konseling Islam mampu menyadarkan klien atas perilaku yang dilakukannya.dalam hal ini tentang kecanduan game online.

---

[8] Didin Mukodim, Ritandiyono dan Harumi Ratna Sita, *Peranan Kesepian dan Kecenderungan Kecanduan Internet terhadap Prestasi Belajar, (Jakarta: Universitas Gunadarma, 2004), (dalam http://ejournal_gunadarma.ac.id/files/a14.pdf)*

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

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sebagaimana dalam buku lexy moleong, metodologi 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.[9] Sedangkan untuk jenis penelitiannya adalah penelitian deskriptif yaitu, suatu penelitian yang bermaksud semata-mata untuk mengkomulasikan data-data mengenai situasi-situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan sistematis.[10] Dan menggunakan cara komparatif yaitu membandingkan antara sesudah dan waktu melakukan penelitian.

Sedangkan jenis penelitian ini adalah jenis penelitian studi kasus (*case studi*), adalah penelitian tentang subyek 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,

---

[9] Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya. 2007), hal. 127.
[10] Sumadi Subrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Remaja Gravindo persada, 2005), hal. 75.

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

ataupun status yang kemudian dari sifat-sifat khas diatas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.[11]

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 prilaku ataupun gejala-gejala semua dilakukan peneliti secara terperinci.

2. Sasaran dan Lokasi Penelitian

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

a. Klien

Klien adalah seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko sidoarjo. Kecanduan yang dilakukan klien antara lain tidak pernah mengenal waktu dalam bermain game online, segala cara dilakukan supaya keinginannya tercapai. Yakni dengan berbagai alasan mulai dengan meminta uang lebih untuk menghadiri acara temannya, segala barang dirumahpun juga pernah dijualnya. Menurut informasi dari teman-teman, dan pemilik warnet konseli selalu murung, pendiam, mudah tersinggung. Dalam proses konseling diharapkan konseli dapat membuka masalah-masalah yang sedang dihadapinya.

---

[11] Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), hal. 63-66

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. Konselor

Konselor adalah orang yang mempunyai kewenangan (kompetensi) untuk melakukan penanganan suatu masalah secara profesional dan dapat dipercaya oleh konseli atau atasannya agar dalam proses konseling konseli bisa merasa nyaman dan proses konselingnya bisa berhasil dalam menangani masalah tersebut.

c. Informan

Informan dalam penelitian ini adalah atasan klien dan beberapa teman yang biasa bermain bersamanya yang bisa membantu untuk mendapatkan data-data terkait dengan konseli. Sedangkan lokasi penelitian skripsi ini, penulis memilih tempat di wilayah sidoarjo tepatnya di desa suko kabupaten sidoarjo.

Selanjutnya, peneliti memilih lokasi penelitian di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo. Karena di lokasi ini peneliti melihat ada sebuah permasalahan yang dialami oleh seorang seorang remaja yang kecanduan game online.

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 prilaku

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

ataupun gejala-gejala semua dilakukan peneliti secara terperinci.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Penelitian ini adalah studi kasus, dalam penelitian ini memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu , yang kemudian dari sifat-sifat khas diatas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.

1. Kata-kata dan tindakan

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diwawancarai merupakan sumber utama.

Padahal penelitian ini peneliti melakukan pencatatan sumber utama melalui pengamatan, wawancara dengan orang-orang yang berperan dalam penelitian misalnya konselor, klien, kerabat, dan teman klien yang berdomisili dekat dengan rumah klien.

2. Sumber Tertulis

Sumber tertulis merupakan sumber kedua yang tidak dapat diabaikan bila dilihat dari segi sumber data. Bahkan tambahan yang berasal dari sumber tertulis bisa berupa dokumentasi tentang identitas klien secara lengkap dan dokumentasi tentang lembaga.

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. Sumber Data

Untuk mendekatan keterangan secara tertulis, penulis peneliti mendapatkan dari sumber data, adapun sumber data dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. Data Primer

Merupakan informasi yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumbernya. Data primer berasal dari klien itu sendiri dan konselor.

2. Data Sekunder

Adalah informasi yang telah dikumpulkan pihak lain. Dan yang menjadi sumber data sekunder adalah meliputi orang-orang terdekat klien, tetangga, dan keluarga.

4. Tahap-Tahap Penelitian

a. Tahap pra lapangan

1) Menyusun rancangan penelitian

Peneliti membuat rumusan masalah yang akan dijadikan obyek penelitian, kemudian membuat usulan judul penelitian sebelum melaksanakan penelitian sebelum melakukan penelitian hingga membuat proposal penelitian.

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) Memilih lapangan penelitian

Penentuan dalam memilih penelitian lapangan adalah dengan cara mempertimbangkan teori apakah yang sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Berdasarkan pertimbangan peneliti memilih penelitian lapangan di desa suko sidoarjo sebagai obyek atau lokasi penelitian karena terdapat remaja yang mengalami kecanduan game online.

3) Mengurus perizinan

Peneliti mengurus surat izin kepada ketua jurusan Bimbingan Konseling Islam, Dekan Fakultas dakwah, dan kepala desa suko Sidoarjo.

4) Menjajaki dan menilai keadaan lingkungan

Peneliti langsung terjun kelapangan untuk mewawancarai orang-orang yang terkait agar mengetahui langkah selanjutnya yang menjadi keputusan peneliti selanjutnya.

5) Menyiapkan perlengkapan penelitian

Perlengkapan hard tools seperti bolpoin, kertas, dan komputer. Selain itu peneliti juga membawa perlengkapaan soft tools yaitu, pedoman wawancara dan dokumen identitas diri subyek penelitian.

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. Tahap Lapangan

Peneliti memahami latar penelitian dan persiapan diri. Disamping itu peneliti berparan serta dalam proses konseling sambil mengumpulkan data.

c. Tahap Analisis Data

Setelah peneliti mendapatkan data dari lapangan kemudian peneliti menyajikan data dengan cara mendiskripsikan masalah atau kendala seorang remaja yang kecanduan game online selain itu upaya bimbingan konseling islam dalam mengatasi kecanduan seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko Sidoarjo.

d. Tahap Penulisan Laporan

Peneliti menyusun data yang telah diperoleh selama penelitian di lapangan. Penulisan laporan ditulis sesuai dengan fakta yang ada dilapangan. Setting pertama, penelitian yang meliputi deskripsi desa suko Sidoarjo. Setting kedua, upaya bimbingan konseling islam dalam mengatasi seorang remaja yang kecanduan game online. Setting ketiga, analisa proses upaya bimbingan konseling dalam mengatasi seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko sidoarjo.

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. Teknik Pengumpulan Data

a. Interview

Interview adalah cara mendapatkan data dengan wawancara langsung untuk mendapatkan informasi.[12] Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang masalah klien dan proses pelaksanaan bimbingan konseling islam yang meliputi tindakan dalam membantu seorang remaja agar dapat mengatasi kebiasaannya bermain game online yang meliputi tindakan dalam membantu seorang remaja agar dapat mencegah dalam mengatasi kecanduan game online.

b. Observasi

Data yang diperoleh dari Metode Observasi dari penelitian bimbingan konseling islam dalam menangani seorang remaja yang kecanduan game online adalah peneliti dengan melihat secara langsung mengenai kehidupan keseharian yang terjadi pada klien

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah rekaman peristiwa yang lebih dekat dengan percakapan, menyangkut persoalan pribadi, memerlukan interpretasi yang berhubungan sangat dekat dengan konteks rekaman peristiwa tersebut.[13]

---

[12] Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), hal. 90.
[13] Burhan bulging, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h. 130

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

Tabel 1.1
Jenis, Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

No	Jenis data	Sumber data	TPD
1.	Gambaran umum lokasi penelitian	Informan	I+O+D
2.	Deskripsi latar belakang konselor, konseli dan Masalah	Konseli, keluarga dan informan	I+O
3.	Faktor-faktor kecanduan game online	Keluarga dan informan	I+O
4.	Pelaksanaan bimbingan konseling islam	Konseli dan konselor	I+O
5.	Perubahan perilaku konseli setelah pelaksanaan bimbingan konseling islam	Konseli dan konselor	I+O

Keterangan:

TPD: Teknik Pengumpulan Data

I: interview

O: Observasi

D: Dokumentasi

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. Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukannya pola, dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.[14]

7. Teknik Keabsahan Data

Dalam hal ini peneliti sebagai instrumennya langsung menganalisa data di lapangan untuk menghindari kesalahan-kesalahan. Maka untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam penelitian ini harus mengetahui tingkat keabsahan data, antara lain:[15]

a. Perpanjangan keikutsertaan

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

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

---

14 Lexy J *Moleong, Metodologi penelitian kualitatif,* (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2005), h 248

15 Lexy Moleoung, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT. Rosda Karya,2007). hal 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

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

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisis 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.

Peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol. Kemudian menelaah secara rinci sampai pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu atau seluruh faktor yang ditelaah sudah dipahami dengan cara yang biasa. Untuk keperluan itu teknik ini menuntut agar peneliti mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan penelahan secara rinci tersebut dapat dilakukan.

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. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemerikasaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Denzin (1978) membedakan empat macam triangulasi seagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode penyidik dan teori.

Triangulasi dengan sumber berita membandingkan data, mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton 1987: 331). Hal itu dapat dicapai dengan jalan:

1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2) Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3) Membandingkan tentang apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
4) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan.

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) Membandingkan hasil wawancara dengan isi atau dokumen yang berkaitan.

Triangulasi dengan metode Patton terdapat dua strategi yaitu:

1) Pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data.
2) Pengeccekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

Jadi dengan triangulasi, peneliti dapat mengkaji ulang temuannya dengan jalan membandingkan dengan berbagai sumber, metode atau teori. Untuk itu maka peneliti dapat melakukan dengan jalan:

1) Mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan.
2) Mengeceknya dengan berbagai sumber data
3) Memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan.[16]

---

16 Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosakarya, 2005), h. 327-332

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

G. Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah,yang berisikan alas an atau permasalahan yang mendasari penulisan skripsi, perumusan masalah, metode penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi konsep, serta sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Merupakan Tinjauan Pustaka, yang berisi teori-teori yang digunakan dalam penelitian, di dalam landasan teori yaitu terdiri dari Pengertian Bimbingan Konseling Islam, tujuan dan fungsi Bimbingan Konseling Islam, unsure-unsur Bimbingan Konseling Islam, langkah-langkah konseling, terapi behavior, Pengertian kecanduan game online, dampak kecanduan game online faktor-faktor yang penyebab kecanduan game online, dan pelitian terdahulu.

BAB III : PENYAJIAN DATA

Dalam bab ini diuraikan mengenai setting penelitian yang isinya meliputi deskripsi obyek penelitian, dan deskripsi hasil penelitian.

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 : ANALISIS DATA

Pada bagian ini menjelaskan analisis data tentang faktor penyebab kecanduan game online seorang remaja, analisis data proses bimbingan konseling islam dalam menangani kecanduan game online seorang remaja, dan analisis hasil proses bimbingan konseling islam dalam menangani kecanduan game online seorang remaja.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian penutup, bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

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

PEMBAHASAN

A. Kerangka Teoritik

1) Bimbingan Konseling Islam

a. Pengertian Bimbingan Konseling Islam

Secara etimologis, Bimbingan Konseling Islam merupakan sebuah akronim dari istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan bahasa Arab. Istilah Bimbingan Konseling berasal dari bahasa Inggris *Guidance & Counseling*. Kata *Guidance* itu sendiri berasal dari kata kerja *to guide* yang secara harfiyah berarti *menunjukkan, membimbing* atau *menuntun orang lain ke jalan yang benar*.[17] Di samping itu, *guide* juga bisa berarti mengarahkan *to direct* memandu –*to pilot*; mengelola – *to manage*; menyetir *to steer*.[18] Dalam hal ini Bimbingan lebih menekankan pada layanan pemberian informasi dengan cara menyajikan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengambil suatu keputusan, atau memberikan sesuatu sambil memberikan nasihat, atau mengarahkan, menuntun ke suatu tujuan. Tujuan itu mungkin hanya diketahui oleh kedua belah pihak dan lebih mengarah pada bimbingan dan penasehatan kepada konseli, pembimbing lebih bersifat aktif dan konseli bersifat pasif,[19] atau

---

[17] H.M. Arifin, *Pokok-pokok Pikiran Tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama di Sekolah dan di Luar Sekolah* (Jakarta: Bulan Bintang, *1979*), h. 18

[18] Syamsu Yusuf dan A. Juntika *Nurihsan, Landasan Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rosydakarya, 2005), h. 5

[19] Abu Bakar Barja, *Psikologi Konseling dan teknik Konseling Sebagai Cara Menyelesaikan* Masalah *psikologis, pribadi, orang lain dan Kelompok* (Jakarta: Studia Press, 2004), h.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

disebut juga dengan istilah direktif. Sedangkan kata *counseling* berasal dari *to counsel* yang berarti memberikan nasihat atau memberi anjuran kepada orang lain secara *face to face* (berhadapan muka satu sama lain).[20] Kata ini berbeda dengan bimbingan, karena dalam *counseling* lebih terfokus pada terjadinya komunikasi antarpribadi dalam menyelesaikan masalah, konseli bersifat aktif dan sebaliknya konselor justru hanya bersifat pasif yang dapat disebut dengan istilah non direktif.

Di samping itu, istilah *Islam* dalam wacana studi Islam berasal dari bahasa arab dalam bentuk masdar yang secara harfiyah berarti selamat, sentosa dan damai. Dari kata kerja *salima* diubah menjadi bentuk *aslama* yang berarti berserah diri. Dengan demikian arti pokok Islam secara kebahasaan adalah ketundukan, keselamatan, dan kedamaian.[21] Secara terminologis, Ibnu Rajab merumuskan pengertian Islam, yakni: Islam ialah penyerahan, kepatuhan dan ketundukan manusia kepada Allah swt. Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Di samping itu, Syaikh Ahmad bin Muhammad Al-Maliki al-Shawi mendefinisikan Islam dengan rumusan Islam adalah atauran Ilahi yang dapat membawa manusia yang berakal sehat menuju kemaslahatan atau kebahagiaan hidupnya di dunia dan akhiratnya.

---

[20] H.M. Arifin, Pokok-*pokok Pikiran*, h. 18
[21] H.Asy`*ari*, Ahm dkk., *Pengantar Studi Islam* (Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2004), h. 2

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 sederhana, gabungan dari masing-masing isitilah tersebut dapat dikaitkan satu dengan lainnya sehingga menjadi sebutan Bimbingan Konseling Islam. Dalam hal ini, Bimbingan Konseling Islam sebagaimana dimaksudkan di atas adalah terpusat pada tiga dimensi dalam Islam, yaitu ketundukan, keselamatan dan kedamaian. Batasan lebih spesifik, Bimbingan Konseling Islam dirumuskan oleh para ahlinya secara berbeda dalam istilah dan redaksi yang digunakannya, namun sama dalam maksud dan tujuan, bahkan satu dengan yang lain saling melengkapinya. Berdasarkan beberapa rumusan tersebut dapat diambil suatu kesan bahwa yang dimaksud dengan Bimbingan Konseling Islam adalah suatu proses pemberian bantuan secara terus menerus dan sistematis terhadap individu atau sekelompok orang yang sedang mengalami kesulitan lahir dan batin untuk dapat memahami dirinya dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga dapat hidup secara harmonis sesuai dengan ketentuan dan petunjuk Allah dan Rasul-Nya demi tercapainya kebahagiaan duniawiah dan ukhrawiah.

Pengertian tersebut antara lain didasarkan pada rumusan yang dikemukakan oleh H.M. Arifin,[22] Ahmad Mubarok[23] dan Hamdani

---

[22] H.M. Arifin, *Pokok-pokok Pikiran* h. 25

[23] Ahmad Mubarok, *Al-Irsyad an Nafsy, Konseling Agama Teori dan Kasus* (Yogyakarta; Fajar *Pustaka* Baru, 2002), h. 4-5

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

Bakran Adz-Dzaki.[24] Bahkan pengertian yang dimaksudkannya adalah mencakup beberapa unsur utama yang saling terkait antara satu dengan lainnya, yaitu: konselor, konseli dan masalah yang dihadapi. Konselor dimaksudkan sebagai orang yang membantu konseli dalam mengatasi masalahnya di saat yang amat kritis sekalipun dalam upaya menyelamatkan konseli dari keadaan yang tidak menguntungkan baik untuk jangka pendek dan utamanya jangka panjang dalam kehidupan yang terus berubah. Konseli dalam hal ini berarti orang yang sedang menghadapi masalah karena dia sendiri tidak mampu dalam menyelesaikan masalahnya. Menurut Imam Sayuti Farid, konseli atau mitra bimbingan konseling Islam adalah individu yang mempunyai masalah yang memerlukan bantuan bimbingan dan konseling.[25] Sedangkan yang dimaksudkan dengan masalah ialah suatu keadaan yang mengakibatkan individu maupun kelompok menjadi rugi atau terganggu dalam melakukan sesuatu aktivitas.[26]

Menurut Hamdani Bakran Adz-Dzaky, bimbingan konseling islam adalah "suatu aktifitas memberikan bimbingan dan pedoman (konselor) kepada individu (klien) dalam hal mengembangkan potensi akal pikirannya, kejiwaannya, keimanannya, dan keyakinan serta

---

[24] M. Hamdani Bakran Adz-Dzaky, *Psikoterapi dan Konseling Islam: Penerapan Metode Sufistik* (Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2001), h.137

[25] Imam Sayuti Farid, *Pokok-Pokok Bahasan Tentang Bimbingan Penyuluhan Agama Sebagai Teknik Dakwah*, h. 29

[26] Sudarsono, *Kamus Konseling*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h. 138

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 menanggulangi problema hidup secara mandiri dan paradigma kepada al-quran dan as-sunnah Rasulallah SAW".[27]

Dari pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian bimbingan konseling islam adalah proses pemberian bantuan yang terus menerus dan sistematis terhadap individu agar bisa hidup selaras sesuai dengan ketentuan dan petunjuk Allah SWT, serta bisa memahami dirinya dan bisa memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.

b. Tujuan Bimbingan Konseling Islam

Tujuan Bimbingan dan konseling islam menurut Hamdan Bahran Ad Dzaki adalah :

1. Untuk menghasilkan perubahan, perbaikan, kesehatan, dan kebersihan jiwa dan mental. Jiwa menjadi baik, tenang, dan damai, bersikap lapang dada, mendapat pemecahan serta hidayah tuhan.
2. Agar mendapat suatu kesopanan tingkah laku yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya sendiri, lingkungan keluarga, sosial dan sekitarnya.
3. Agar mendapatkan kecerdasan pada individu agar muncul rasa toleransi pada dirinya dan orang lain.
4. Agar menghasilkan potensi ilahiyah, sehingga mampu melakukan tugas sebagai kholifah di dunia dengan baik dan benar.[28]

---

[27] Hamdani Bakran Adz-Dzaky, *Psikoterapi Konseling Islam*, (Yogjakarta: Fajar Pustaka Baru, 1988) hal. 471.

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. **Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam**

Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam menurut Ainur Rahim Faqih adalah

1. Pencegahan (*Preventif*) adalah membantu konseli menjaga atau mencegah timbulnya masalah bagi dirinya.
2. Perbaikan (*Kuratif*) adalah membantu konseli untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah.
3. Pemeliharaan (*Preserfatif*) adalah untuk membantu konseli yang sudah sembuh agar tetep sehat, tidak mengalami problem yang pernah dihadapinya.
4. Pengembangan (*Developmental*) adalah membantu klien agar potensi yang telah disalurkan untuk dikembangkan lagi agar lebih baik.[29]

---

[28] Hamdani Bakran Adz-Dzaky, *Psikoterapi Konseling Islam*, (Yogjakarta: Fajar Pustaka Baru, 1988) hal. 167-168

[29] Ainur Rahim Faqih, *Bimbingan Konseling Dalam Islam*, (Jakarta: Pers, 2001), hal. 37.

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. Unsur-unsur Bimbingan dan Konseling Islam

1. Konselor

Adalah seorang yang memberikan bantuan kepada orang lain terhadap masalah yang dihadapi seseorang, dimana orang tersebut dalam menyelesaikan masalah memerlukan bantuan orang lain.

Untuk menjadi seorang konselor tidak mudah, sebab untuk memperdalam bidang bimbingan dan konseling islam, seorang konselor harus menjelaskan tugas-tugasnya. Sebagai seorang konselor agama agar tercapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan.

Thohari Musnamar persyaratan menjadi konselor antara lain:

a) Kemampuan Profesional
b) Sifat kepribadian yang baik
c) Kemampuan kemasyarakatan (Ukhuwah Islamiyah)
d) Ketakwaan kepada Allah[30]

Menurut H.M Arifin yang dikutip oleh Achyar dalam bukunya "Diklat Bimbingan penyuluhan sosial" bahwa konselor harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut :

a. Memiliki rasa commitment dengan nilai-nilai kemanusiaan
b. Mampu mengadakan komunikasi dengan baik

---

[30] Thohari Musnamar, *Dasar-Dasar Konseptual Bimbingan dan Konseling Islam*, (Yogyakarta: UII Pres, 1992).h. 42

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. Memiliki sifat pribadi yang menarik serta rasa berdedikasi tinggi dalam tugasnya
d. Berkeyakinan bahwa yang dibimbing mempunyai kemampuan dasar yang baik.
e. Memiliki pengetahuan agama berakhlak mulia serta aktif menjalankan ajaran agamanya
f. Memiliki kematangan jiwa dalam segi perbuatan lahiriyah dan batiniyah
g. Memiliki keuletan, kesungguhan, kesabaran, dan sensitive melaksanakan tugas dan kewajibannya
h. Memiliki sikap mental suka belajar dalam ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan tugas-tugasnya
i. Memiliki kecekatan berfikir, cerdas sehingga mampu memahami yang dikehendaki klien
j. Memiliki rasa cinta terhadap orang lain dan suka bekerja sama dengan orang lain
k. Bersikap terbuka, artinya tidak memiliki watak suka menyembunyikan sesuatu maksud yang tidak baik.[31]

[31] Achyar, *Diklat Bimbingan Penyuluhan Sosiologi.* (Surabaya : Fakdakwah, 1996) hal 12-14

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. Klien (Konseli)

Klien (Konseli) adalah orang yang sedang menghadapi masalah karena dia sendiri tidak mampu menyelesaikan masalahnya.

Menurut imam sayuti didalam bukunya "Pokok-Pokok Bahasan Tentang Bimbingan Dan Penyuluhan Agama Sebagai Teknik Dakwah", Konseli (Konseli) atau subyek bimbingan konseling islam adalah yang mempunyai masalah yang memerlukan bantuan bimbingan dan konseling.[32]

Adapun syarat konseli (klien) adalah sebagai berikut :

a. Konseli harus mempunyai morivasi yang kuat untuk mencari penjelasan atau masalah yang dihadapi, disadari sepenuhnya dan mau dibicarakan dengan konselor. Persyaratan ini merupakan persyaratan dalam arti menentukan keberhasilan atau kegagalan terapi
b. Keinsyafan akan tanggung jawab yang dipikul oleh konseli dalam mencari penyelesaian terhadap masalah dan melaksanakan apa yang diputuskan pada akhir konseling. Persyaratan ini cenderung untuk menjadi persyaratan, namun keinsyafan itu masih dapat ditimbulkan selama proses konseling berlaku.
c. Keberanian dan kemampuan untuk mengungkapkan pikiran perasaannya serta masalah-masalah yang dihadapi. Persyaratan

[32] Imam Sayuti Farid, *Pokok-Pokok Bahasan Tentang Bimbingan Penyuluhan Agama Sebagai Teknik Dakwah*, hal.29

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

ini berkaitan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan untuk bereleksi atas dirinya.[33]

3. Masalah

Konseling berkaitan dengan masalah yang dihadapi oleh individu (klien), di mana masalah tersebut timbul karena berbagai faktor atau bidang kehidupan, maka masalah yang ditangani oleh Konseling dapat menyangkut beberapa bidang kehidupan, antara lain:

a) Bidang pernikahan dan keluarga
b) Bidang pendidikan
c) Bidang sosial (kemasyarakatan)
d) Bidang pekerjaan (jabatan)
e) Bidang keagamaan.[34]

Masalah dalam kamus Konseling adalah suatu keadaan yang mangakibatkan seseorang atau kelompok menjadi rugi, atau sakit dalam melakukan sesuatu.[35] Sedangkan menurut W.S Winkel dalam bukunya "Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah", masalah adalah sesuatu yang menghambat, merintangi, mempersulit dalam mencapai usaha untuk mencapai tujuan.[36]

---

[33] W.S.Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*, (Jakarta : PT.Rineka Cipta, 1991), hal.309

[34] Thohari Musnamar, *Dasar-Dasar Konseptual Bimbingan Dan Konseling Islam*, (Yogyakarta: UII Pres. 1992). h. 41-42

[35] Sudarsono, *Kamus Konseling*, h.138

[36] W.S. Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 1989), h. 12

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. Asas-asas Bimbingan Konseling Islam

1. Asas kebahagiaan dunia dan akhirat

Kebahagiaan hidup duniawi bagi seorang muslim hanya merupakan kebahagiaan yang sifatnya sementara, kebahagiaan akhiratlah yang menjadi tujuan utama, sebab kebahagiaan akhirat merupakan kebahagiaan yang abadi, yang amat baik.

2. Asas Fitrah

Manusia menurut islam dilahirkan dalam atau membawa fitrah, yaitu berbagai kemampuan potensial bawaan dan kecenderungan sebagai muslim atau beragama islam.

3. Asas lillahi ta'ala

Bimbingan dan Konseling Islam diselenggarakan semata-mata karena Allah, konsekuensi dari asas ini berarti pembimbing melakukan tugasnya dengan penuh keikhlasan tanpa pamrih. Sementara yang dibimbing pun menerima atau meminta bimbingan dan atau konseling dengan ikhlas dan rela, karena semua pihak merasa bahwa yang dilakukan adalah karena dan untuk mengabdi kepada Allah semata, sesuai dengan fungsi dan tugasnya sebagai makhluk Allah yang harus senantiasa mengabdi kepada-Nya.

4. Asas bimbingan seumur hidup

Manusia hidup betapapun tidak akan ada yang sempurna dan selalu bahagia. Dalam kehidupannya mungkin saja manusia akan menjumpai berbagai kesulitan dan kesusahan. Oleh karena itu,

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

maka Bimbingan Konseling Islam diperlukan selama hayat di kandung badan.

5. Asas kesatuan jasmani dan rohani

Bimbingan dan Konseling Islam memperlakukan konselinya sebagai makhluk jasmaniah. Rohaniah tidak memandang sebagai makhluk biologis semata, atau makhluk rohaniah semata. Bimbingan dan Konseling Islam membantu individu untuk hidup dalam keseimbangan jasmaniah dan rohaniah tersebut.

6. Asas keseimbangan ruhaniyah

Rohani manusia memiliki unsur dan daya kemampuan pikir, merasakan atau menghayati dan kehendak hawa nafsu serta juga akal. Orang yang dibimbing diajak mengetahui apa yang perlu diketahuinya, kemudian memikirkan apa yang perlu dipikirkan, sehingga memperoleh keyakinan, tidak menerima begitu saja, tetapi tidak menolak begitu saja. Kemudian diajak memahami apa yang perlu dipahami dan dihayatinya setelah berdasarkan pemikiran dan analisa yang jernih diperoleh keyakinan tersebut.

7. Asas kemaujudan individu

Bimbingan dan Konseling Islam, berlangsung pada citra manusia menurut islam, memandang seorang individu merupakan suatu maujud (*Eksistensi*) tersendiri. Individu mempunyai hak, mempunyai perbedaan individu dari apa yang lainnya 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

mempunyai kemerdekaan pribadi sebagai konsekuensi dari haknya dan kemampuannya fundamental potensi rohaniahnya.

8. Asas sosialitas manusia

Dalam Bimbingan dan Konseling Islam, sosialitas manusia diakui dengan memperhatikan hak individu (jadi bukan komunisme); hak individu juga diakui dalam batas tanggung jawab sosial.

9. Asas kekhalifahan manusia

Sebagai Kholifah, manusia harus memelihara keseimbangan, sebab problem-problem kehidupan kerap kali muncul dari ketidak seimbangan tersebut yang diperbuat oleh manusia itu sendiri.

10. Asas keselarasan dan keadilan

Islam menghendaki keharmonisan, keselarasan dan keseimbangan, keserasian dalam segala segi. Dengan kata lain, islam menghendaki manusia berlaku "adil" terhadap hak dirinya sendiri, hak orang lain "hak" alam semesta (hewan dan tumbuhan dan lain sebagainya) dan juga hak tuhan.

11. Asas pembinaan akhlaqul karimah

Bimbingan dan Konseling Islam membantu konseli atau yang di bimbing, memelihara, mengembagkan, menyempurnakan sifat-sifat yang tidak baik 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

12. Asas kasih sayang

Setiap orang memerlukan cinta kasih dan sayang dari orang lain. Rasa kasih sayang ini dapat mengalahkan dan menundukkan banyak hal. Bimbingan dan konseling islam dilakukan dengan berdasarkan kasih sayang, sebab hanya dengan kasih sayanglah bimbingan dan konseling dapat berhasil.

13. Asas saling menghargai dan menghormati

Dalam Bimbingan dan Konseling Islam, kedudukan pembimbing atau konselor dengan yang dibimbing pada dasarnya sama atau sederajat, perbedaannya terletak pada fungsinya saja, yakni pihak yang satu memberikan bantuan dan yang satu menerima bantuan. Hubungan yang terjalin antara pihak yang dibimbing merupakan hubungan yang saling menghormati sesuai dengan kedudukan masng-masing sebagai makhluk Allah.

14. Asas musyawarah

Bimbingan dan Konseling Islam dilakukan dengan asas musyawarah, artinya antara pembimbing (konselor) dengan yang dibimbing atau konseli terjadi dialog amat baik, satu sama lain tidak saling mendekatkan, tidak ada perasaan tertekan dan keinginan tertekan.

15. Asas keahlian

Bimbingan dan Konseling Islam dilakukan oleh orang-orang yang memang memiliki kemampuan, keahlian dibidang 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

baik keahlian dalam metodologi dan teknik-teknik bimbingan dan konseling maupun dalam bidang yang menjadi permasalahan (obyek garapan/materi) bimbinga konseling.[37]

f. Langkah-Langkah Konseling

1. Identifikasi

   Langkah ini untuk mengetahui masalah beserta gejala-gejala yang nampak.

2. Diagnosa

   Langkah ini untuk menetapkan masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya.

3. Prognosa

   Langkah ini untuk menetapkan jenis bantuan atau terapi apa yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah.

4. Terapi (treatment)

   Langkah ini untuk pelaksanaan bantuan atau bimbingan apa yang telah ditetapkan dalam langkah prognosa.

5. Evaluasi dan follow-up

   Langkah ini untuk mengatakan sejauh mana langkah konseling yang telah dilakukan mencapai hasilnya. Dalam langkah follow up atau tindak lanjut, dilihat perkembangan selanjutnya dalam jangka waktu yang lebih lama.[38]

---

[37] Aswadi, *Iyadah Dan Ta'ziyah Perspektif Bimbingan Konseling Islam* , (Surabaya: Dakwah Digital Press), 2009, hal 28-31

[38] Djumhur dan Moh Surya, Bimbingan dan penyuluhan disekolah (Bandung : C'V.Ilmu, 1975), hal 104-106

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

2) Terapi behavior

a. Pengertian Terapi Behavior

Terapi tingkah laku (*Behavior Counseling*). Sekilas Tentang Terapi Tingkah Laku Menurut Marquis, terapi tingkah laku adalah suatu teknik yang menerapkan informasi-informasi ilmiah guna menemukan pemecahan masalah manusia. Jadi tingkah laku berfokus pada bagaimana orang-orang belajar dan kondisi-kondisi apa saja yang menentukan tingkah laku mereka. Istilah terapi tingkah laku atau konseling behavioristik berasal dari bahasa Inggris *Behavior Counseling* yang untuk pertama kali digunakan oleh Jhon D. Krumboln (1964). Krumboln adalah promotor utama dalam menerapkan pendekatan behavioristik terhadap konseling, meskipun dia melanjutkan aliran yang sudah dimulai sejak tahun 1950.

Terapi Behavior adalah penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada berbagai teori tentang belajar. Terapi ini menyertakan penerapan yang sistematis prinsip-prinsip belajar pada pengubahan tingkah laku ke arah cara-cara yang lebih adaptif. Pendekatan ini, telah memberikan sumbangan-sumbangan yang berate, baik pada bidang-bidang klinis maupun pendidikan.[39]

---

[39] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung : PT.Refika Aditama, 2005), hal 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

Berlandaskan teori belajar, modifikasi tingkah laku dan terapi tingkah laku adalah pendekatan-pendekatan terhadap konseling dan psikoterapi yang yang berurusan dengan pengubahan tingkah laku.[40]

Terapi behavior adalah salah satu teknik yang digunakan dalam menyeleseikan tingkah laku yang ditimbulkan oleh dorongan dari dalam dan dorongan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidup, yang di lakukan melalui proses belajar agar bisa bertindak dan bertingkah laku lebih efektif, lalu mampu menanggapi situasi dan masalah yang dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Aktifitas ini lah yang disebut sebagai belajar.[41]

b. Tujuan Terapi Behavior

Tujuan umum terapi behavior adalah menciptakan kondisi-kondisi baru bagi proses belajar. Dasar alasannya adalah bahwa segenap tingkah laku adalah dipelajari (*learned*), termasuk tingkah laku yang maladaptif. Jika tingkah laku *neurotik learned* maka ia bisa *unlearned* (dihapus dari ingatan) dan tingkah laku yang lebih efektif bisa diperoleh. Terapi tingkah laku pada hakikatnya terdiri atas proses penghapusan hasil belajar yang tidak adaptif dan pemberian pengalaman-pengalaman belajar yang di dalamnya respons-respons yang layak yang belum dipelajari.

---

[40] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandung : PT.Refika Aditama, 2005). hal 193

[41] Kartini Kartono, *Patologi Sosial 3*, (Jakarta: CV Rajawali. 1997). hal 301-302

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. Teknik-Teknik Terapi Behavior

1. *Systematic Desensitization*

Teknik ini dikembangkan oleh Wolpe yang mengatakan bahwa semua perilaku neurotic adalah ekspresi dari kecemasan. Dan bahwa respon terhadap kecemasan dapat dieleminasi dengan menemukan respon yang antagonis.

2. *Assertive Training*

Merupakan teknik yang menitikberatkan pada kasus yang mengalami kesulitan dalam perasaan yang tidak sesuai dalam menyatakannya. Sebagai contoh ingin marah, tapi tetap berespon manis.

3. *Aversion Therapy*

Teknik ini bertujuan untuk menghukum perilaku negatif dan memperkuat perilaku positif. Hukuman bisa dengan kejutan listrik, atau memberi ramuan yang membuat orang muntah. Secara sederhana anak yang suka marah dihukum dengan membiarkannya. Perilaku maladjutive diberi kejutan listrik, misal anak suka berkata bohong. Perilaku homoseksual dihukum dengan memberi pertunjukan film yang disenanginya lalu dilistrik tangannya dan film mati.

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. *Home-work*

Yaitu suatu latihan rumah bagi klien yang kurang mampu menyesuaikan diri terhadap situasi tertentu.[42]

3) Kecanduan Game Online

a) Pengertian Kecanduan *Game Online*

Menurut Desjarlais dan Eisenberg, istilah kecanduan di definisikan sebagai suatu keinginan yang intens dan berlebihan (kompulsif) akan sesuatu atau perilaku tertentu disertai dengan ketidakmampuan untuk mengontrol diri. Seseorang yang mengalami kecanduan akan mengalami peningkatan toleransi dan beranggapan bahwa apa yang dilakukannya masih dalam batasan toleransi dirinya. Individu tersebut akan menempatkan kebutuhan pemuasan ketergantungannya di atas kebutuhan-kebutuhan yang lain untuk segera melepaskan diri dari situasi yang tidak menyenangkan.

Wojowasito berpendapat bahwa kecenderungan diterjemahkan dari kata tendency, yang menurut Lado kecenderungan ini diartikan suatu kecenderungan ke arah tertentu. Poerwadarminto mengatakan bahwa kecenderungan berasal dari kata cenderung yang berarti ingin (akan), suka (akan). Dengan demikian, kecenderungan merupakan perbuatan yang condong akan dilakukan oleh seseorang.[43]

---

[42] Sofyan willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*. (Bandung : Alfabeta. 2004). hal 71-74

[43] Ferry Salim, *"Hubungan Disiplin Diri Dengan Kecenderungan Menaati Peraturan Lalu Lintas"*, Fenomena: Jurnal Psikologi Untag Surabaya. Vol. V No. 05. (Februari. 2000). hal. 17.

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

Ken Liska berpendapat bahwa *addiction* (kecanduan) adalah suatu proses yang mengantarkan individu pada perilaku yang kompulsif. Proses tersebut ditandai dengan perubahan fisik, akibat toleransi tubuh yang terus berkembang dan syndrome penarikan tubuh (*withdrawal syndrome*).[44]

Orzack mendefinisikan *internet addiction disorder (*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 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 .

b) Faktor Penyebab Terjadinya Kecanduan *Game Online* :

1. Faktor internal

a. Faktor Kebutuhan

Dalam melakukan sesuatu seseorang didorong keinginannya untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan adalah suatu keadaan yang ditandai dengan perasaan

---

[44] Ken Liska, *Drugs And Human Body with Implication for Society*. (Prentice Hall, Ipen Sadde River, New Jersey, 1994), hal.9.

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

kekurangan akan sesuatu atau keinginan perwujudan tindakan tertentu. Suler menerangkan tentang bermacam-macam needs atau kebutuhan yang mendasari seseorang melakukan aktivitas berinternet. Teori yang disusun oleh Suler berpedoman pada teori kebutuhan dari Murray.

1) *Sexual Needs*

Perkembangan berbagai informasi diikuti pula dengan perkembangan informasi mengenai seks. Dewasa ini *cyber sex* bukan merupakan hal tabu untuk dibicarakan. Jaringan internet yang bebas diakses telah mengakomodasi kebutuhan individu akan seks, mulai dari informasi yang bermanfaat hingga yang dikenal dengan sebutan pornografi. Menurut Suler (1999) seseorang mengakses situs yang berhubungan dengan seks di internet dengan alasan, yaitu : untuk memuaskan kebutuhan biologisnya dan untuk memenuhi kebutuhan psikis dan sosialnya. Kebutuhan biologis yang dimaksud adalah seks itu sendiri, sedangkan kebutuhan psikis dan sosial adalah kebutuhan untuk berkomunikasi secara mendalam dengan orang lain tentang hal-hal yang berhubungan dengan seks.

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 teori kebutuhan Murray, kebutuhan akan seks termasuk dalam kebutuhan yang dimotivasi oleh afeksi, kekaguman, simpati, cinta dan dependen. Kebutuhan seks diartikan sebagai kebutuhan akan hubungan seks ual, pergaulan dengan lawan jenis dan jatuh cinta.

2) *Need for Achievement*

Internet merupakan suatu hal baru yang menyimpan banyak tantangan bagi para penggunanya. Kondisi ini memicu para penggunanya untuk mengekplorasi hal-hal yang tidak ditemui di dunia nyata. Tantangan yang terdapat di internet itu sendiri bersifat teknik seperti software dan programprogram 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. Dunia maya yang bersifat dinamis menuntut para

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

penggunanya untuk bergegas cepat mengikuti perkembangan yang ada.

Dalam teori Murray, need achievement diartikan sebagai kebutuhan untuk bekerja dan mencapai tujuan dengan menetapkan standar tertentu bagi diri sendiri untuk mengatasi hambatan, serta memiliki ambisi dan aspirasi.[45]

3) *Need to Belong*

Setiap individu membutuhkan hubungan interpersonal dengan orang lain dan kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki oleh orang lain. Kebutuhan ini diwujudkan dengan keinginan untuk diakui diterima dan menjadi bagian dari 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 dapat memuaskan kebutuhan para penggunanya akan persahabatan dan dukungan sosial antar anggota komunitas.

---

[45] Hall, C. S dan Lindzey, G, *Teori-teori Holistik Organismik -Fenomenologis,* Editor Supratiknya (Jakarta: Kanisius, 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

5. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata nya menjadi minus , nyatanya umur mereka masih muda – muda.
6. Anak tersebut jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena ia awalnya pamit untuk berangkat sekolah ternyata ia bolos sekolah untuk bermain game online.

Dampak positif

1. Pelajar tersebut dapat menguasai komputer lebih lanjut. Karena beberapa pemain Game Online juga harus mengerti bagaimana caranya menggunakan Internet dan Komputer.
2. Dengan bermain game online secara langsung ia dapat mengerti bahasa Inggris yangdipergunakan pada gamenya tak jarang mereka juga mesti mengartikan sendiri kata – kata yang mereka tidak ketahui. Karena beberapa Game Online berserver Internasional dan pemainnya kebanyakan menggunakan bahasa Inggris.
3. Dari game online ini dapat menambah teman mereka walaupun hanya didunia nyata maupun maya.
4. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu game onlinenya yang telah jadi hebat mereka dapat menjualnya dengan orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasiltersebut. Walupun jika dihitung-hitung uang hasil 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

menjual ID tersebut sama dengan uang yang kita keluarkan untuk bermain, bahkan mungkin kurang.

d) Gejala, Tanda atau Ciri-Ciri Anak-Anak yang Kecanduan *Game online* :

1. Perhatian tertuju pada internet (memikirkan aktivitas online sebelumnya atau berharap segera online)
2. Ingin menggunakan internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan.
3. Tidak dapat mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
4. Merasa gelisah, murung, tertekan atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
5. Online lebih lama dari waktu yang diharapkan.
6. Mempetaruhkan atau berani mengambil resiko kehilangan hubungan yang signifikan (orang terdekat, keluarga dan teman), pekerjaan, pendidikan, kesempatan berkarir karena internet.
7. Berbohong terhadap anggota keluarga untuk menyembunyikan tingkat hubungan dengan internet.
8. Menggunakan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan *dysphoric mood* (perasaan tidak, berdaya, rasa bersalah, cemas dan depresi)

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) Jenis-Jenis Kecanduan Internet

Kecanduan terhadap internet memiliki beberapa jenis kecanduan yang lebih spesifik. Jenis-jenis kecanduan internet menurut K.S. Young adalah:

1) Kecanduan situs porno internet *(cyber-sexual addiction)*, individu selalu ingin menemukan, menelusuri dan memperdagangkan secara online atau melakukan percakapan tentang fantasi seks ual melalui chat rooms.
2) Kecanduan berhubungan dalam dunia internet *(cyber-relational addiction)*, individu yang selalu menghabiskan waktu menggunakan internet dengan membina hubungan baru dengan teman-teman yang baru saja ditemui dalam program chatting, friendster, multiply, blog atau e-mail.
3) Kecanduan permainan di internet *(net gaming)*, meliputi perilaku obsesif pada judi. permainan, belanja secara online.
4) Kecanduan informasi internet *(information overload)*, individu yang selalu mengisi waktu menggunakan internet dengan mencari data atau informasi yang disediakan oleh halaman-halaman pada internet *(www)*.
5) Kecanduan komputer *(computer addiction)*, kecanduan pada program-program yang ada pada komputer. Biasanya pada permainan.

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

Tokoh lain yang membedakan kecanduan internet dalam beberapa jenis adalah R.A. Davis. Ia membedakan penyalahgunaan internet (*pathological internet use*) menjadi 2, yaitu:

1. Spesifik (*specific pathological internet use*), yang meliputi ketergantungan terhadap fungsi spesifik dari internet, misal layanan seksual (situs porno), layanan pelelangan, perdagangan online dan layanan perjudian (*onlinegambling*).
2. Umum (*generalizer pathological internet use*), meliputi penggunaan internet secara berlebihan tanpa obyek yang pasti atau penggunaan fungsi internet yang spesifik. Biasanya berhubungan dengan aspek sosial dari internet. Misalnya, ketergantungan terhadap program chatting atau e-mail.

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk melengkapi isi sebagai perbandingan penelitian, peneliti melihat ada persamaan dan perbedaan dalam judul yang peneliti gunakan untuk diteliti, diantarnya :

1. Peneliti yang dihasilkan oleh Dini Ayu Ramadhani Nim. B07304028, Iain Sunan Ampel, Maret 2009, tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan

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

Mengakses Internet Pada Remaja Di Warung Internet "Oranje" Surabaya

Persamaan dan Perbedaan: penelitian diatas membahas persoalan hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja di warung internet "oranje" surabaya, kata kuncinya kontrol diri dan kecanduan internet, namun dalam penelitian ini terletak pada kecanduan game online walupun ada hubungannya dengan permasalahan kecanduan tapi objek penelitian, pembahasannya berbeda. Penelitian ini mengarah pada kontrol diri dengan kecanduan mengakses internet seorang remaja, dalam penelitian ini objek dan pembahasannya mengarah pada kecanduan game online pada remaja dengan terapi behavior.

2. Peneliti yang dihasilkan oleh Dhimaz Yudhistya. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. 2010, tentang Kecanduan Game Online Pada Pelajar di Warnet Kediri Jayati.

   Persamaan dan perbedaan: Penelitian diatas secara garis besar membahas persoalan tentang kecanduan game online pada pelajar di warnet kediri jayati, yang dapat dijadikan relevansi adalah kecanduan game online dengan penelitian ini yang ada kaitannya dengan game online, akan tetapi perbedaannya disini terletak pada subyek penelitiannya.

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. Peneliti yang dihasilkan oleh Muhammad Fajar Prihatmoko Nim F100040115 Jurusan Psikologi 2010, tentang Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Melihat Situs Porno Pada Remaja Universitas Muhammadiyah Surakarta.

   Persamaan dan Perbedaan: penelitian diatas membahas persoalan hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan melihat situs porno pada remaja, kata kuncinya kecerdasan emosi dan kecanduan. Yang dapat dijadikan relevansi adalah kecanduan perbedaannya kecerdasan emosi dengan teknik behavior dalam mengatasi kecanduan game online.

4. Peneliti yang dihasilkan oleh Rahayuning Dyah D.W Nim F100040103 jurusan Psikologi, tentang Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Universitas Muhammadiyah Surakarta.

   Persamaan dan Perbedaan: penelitian diatas membahas persoalan Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), kata kuncinya kontrol diri dan kecanduan internet. namun dalam penelitian ini terletak pada kecanduan game online walupun ada hubungannya dengan permasalahan kecanduan tapi objek penelitian, pembahasannya berbeda. Penelitian ini mengarah pada kontrol diri dengan kecanduan internet seorang siswa SMP, dalam

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 ini objek dan pembahasannya mengarah pada kecanduan *game online* pada remaja dengan terapi behavior.

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 ini objek dan pembahasannya mengarah pada kecanduan game online pada remaja dengan terapi behavior.

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

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

a. Keadaan Geografis

Berdasarkan judul yang diangkat oleh peneliti serta subjek yang diteliti penelitian menjadi penting untuk dibahas secara mendetail, hal ini dikarenakan untuk mempermudah penelitian. Disamping itu juga adanya korelasi antara lokasi geografis dengan masalah individu yang diteliti. Dimana data-data umum diperoleh dari deskripsi lokasi penelitian.

Peneliti dapat mengetahui bagaimana kondisi lingkungan disekitar klien termasuk didalamnya adalah kehidupan keagamaan dan hubunga sosial masyarakat disekitar klien tinggal, sehingga peneliti mengetahui faktor penyebab timbulnya masalah yang dihadapi klien. Adapun lokasi yang sebagai tempat penelitian skripsi adalah kelurahan/desa Suko lingkungan perumahan suko. Kelurahan/desa Suko termasuk salah satu kelurahan dari 24 desa / kelurahan yang ada di wilayah kecamatan sidoarjo kabupaten sidoarjo yang terletak kurang lebih 5 Km sebelah selatan dari pusat pemerintahan kapubaten sidoarjo dan 4 Km dari pusat kecamatan sidoarjo.

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

Kelurahan/desa Suko kecamatan sidoarjo mempunyai wilayah seluas : 190 Ha terdiri dari: (1) tanah pekarangan 10 Ha, (2) tanah wakaf 1 Ha, (3) tanah sawah 10 Ha, (4) dan tanah perladangan 2,95 Ha. Jarak antara tempat penelitian dengan Balai kelurahan ± 1 Km, dengan kantor kecamatan ± 3 Km dan itu semua ditempuh dengan naik kendaran umum atau kendaraan pribadi.[46]

Tabel 3.1
Jarak Desa Ke Kecamatan Dan Kabupaten

NO	Keterangan	Jarak
1	Jarak dari pusat pemerintah kecamatan	4 km
2	Jarak dari Ibukota Kabupaten	5 km
3	Jarak dari Ibukota Negara	125 km

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Adapun Desa Suko terbagi atas empat dusun yaitu Dusun dusun Suko, dusun Biting, dusun Salam, dan dusun Sungoon Tiga dusun tersebut dikepalai oleh seorang Kepala Desa dan juga seorang Staf Desa, sedangkan masing- masing Dusun tersebut juga dikepalai seorang Kepala Dusun.

[46] Profil Desa Suko Kecamatan Sidoarjo

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

Tabel 3.2
Jumlah Aparat Desa / Kelurahan Desa Suko

NO	Keterangan	Jumlah
1	Kepala Urusan	3
2	Kepala Dusun/lingkungan	4
3	Staf	2

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Batas wilayah yang dimiliki desa Suko adalah sebagai berikut :

a. Sebelah Utara Desa Cemengbakalan dan kelurahan Cemengkalang
b. Sebelah Selatan Desa Lebo dan desa Sidodadi
c. Sebelah Barat Kelurahan Urangagung
d. Sebelah Timur Desa Banjarbendo

b. Keadaan Demografis

Berdasarkan data statistik terakhir bulan Januari 2010, jumlah penduduk desa Suko kecamatan Sidoarjo 13963 jiwa, yang tersebar pada empat dusun yaitu dusun Suko, dusun Biting, dusun Salam, dan dusun Sungoon. dengan klasifikasi sebagai berikut :

a. Klasifikasi penduduk menurut kepala keluarga
   1) Jenis Kelamin : Laki-laki 7021 orang
      Perempuan 6942 orang
   2) Kepala keluarga : 3078 orang

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. Klasifikasi penduduk menurut tingkat usia

1) Kelompok Pendidikan

Tabel 3.3
Jumlah Penduduk Menurut kelompok pendidikan
Di Desa Suko

NO	GOLONGAN UMUR	JUMLAH
1	0 – 3 tahun	522
2	4-6 tahun	772
3	7-12 tahun	1889
4	13-15 tahun	740
5	16-18 tahun	574
6	19-keatas	9466
JUMLAH		13963

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa jumlah yang paling banyak menurut kelompok umur 27-40 tahun sebanyak 4.263 atau 63% yang merupakan usia dewasa awal.

c. Keadaan Ekonomi

Tingkat perekonomian desa Suko pada umumnya tergolong sedang atau tingkat menengah ke bawah, dengan sebagian penduduknya swasta, pegawai negeri sipil, dan jasa. tetapi kemakmuran desa ini ditunjang oleh orang-orang yang bekerja di swasta yang mana terbilang cukup berhasil. Untuk lebih jelasnya tentang pekerjaan atau mata pencaharian masyarakat desa Suko

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 menunjang perekonomian mereka dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4
Keadaan penduduk menurut mata pencaharian di Desa Suko

NO	Mata Pencaharian	Jumlah
1	Karyawan : a. Pegawai Negeri Sipil b. ABRI c. Swasta	 407 137 4277
2	Wiraswasta/Pedagang	75
3	Tani	76
4	Pertukangan	25
5	Buruh Tani	15
6	Pensiunan	88
7	Jasa	149
	JUMLAH	5249

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Tabel 3.5
Jumlah Penduduk Menurut kelompok tenaga kerja Di Desa Suko

NO	Golongan Umur	Jumlah
1	10-14 tahun	1415
2	15-19 tahun	991
3	20-26 tahun	1291
4	27-40 tahun	4263
5	41-56 tahun	2171
	JUMLAH	10131

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Dari tabel di atas dapatlah diketahui bahwa sebagian besar mata pencaharian penduduk desa Suko adalah swasta yaitu sebesar 4277 selebihnya PNS 407, Jasa 149, ABRI 137, Pensiunan 88, Tani 76, Wiraswasta/pedagang 75 dan Buruh Tani 15.

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. Keadaan Keagamaan

Desa Suko merupakan desa yang berpenduduk hampir semuanya beragama Islam, Hal ini menunjukkan bahwa agama Islam yang dianut oleh mayoritas penduduk di daerah penelitian sangat mendalam pengaruhnya terhadap perikehidupan masyarakatnya, sehingga corak dan budaya yang dilatar belakangi ajaran agama Islam ini paling menonjol dirasakan dalam kegiatan kemayarakatan mereka. Hal ini terbukti telah dibangunnya masjid dan musolla. Selain masjid dan musolla, juga terdapat Taman Pendidikan Al- Qur'an untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Keadaan penduduk menurut agama yang dianut di Desa Suko

NO	Agama	jumlah
1	Islam	11951
2	Kristen	1247
3	Katholik	611
4	Hindu	48
5	Budha	103
6	Penganut/Penghayat kepercayaan terhadap tuhan yang maha esa	4
JUMLAH		13964

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

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. Keadaan Sosial Budaya

Tradisi yang berlaku tentang kebudayaan di tengah- tengah masyarakat Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo itu bersifat kolektif, baik mengenai pergaulan, siklus kebudayaan dan kematian.

a. Pergaulan

Ikatan kekerabatan yang ada di Desa Suko adalah sangat menonjol dibandingkan individualistik. Gotong-royong dan saling membantu antar sesame dalam kesulitan yang dihadapi nampaknya masih dipegang teguh. Hal ini terbukti dengan adanya hubungan yang baik diantara famili dan tetangga manakala ada salah satu warga terdekat atau jauh mendapat kesulitan serta memerlukan bantuan, maka yang lain membantunya. Sebagaimana warga yang memperbaiki rumahnya, para famili atau tetangga yang dekat maupun yang jauh sangat antusias membantunya walaupun tanpa adanya uapah selama ia bekerja.

b. Siklus kehidupan

Siklus kehidupan adalah semua peristiwa kehidupan manusia sejak dari dalam kandungan sampai manusia mati. Dalam siklus kehidupan biasanya ada masa tertentu yang dianggap sebagai masa kritis yang perlu diperingati Upacara-upacara 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

Upacara mengenal moment -moment tertentu itu biasanya dikenal dengan istilah "Selamatan" Sejenis kerja sama kemasyarakatan, sebagai penyesuaian aspek bermacam-macam dari kehidupan masyarakat dengan pengalaman masing-masing individu bersama - sama dalam satu acara tertentu guna memperkecil ketidakpastian dan ketegangan.

Siklus kehidupan yang ada di Desa Suko yang biasanya diperingati dengan Upacara atau selama tan adalah sebagai berikut :

1. Kehamilan

   Para istri yang sedang mengandung apabila sudah mendapat tujuh bulan biasanya diperingati dengan uapacara "tingkepan" yang dalam bahasa jawanya disebut "mitoni" atau pelet kandung. Mengharap agar si bayi pada waktu lahir dalam keadaan selamat Dan itu juga merupakan budaya jawa.

2. Perkawinan

   Sebelum acara perkawinan dilaksanakan kedua belah pihak, kedua belah pihak harus melakukan tunangan yang diawali dengan adanya pinangan yang dilakukan dengan upacara tertentu, bahkan di kalangan masyarakat Desa Sukorejo dahulu bisa mempertunangkan

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

anaknya yang masih kecil (bayi) dengan perkawinannya dilakukan, jika kedua belah pihak telah dewasa.

Sebelum tunangan terjadi, dalam melakukan tunangan biasanya yang datang untuk meminang adalah orang yang memintanya, baik dari pihak perempuan atau dari pihak laki- laki. Dan ada juga yang dalam meminangkan anaknya dengan menggunakan perantara yang disebut "makjomblang".

Setelah pinangan disetujui, maka tidak lama akan diadakan tunangan unt uk mengikat kedua belah pihak sebagai tanda bahwa sudah ada yang memilikinya. Dan dari situlah akan terjadinya proses pengenalan hingga sampai ke jenjang pernikahan.

3. Kematian

Pada saat kematian sampai penguburannya, upacara kematian diperingati (selameti) oleh keluarganya mulai hari pertama sampai hari ketujuh, hari keempat puluh, hari keseratus, keseribu harinya dan ada juga setiap tahun seseorang yang meninggal yaitu hari pertama, sampai hari ketujuh, hari keempat puluh dan juga keseratus harinya dalam memperingati (menyelamati) biasanya yang memperingati mengundang semua masyarakat sesuai dengan dusun masing- masing.

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

f. Kondisi Sosial Pendidikan

Masalah pendidikan memang tidak akan terlepas dari sarana dan prasarana lembaga pendidikan yang ada. Sarana pendidikan yang ada merupakan tolak ukur bagi perkembangan pendidikan anak- anak generasi yang akan datang.

Sedang fasilitas pendidikan yang ada di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 3.7
Fasilitas Pendidikan

NO	Jenis Pendidikan	Negeri			Swasta		
		Gedung	Murid	Guru	Gedung	Murid	Guru
1	Kelompok Bermain	0	0	0	2	59	8
2	Taman Kanak-kanak	0	0	0	4	106	32
3	Sekolah Dasar		877	36	0	0	0
4	SLTP	2	421	75	0	0	0
5	SMA	1	439	92	0	0	0
6	Akademi	0	0	0	0	0	0
7	INSTITUT/Universutas	0	0	0	0	0	0
	Jumlah	4	1737	203	6	165	40

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Sedangkan menurut data penduduk Desa Sukorejo, pendidikan yang ditamatkan 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

Tabel 3.8
Penduduk Menurut Pendidikan Yang Ditamatkan

a. Lulusan Pendidikan Umum

NO	Jenis Sekolah	Jumlah
1	Taman Kanak-Kanak	115
2	Sekolah Dasar	2578
3	SMP/SLTP	1517
4	SMA/SLTA	4976
5	Akademi/D1-D3	470
6	Sarjana (S1-S3)	2200

Sumber data: Monografi Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo 2010

Sedangkan lokasi tempat game online dekat dengan rumahnya. Biasanya dia naik motor atau berjalan kaki. Tempatnya juga berdekatan sama sekolah SLTPN dan SMAN Suko. Ditempat game online tersebut tidak hanya menyediakan fasilitas game saja, melainkan ada internetnya. Yang mana buka sampai 24 jam. Ditempat tersebut tersedia berbagai macam game, yang rata-rata yang datang pelajar SMA dan SLTP. tapi klien dominan datanng hampir tiap hari. Kadang-kadang dia tidak pulang kerumah sampai menginap sehari disana. Jumlah komputernya ada 35, ada fasilitas kulkasnya dan menyediakan makanan ringan juga. Warnet di daerah tersebut sangat diminati penduduk sekitar, apalagi anak-anak muda dan mahasiswa yang sering ngenet dan bermain game online di tempat itu. Jumlah karyawannya pada 4 orang beserta atasannya, yang terdiri dari 2

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

cewek dan 2 cowok. Yang satunya bertugas sebagai penjaga parkiran.[47]

g. Deskripsi konselor

Dalam penelitian skripsi ini sangat perlu adanya konselor untuk membantu melengkapi data-data daripada klien. Konselor dalam hal ini adalah seorang mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya Jurusan BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam pengertian peneliti juga sebagai konselor yang ingin membantu memecahkan masalah klien atau objek yang diteliti.

Konselor secara definitif adalah seorang yang amat bermakna bagi klien, konselor menerima apa adanya dan bersedia sepenuh hati membantu klien mengatasi masalahnya disaat yang amat kritis sekalipun dalam upaya menyelamatkan klien dari keadaan yang tidak menguntungkan baik untuk jangka pendek dan utamanya jangka panjang dalam kehidupan yang terus berubah.

Mengenai pengalaman konselor yakni dia sudah pernah melakukan PPL (praktek pengalaman lapangan) di Lembaga Surabaya Children Crisis Centre (SCCC). selama satu bulan, jadi hal itu bisa dijadikan pedoman disaat melalakukan penelitian skripsi ini supaya keahlian konselor bisa berkembang sesuai dengan profesionalisasi konselor.

---

[47] hasil wawancara peneliti dengan atasan klien, tanggal 04 Hari sabtu Juni 2011

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

Adapun biodata konselor pada konseling islam dalam menangani kasus kecanduan game online:

Nama : Ainur Rifit

Tempat, tanggal lahir : Mojokerto, 16 Juni 1988

Jenis kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Status : Belum menikah

Pendidikan :Mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya Semester VIII

Riwayat pendidikan

MI Miftachul Ulum Surabaya Lulus tahun 1997

SMP YPM Sidoarjo Lulus tahun 2003

SMA YPM Sidoarjo Lulus tahun 2006

Pengalaman

Dari apa yang sudah dijelaskan diatas bahwasanya konselor pernah melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di Rutan kelas 1 Medaeng Sidoarjo selama satu bulan, dari pengalaman tersebut konselor pernah mengangani kasus. Baik masalah yang dialami teman, orang lain, maupun mahasiswa IAIN surabaya. Yang berhubungan dengan keluarga, pekerjaan, maupun masalah pribadi orang tua. Dan juga pernah melakukan tugas pratikum proses konseling di kampus.

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

h. Deskripsi klien

Klien adalah orang yang sedang menghadapi masalah karena dia sendiri tidak mampu dalam menyelesaikan masalahnya. Menurut Imam Sayuti di dalam bukunya "Pokok-Pokok Bahasan Tentang Bimbingan Penyuluhan Agama Sebagai Teknik Dakwah", klien atau subyek bimbingan konseling islam adalah individu yang mempunyai masalah yang memerlukan bantuan bimbingan dan konseling.

Dalam hal ini klien seorang remaja yang bertempat tinggal di desa suko lingkungan sidoarjo yang sedang mengalami masalah pribadi dan dia butuh seorang konselor untuk membantu mengatasi masalahnya.

Adapun yang menjadi klien dalam penelitian ini ialah:

Identitas Klien

Nama	: Ahmad Fatichul Ikhsan
Tempat, tangggal lahir	: Surabaya, 20 Juli 1991
Alamat	: Desa Suko Kabupaten Sidoarjo
Anak ke	: Dua (dari tiga bersaudara)
Usia	: 20 tahun
Agama	: Islam
Ras	: Jawa
Pendidikan terakhir	: SMA Sidoarjo

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

Latar belakang keluarga klien

Klien adalah anak ke dua dari tiga bersaudara, ia tinggal bersama ayah, ibu, kakak, dan adiknya. Klien pernah menempuh dunia pesantren selama 3 bulan waktu dia masih duduk dibangku sekolah menengah atas. Keluarga klien rata-rata orang berpendidikan, kakak pertama kuliah disalah satu perguruan tinggi surabaya kalau adik klien kelas 5 sekolah dasar negeri, ayah dan ibu klien terkenal seorang yang agamis.[48]

Latar belakang pendidikan klien

klien sejak kecil sudah diajarkan ilmu agama oleh ayahnya, tidak heran karena keluarganya terkenal orang yang agamis. oleh karena itu ketika dia duduk disekolah SMA selama 3 tahun, dia sempat dipondokkan oleh kedua orang tuanya. Tetapi tidak tahu mengapa dia tidak betah. Padahal waktu itu dipondok, dia masih 2 bulan. keinginan orang tuanya agar ia dapat menjadi sosok agamis dimata masyarakat setempat. Akan tetapi disaat ia lulus sekolah, ia tidak mau menempuh pendidikan di universitas terlebih dulu, ia berkeinginan mencari pekerjaan untuk biaya hidup sendiri. Tetapi dia kesulitan dikarenakan salah satu tangannya mengalami cacat. Dia tidak bisa melakukan kerja yang berat-berat.

[48] hasil wawancara peneliti dengan klien, tanggal 05 Juni Hari Ahad 2011

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

Kondisi lingkungan klien

Klien tinggal di lingkungan yang kurang baik, walaupun keluarganya terpandang sebagai sosok agamis namun lingkungan disekitar ia tinggal begitu kurang mendukung. Dikarenakan dia kesulitan mencari teman. Disana kebetulan dihuni oleh anak-anak kecil. Maka dari itu dia lari ke game online. Dengan tujuan mencari teman sebanyak-banyaknya. Yang mana berasal dari berbagai macam kalangan. Dia merasa betah dan nyaman berada disana. Karena dia mempunyai teman baru yang terdiri dari anak-anak sekolah SMA dan SLTP maupun yang sudah bekerja.

Klien bermain game online sejak dia kelas 2 SMA. Dia melakukan aktivitas tersebut selama hampir 5 tahun. Dia bermain game hampir tiap hari selama berjam-jam. Dia biasanya bermain game online ketika dia diberi uang oleh kedua orang tuanya. Yakni kadang-kadang diberi 5 ribu atau dia juga sering minta uang dengan berbagai alasan agar dia diberi uang yang lebih. Kadang dia juga tidak pulang kerumah selama sehari. Dia menginap disalah satu temannya dan dirumah temannya.

Keadaan ekonomi klien

Keluarga klien terkenal keluarga yang mampu, memiliki tanah yang sukup luas. Pekerjaan ayahnya sebagai pekerja disebuah pabrik swasta di surabaya, ibunya menjadi pengurus jamaah pengajian dirumahnya. Ayah dan ibunya mampu menyekolahkan anak-anaknya

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

sampai jenjang universitas. Rumahnya sederhana tapi kelihatan bersih dan indah.

Kepribadian Klien

Klien terkenal seorang yang mempunyai jiwa sosial yang tinggi, pendiam tetapi keras kepala. Semenjak ia ditinggal teman-temannya yang dulu satu sekolahan, ia merasa kurang nyaman dengan kondisi rumahnya. Akhirnya dengan faktor itu klien merasa kurang adanya perhatian dirumahnya. Terus orang tuanya juga menerapkan peraturan yang lumayan ketat. Dengan faktor itu juga klien merasa tidak betah dirumah.[49]

i. Deskripsi masalah

Menurut sudarsono dalam kamus konseling, masalah adalah suatu keadaan yang mengakibatkan seseorang atau kelompok menjadi rugi atau sakit dalam melakukan sesuatu.

Masalah yang sedang dialami klien tidak menyangkut masalah fisik ataupun sosial, namun lebih menyangkut permasalahan kepribadian. Yang dulunya dia mempunyai kepribadian rajin, disiplin dan prospektif, ketika ada faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian klien menjadi berubah kearah negatif. sering membuat alasan untuk keluar rumah, tidak semangat dalam melanjutkan pendidikan, dan juga sering berbohong pada kedua orang tuanya, kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

---

[49] hasil wawancara peneliti dengan klien, tanggal 05 Juni Hari Ahad 2011

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

Berawal dari ditinggalkan teman-teman sekolahnya, klien merasa kehilangan. Karena tidak ada yang bisa diajak berbicara dan bercanda. begitu juga kedua orang tuanya jarang memberi perhatian dan jarang diajak berbicara. Maka dari itu dia merasa tidak nyaman dan tidak betah berada dirumah.[50]

[50] hasil wawancara peneliti dengan klien dan juga teman klien, tanggal 07 Hari Selasa Juni 2011

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. Deskripsi hasil penelitian

1. Deskripsi Data Tentang Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Seorang Remaja Di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo

Dalam penyajian data ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dan dalam penyajian data ini peneliti akan mendeskripsikan data yang diperoleh di lapangan yang terkait dengan fokus penelitian, yaitu meliputi faktor penyebab kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo.

Dari deskripsi masalah sebagaimana yang sudah dijelaskan, maka disini akan mendiskripsikan faktor penyebab masalah tersebut. Klien seorang remaja yang mengalami kecanduan game online, dan masalah ini sangat mengganggu kesehariannya. Baik dirumah maupun dalam hal ibadah.

Dari penuturuan klien, ia mengalami kecanduan game online bermula ketika dia merasa tidak nyaman dirumah, ditambah sifat kedua orang tuanya yang kurang baik dimata klien, dan kurangnya teman dilingkungan rumahnya, satu lagi yakni lingkungan rumah yang membosankan.

faktor itu semua dapat digolongkan menjadi dua faktor yakni internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya motivasi dari teman-teman dan kondisi yang membosankan sehingga dia merasa sendirian, faktor eksternal meliputi lingkungan rumahnya

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 kurang baik, mulai dari masyarakat sekitar serta kedua orang tuanya yang kurang kurang baik menurut klien.

Dampak dari kecanduan game online tersebut menyebabkan klien merasa bingung, tidak semangat dalam hal kuliah maupun pekerjaan, sering melamun dan murung.

Selanjutnya dijelaskan secara rinci.

a. Ditinggal teman sekolah

Sudah tiga tahun ia dengan teman-temannya bersekolah, perasaan sedih, suka, bercanda, tawa dilalui dengan bersama, namun setelah pindahnya teman-temannya itu klien merasa kehilangan, sepi, dan kurang bersemangat.

Faktor jauhnya teman-temannya itu karena teman-temannya bekerja dan kuliah. Yang mana dia jarang sekali berkomunikasi dengan teman-temannya.

Dibawah ini wawancara konselor dengan klien.

Konselor : assalamu'alaikum, gimana kabarnya mas?
Klien : wa'alaikum salam, alhamdulillah baik mas.
Konselor : kelihatannya mas ada problem yang berkaitan dengan diri mas.
Klien : begini ceritanya mas. Semenjak ditinggal teman-temanku kuliah dan bekerja, saya merasa kesepian dan kurang bersemangat mas.
Konselor : kok bisa seperti itu mas, memangnya kenapa?
Klien : ya, karena saya sudah merasa nyaman dengan mereka mas, mereka sering bercanda dengan saya biar saya tidak bosan waktu sekolah, mereka menghibur saya, dan juga kita sering curhat-curhatan. Kalau mereka berada jauh, suasana seperti itu tidak saya dapatkan mas.
Konselor : kalau boleh tahu, kurang semangatnya seperti gimana mas?

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 : saya sering bermalas-malasan dirumah mas, kadang juga saya menghibur diri dengan keluar rumah mas, dan menonton televisi serta bermain game di komputer saya mas.[51]

b. Sifat kedua orang tua yang kurang baik

Faktor yang berikutnya karena sifat kedua orang tua yang kurang baik dimata klien. Klien merasa kurang adanya perhatian, klien juga jarang sekali diajak untuk berkomunikasi, sehingga ia merasa nyaman dengan atasannya. dengan sifatnya yang keras klien mersa minder dan sering menyendiri dikamar. Perubahan sikap kedua orang tuanya berubah sejak dia sekolah SMA sampai sekarang. Dulu sejak kecil sampai dewasa klien dengan atasannya sering bercanda dan berinteraksi satu sama lain, semenjak klien sekolah SMA kelas satu orang tuanya menjauh dari klien. Orang tuanya juga menerapkan peraturan yang lumayan ketat. Yakni tidak boleh merokok, tidak boleh keluar sampai terlalu malam, dan tidak boleh pacaran. Maka dari itu klien merasa bosan dan tidak betah berada dirumah.

Sejak sifat kedua orang tuanya berubah, klien merasa tidak diperhatikan sama kedua orang tuanya, akibatnya klien selalu menyendiri, maka itu dengan kesendiriannya klien pingin mencari suasana yang baru. Berikut ini wawancara konselor dengan klien.

Konselor : kalau mas kurang merasa nyaman dengan keadaan rumah, mengapa mas tidak ngobrol atau curhat dengan kedua orang tua mas?

---

[51] hasil wawancara peneliti dengan klien, tanggal 08 Juni Hari Rabu 2011

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 : Nah itu masalah juga mas.
Konselor : masalah bagaimana mas?
Klien : dulu memang saya dengan orang tua saya akrab dan sering bercanda dan sering bicara tapi setelah saya menjadi pengangguran hampir selama 1 tahun, sifat kedua orang tua saya berubah mas.
Konselor : berubahnya seperti bagaimana mas? Dan mengapa mas menjadi pengangguran?
Klien : ya, beliau jarang sekali memberi saya perhatian, kasih sayang, dan saya juga jarang sekali diajak untuk berkomunikasi mas. Saya menjadi pengangguran itu dikarenakan saya mempunyai keinginan untuk bekerja. Tapi saya belum menemukan kerja yang cocok buat saya. Dulu saya pernah kuliah di sebuah universitas swasta disurabaya. Tapi itu pun bertahan selama 1 semester.
Konselor : mas tahu mengapa kedua orang tua mas bisa berubah seperti itu?
Klien : tidak tahu mas. Mungkin semenjak saya kecanduan game online dan tidak menurut peraturan yang telah diterapkan oleh orang tua saya.
Konselor : kalau boleh tahu peraturan apa saja yang diterapkan oleh kedua orang tua mas?
Klien : ya, tidak boleh pacaran, tidak boleh keluar sampai terlalu malam, dan tidak boleh merokok.[52]

c. Kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar

Faktor selanjutnya kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Semenjak saya sekolah SMA, klien kurang bisa menyesuaikan keadaan dengan masyarakat sekitar. Dikarenakan dia jarang berkomunikasi, tidak pernah ikut kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dan warga sekitar. Misal kegiatan kerja bakti, jam'iyah yasin dan tahlil, maupun shalat jamaah dimushala.

Sebenarnya tetangganya mengenal dia dengan baik karena dia merupakan salah anak dari orang yang lumayan terpandang.

---

[52] hasil wawancara peneliti dengan klien, tanggal 08 Juni Hari Rabu 2011

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

Namun sejak klien kecanduan game online, tetangganya sering menanyakan kepada kedua orang tuanya. nyikut bekerja namun tidak seberapa penuh, karena harus mengurus rumah tangganya, Jadi dengan sikap tetangganya klien merasa tidak dihargai dan kurang adanya perhatian. Sehingga klien merasa bosan dan kesepian. Berikut wawancara konselor dengan klien.

Konselor : mas kan sudah ada teman yang baru dari sejak bermain game onlie. Kenapa kok masih kurang bersemangat dan merasa kurang adanya perhatian mas?

Klien : justru itu mas, saya merasa kurang semangat dan merasa kurang adanya perhatian dikarenakan saya kurang dihargai dan kurang diperhatikan dilingkungan masyarakat.

Konselor : O... itu yang menyebabkan mas kurang bersemangat dan kurang diperhatikan dalam lingkungan masyakarat mas'?

Klien : iya mas, selain itu saya juga pernah dijadikan bahan pembicaraan tetangga saya.

Konselor : oh gitu ya'? memangnya tetangga mas berbicara tentang apa saja'?

Klien : mereka berbicara tentang sifat dan sikap saya dirumah. Mengapa saya jarang sekali pulang kerumah? kadang juga bahas tentang mengapa saya putus kuliah?

d. Keinginan yang tidak pernah terpenuhi

Faktor selanjutnya keinginan yang tidak terpenuhi. Dari faktor ini klien menuturkan bahwa keinginan yang diinginkan klien yakni lumayan banyak. Baik dalam hal materi maupun non materi. Dikarenakan sampai saat ini keinginannya sedikit yang terpenuhi Dalam bentuk materi. Sedangkan dalam hal sikap sama sekali belum terpenuhi. Berikut wawancara konselor dengan klien.

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

Konselor : kalau boleh saya tahu, keinginan apa saja yang diinginkan pada diri mas?

Klien : sebenarnya keinginan saya sih cukup diperhatikan oleh orang tua saya dan saya pingin orang tua saya mengajak saya refreshing biar saya tidak merasa jenuh dirumah (dengan wajah yang sedikit tegang).

Konselor : keinginan mas beneran cukup segitu?

Klien : sebenarnya tidak mas. karena saya mempunyai keinginan dalam hal materi. Misal kayak orang tua saya memberi uang saya setiap hari.

Konselor : oh ternyata keinginan mas lumayan banyak juga ya?

Klien : ya mas. Mau bagaimana lagi. Ini semua kan supaya saya merasa betah dirumah.

2. Deskripsi Proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani Kasus Kecanduan Game Online Seorang Remaja Di Desa Suko Kabubapten Sidoarjo

Dalam melaksanakan proses konseling, konselor terlebih dahulu berusaha mendekati klien untuk mencapai hubungan yang akrab antara konselor dengan klien. Pendekatan yang dilakukan bertujuan agar dalam proses konseling tersebut klien akan merasa nyaman dan dapat menerima kehadiran konselor. melalui rapport, konselor memberikan kebebasan kepada klien untuk mengatakan apa yang menjadi pikiran, perasaan dan pengalamannya. Jadi konselor tidak memfokuskan dulu pada permasalahan yang dihadapi klien. Setelah klien merasa nyaman dan dapat menerima kehadiran konselor, maka selanjutnya menentukan waktu dan tempat. Dalam penentuan waktu dan tempat ini konselor memberi kesepakatan kepada klien agar waktu proses konseling tidak benturan dengan waktu kerja klien.

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 waktu dan temapat ini sangat penting dalam melaksanakan proses konseling yang efektif.

1. Waktu

Pelaksanaan proses konseling dilaksanakan dalam satu minggu sekali, pada hari minggu, karena pada hari minggu klien mempunyai waktu luang yang lumayan lama. Waktu pelaksanaannya terserah klien, kadang dilaksankan dipagi hari dan malam hari.

2. Tempat

Tempat pelaksanaan proses konseling dalam penelitian ini tidaklah dilaksanakan hanya satu tempat. Dalam hal ini konselor memberi kebebasan kepada klien untuk memilih tempat yang sekiranya nyaman bagi klien. Untuk itu pelaksanaan proses konseling dilaksanakan di dua tempat yang berbeda, pertama di rumahnya kedua ditempat yang terbuka yakni ditempat warnet yang biasanya dia bermain game online.

Sesudah menentukan waktu dan tempat, peneliti mendeskripsikan proses BKI (bimbingan konseling islam) dalam menangani seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko kabupaten sidoarjo. Dalam melaksanakan proses konseling konselor terlebih dahulu menentukan langkah-langkah bimbingan konseling agar mempermudah dalam mengidentifikasi masalah klien beserta mempermudah disaat memberi treatment.

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-langkah bimbingan konseling ini dibuat konselor agar dalam penelitian ini mudah dipahami oleh pembaca dan ada klasifikasi yang signifikan antara analisis masalah, menentukan masalah dan juga memberi bantuan kepada klien. Berikut ini deskripsi proses BKI (bimbingan konseling islam) dalam menangani seorang remaja yang kecanduan game online di desa suko kabupaten sidoarjo beserta langkah-langkahnya.

a. Identifikasi masalah klien

Langkah ini dimaksudkan untuk mengetahui masalah beserta gejala-gejala yang nampak pada klien. dalam hal ini konselor tidak hanya wawancara klien akan tetapi juga wawancara teman-teman dan atasan klien guna untuk mencari masalah dan faktor-faktor yang sedang dialami oleh klien. Berikut wawancara konselor.

Konselor	:	assalamu'alaikum
Teman klien	:	wa'alaikum salam
Konselor	:	mbak kerja disini sudah berapa lama?
Teman klien	:	hampir 1,5 tahun
Konselor	:	mbak sudah mengenal mas fatichul (klien)?
Teman klien	:	ya mas sudah kenal, tetapi tidak terlalu mengenal dia. Karena saya disini orang baru mas. (sambil tersenyum)
Konselor	:	semenjak kapan mbak mengenal mas fatichul (klien)? menurut mbak dia kayak gimana?
Teman klien	:	kata temen-temennya yang dulu sih dia orangnya rajin, pendiam, baik, ceria dan suka bercanda namun disaat ada permasalahan di rumahnya dia suka melamun, murung dan pendiam

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

mas. Saya juga bingung, dia sering melamun, murung dan juga sering marah-marah yang tidak jelas.

Konselor : O.... mbak sudah ngobrol sama dia? Untuk menanyakan permasalahan yang dialaminya?

Teman klien : ngobrol sih pernah namun tidak sering, aku kan kurang begitu dekat sama dia, paling Cuma ngobrol-ngobrol biasa.

Konselor : O..... begitu ya mbak, kalau gitu makasih atas informasinya mbak.

Teman klien : sama-sama mas.[53]

Selanjutnya konselor wawancara dengan pemilik game online.

Konselor : assalamu'alaikum

Pemilik warnet: wa'alaikum salam

Konselor : mas usaha warnet sudah berapa tahun?

Pemilik warnet: kira-kira kurang lebih tiga tahun mas (sambil bercanda dan santai).

Konselor : berapa karyawan mas disini?

Pemilik warnet: ada sekitar 4 orang, 2 orang cewek dan 2 orang cowok.

Konselor : menurut mas, mas fatichul (klien) ini gimana orangnya mas?

Pemilik warnet: orangnya baik mas, selalu ngajak bercanda, namun akhir-akhir ini dia selalu melamun dan merenung, saya tidak tahu kenapa dia seperti ini.

Kons : mas tidak mencoba untuk mengobrol sama dia?

Pemilik warnet: pernah mas saya mencoba mengobrol mengapa dia akhir-akhir ini menjadi suka melamun dan merenung, tapi alasannya tidak ada apa-apa.

Kons : o.... selain suka melamun dan merenung apa saja mas?

Pemilik warnet: dia juga kurang bersemangat dan selalu diam. Saya juga tahu kalau dia sering tidak pulang kerumahnya, padahal orang tuanya juga sering kesini untuk menjemput dia, ngambil jajan, tapi saya diam saja pura-pura tidak tahu, mungkin suatu saat dia juga akan mengerti.

---

[53] hasil wawancara peneliti dengan teman klien, tanggal 09 Juni Hari Kamis 2011

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

Kons : ya sudah mas, saya akan mencoba mengobrol sama mas fatichul (klien) biar dia cepat sadar dan mengerti.

Pemilik warnet: iya mas, coba dibantu mas biar dia berubah.

Kons : akan saya coba. Terima kasih mas atas informasinya

Pemilik warnet: sama-sama mas.[54]

Selanjutnya wawancara konselor dengan orang tua klien dirumah konselor

Orang tua klien: assalamu'alaikum

Konselor : wa'alaikum salam wr.wb
Oh ya bu silahkan masuk dan duduk.

Orang tua klien: terima kasih mas

Konselor : gimana kabar ibu sama anak ibu? Apakah baik-baik saja?

Orang tua klien: alhamdulillah kabar saya sama anak saya baik-baik saja (sambil tersenyum).

Konselor : oh ya bu saya mau bertanya tentang anak ibu?
Menurut ibu fatichul itu seperti apa?

Orang tua klien : menurut saya dulu fatichul itu anaknya baik, rajin, nurut sama saya, taat ibadah, disipilin, dll. tetapi semenjak dia kecanduan game online sikap dia mulai berubah. Saya tidak tahu penyebabnya seperti apa.

Konselor : oh gitu ya bu? Apakah ibu sudah berbicara kepada dia tentang perubahan atas sikapnya ini?

Orang tua klien: sebenarnya sih saya sudah berbicara kepada dia. Tetapi kebanyakan dia diam saja. Padahal saya itu pingin tahu mengapa dia bisa seperti ini.

Konselor : Biasanya keseharian yang dilakukan selama dirumah apa saja? Dia mempunyai kesibukan tidak?

Orang tua klien: Keseharian yang dilakukan anak saya kebanyakan nganggur. Karena dia sekarang tidak sekolah dan tidak kerja. Tiap hari dia melihat televisi, tidur, atau keluar rumah. Dia sekarang menjadi pemalas tidak seperti dulu.

Konselor : kok bisa seperti itu bu? Mengapa dia tidak mau kuliah dan bekerja?

---

[54] hasil wawancara peneliti dengan pemilik warnet, tanggal 09 Juni Hari Kamis 2011

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

Orang tua klien: ya mungkin dia sudah terpengaruh sama teman-temannya ketika bermain game online. Yang mana disana terdapat bemacam-macam profesi dan kalangan.

Konselor : oh gitu ya bu? Kapan-kapan saya datang kerumah ibu untuk bertemu dengan anak ibu. Setelah itu saya akan menanyakan permasalahan ini. Saya ucapkan terima kasih atas informasinya.

Orang tua klien: ya, sama-sama mas.[55]

Selanjutnya wawancara konselor dengan klien

Konselor : assalamu'alaikum, gimana kabarnya mas?

Klien : wa'alaikum salam, alhamdulillah baik mas.

Konselor : kelihatannya mas ada problem pada diri mas.

Klien : mas kata siapa? (Sambil bercanda dan tersenyum)

Konselor : iya dari beberapa informan, kalau boleh saya tahu, masalah apa mas?

Klien : begini ceritanya mas, Semenjak teman-teman saya jauh, saya kurang bersemangat mas.

Konselor : kok bisa kayak gitu mas, Emang kenapa?

Klien : iya, karena saya sudah merasa nyaman dengan mereka mas, mereka sering bercanda dengan biar saya tidak terasa bosan, mereka juga menghibur saya, dan juga kita sering curhat-curhatan. Kalau mereka jauh, suasana seperti itu tidak saya dapatkan mas.

Konselor : kalau boleh tahu, kurang semangatnya seperti gimana mas?

Klien : Pokoknya kurang semangat mas.

Konselor : kalau mas kurang merasa nyaman dengan orang tua mas, kenapa mas tidak berbicara atau curhat dengan orang tua mas?

Klien : Nah itu masalah juga mas.

Konselor : masalah gimana mas?

Klien : dulu memang saya dengan orang tua saya akrab dan sering bercanda dan sering bicara tapi setelah saya menginjak SMA sifat orang tua berubah mas.

Konselor : berubahnya seperti gimana mas?

Klien : ya, beliau jarang memberi saya perhatian dan jarang berkomunikasi dengan saya mas. Tidak seperti kakak dan adik saya.

Konselor : mas tau kenapa orang tua mas bisa berubah seperti itu?

---

[55] hasil wawancara peneliti dengan orang tua klien, pada tanggal 09 Hari Kamis Juni 2011

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 : tidak tahu mas. Mungkin semenjak saya kecanduan game online dan jarang pulang kerumah.

Konselor : mas kan sudah ada teman yang baru. Kenapa kok masih kurang bersemangat mas?

Klien : justru itu mas, saya tidak bersemangat karena kurangnya perhatian dari orang tua saya.

Konselor : O... itu yang menyebabkan mas kurang bersemangat dalam bekerja?

Klien : iya mas, selain itu saya juga tidak mempunyai teman dirumah.

Konselor : biasanya mas bermain dimana?

Klien : kadang bermain kerumah teman saya SMA dulu. Kadang juga bermain game online. Disana saya mendapatkan teman baru.

Konselor : kalau boleh saya tahu, di lingkungan mas tidak ada anak yang seusia dengan mas?

Klien : sebenarnya sih ada. Tetapi rata-rata masih duduk dibangku sekolah dasar.

Konselor : mas merasa betah dan nyaman tidak di lingkungan mas?

Klien : sebenarnya tidak mas, karena saya pingin mempunyai teman yang seusia dengan saya.

Konselor : mas, biasanya bermain game online sejak jam berapa sampai jam berapa?

Klien : tidak tentu mas. Kadang pagi, sore, dan malam. Pulangnya juga tidak tentu.

Konselor : mas merasa capek tidak dengan aktifitas mas yang sekarang?

Klien : iya mas, tapi mau bagaimana lagi.

Konselor : selain faktor itu semua faktor apa apalagi yang mempengaruhi mas?

Klien : lingkungan tempat ini mas.

Konselor : kenapa dengan tempat ini mas?

Klien : membosankan, saya kurang dihargai dan kurang diperhatikan dilingkungan masyarakat.

Konselor : biasanya ketika mas bosan, apa yang mas lakukan?

Klien : keluar mas, cari udara segar diluar.

Konselor : biasanya keluar kemana mas?

Klien : ke alun-alun mas.

Konselor : keluarnya sama siapa saja?

Klien : kadang sendirian, kadang sama teman-teman.

Konselor : teman-teman yang mana lagi.

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 : teman-teman yang biasa bermain game online dengan saya mas[56]

b. Diagnosa

Setelah identifikasi masalah klien Langkah selanjutnya diagnosa yaitu langkah untuk menetapkan masalah yang dihadapi beserta faktor-faktornya. Dalam hal ini konselor menetapkan masalah klien setelah mencari data-data dari sumber yang dipercaya.

Dari hasil identifikasi masalah klien, Masalah yang sedang dialami klien tidak menyangkut masalah fisik ataupun sosial, namun lebih menyangkut permasalahan kepribadian. Yang dulunya dia mempunyai kepribadian rajin, disiplin dan prospektif, ketika ada faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian klien menjadi berubah kearah negatif. Kurangnya semangat untuk kuliah dan bekerja, kurang percaya diri dalam bersikap, sering membuat alasan tidak pulang kerumah, dan juga sering berbohong pada orang tua. Berikut ini faktor yang mempengaruhinya.

1. Ditinggal teman sekolah
2. Sifat Sifat kedua orang tua yang kurang baik
3. Kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar
4. Keinginan yang tidak pernah terpenuhi

---

[56] hasil wawancara peneliti dengan klien, pada tanggal 09 Hari Kamis Juni 2011

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. Prognosa

Setelah konselor menetapkan masalah klien, Langkah selanjutnya prognosa yaitu langkah untuk menetapkan jenis bantuan apa yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini konselor menetapkan jenis terapi apa yang sesuai dengan masalah klien agar proses konseling bisa membantu masalah klien secara maksimal. Setelah melihat permasalahan klien beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya, konselor memberi terapi dengan menggunakan teori *Behavior atau tingkah laku*. Yang mana terapi ini memusatkan pada tingkah laku klien. perilaku manusia merupakan hasil belajar, sehingga dapat diubah dengan memanipulasi dan mengkresi kondisi-kondisi belajar. Pada dasarnya, proses konseling merupakan suatu penataan proses atau pengalaman belajar untuk membantu individu mengubah perilakunya agar dapat memecahkan masalahnya. merupakan suatu proses membantu orang untuk memecahkan masalah, interpersonal, emosional dan keputusan tertentu.

Karena melihat kondisi pribadi klien dirasa terapi ini sangat sesuai dengan klien, umur klien yang sudah dewasa serta pemahaman pemikiran klien yang sudah luas untuk itu konselor memusatkan terapi ini pada klien, konselor dalam hal ini tidak memberi sumbangsih secara penuh akan tetapi

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 lah yang memberi sumbangsih secara penuh untuk pemecahan masalahnya.

d. Treatment

Setelah konselor menetapkan terapi yang sesuai dengan masalah klien, Langkah selanjutnya adalah langkah pelaksanaan bantuan apa yang telah ditetapkan dalam langkah prognosa. Dalam hal ini konselor mulai memberi bantuan dengan jenis terapi yang sudah ditentukan. Hal ini sangatlah berkaitan di dalam proses konseling karena langkah ini menentukan sejauh mana keberhasilan konselor dalam membantu masalah klien.

Dalam memberikan bantuan kepada klien, konselor memakai *terapi behavior atau tingkah laku* yang mana berpusat pada tingkah laku klien dengan menggunakan teknik Pengkondisian Aversi yang mana Teknik ini dapat digunakan untuk menghilangkan kebisaaan buruk. Teknik ini dimaksudkan untuk meningkatkan kepekaan klien agar mengamati respon pada stimulus yang disenanginya dengan kebalikan stimulus tersebut.

Proses terapi :

Konselor : assalamu'alaikum, bagaimana kabarnya mas?
Klien : wa'alaikum salam, alhamdulillah baik mas.
Konselor : kelihatannya mas ada problem pada diri mas.
Klien : mas kata siapa? (sambil bercanda dan sedikit tegang)

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

Konselor : iya dari beberapa informan, kalau boleh saya tahu, masalah apa mas?

Klien : begini ceritanya mas, Semenjak saya kelas 1 SMA saya merasa tidak betah berada dirumah.

Konselor : kok bisa seperti itu mas, memangnya kenapa?

Klien : iya, karena saya tidak suka sama peraturan yang diterapkan oleh kedua orang tua saya.

Konselor : kalau boleh tahu, peraturan apa saja yang diterapkan oleh kedua orang tua mas? Sehingga mas merasa terkekang dan tidak nyaman?

Klien : Peraturannya sih tidak memberi saya kebebasan dalam segala hal.

Konselor : kalau mas merasa kurang nyaman dengan keadaan rumah, mengapa tidak bicara langsung kepada orang tua ma'?

Klien : Nah itu masalah juga mas.

Konselor : masalah gimana mas?

Klien : saya itu tidak berani mengungkapkan segala permasalahan yang saya alami. Kebanyakan saya diam saja.

Konselor : kok malah diam saja sih mas? Kan kalau disimpen terus-menerus tidak enak? Baik untuk diri mas maupun orang tua mas?

Klien : ya sih? Tapi kalau saya bicara itu takutnya menyinggung perasaan mereka.

Konselor : oh ya selain peraturan yang diterapkan orang tua mas, faktor apa lagi yang menyebabkan mas merasa tidak betah dirumah?

Klien : kalau masalah faktor yang lain sih ada. Yakni saya tidak mempunyai teman dirumah, orang tua saya juga jarang berkomunikasi dengan saya.

Konselor : oh gitu ya mas? Ternyata banyak juga faktor yang menyebabkan mas tidak betah berada dirumah.

Klien : ya mas. Maka dari itu dengan peraturan yang diterapkan, saya mencoba suasana baru dengan bermain game online. Biar pikiran saya menjadi tenang.

Konselor : oh gitu ya mas? Memangnya bisa game online itu membuat orang melupakan permasalahannya?

Klien : iya mas bisa, kan disana saya juga menemukan teman baru sesama pemain game online. Disana juga terdapat bermacam-macam fasilitas tersedia. (wajah klien bahagia)

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

Konselor : memangnya teman mas yang baru itu berasal dari kalangan mana saja?

Klien : teman baru saya sih bermacam-macam. Mulai dari teman SMP, SMA, maupun yang sudah bekerja.

Konselor : memangnya kalau boleh saya tahu, biasanya mas bermain game online itu dari jam berapa saja? Uangnya dari mana?

Klien : ya hampir setiap hari mas. Kalau masalah waktu tidak menentu. Kadang pagi, sore, ataupun malam. Sampai kadang-kadang saya tidak mengenal waktu dan menginap ditempat game online tersebut. Itupun kalau saya dikasih orang tua saya uang. Kadang juga saya meminjam teman saya.

Konselor : memangnya biasanya orang tua mas memberi uang mas berapa?

Klien : kalau masalah uang sih biasanya 5 ribu. Tetapi saya juga terkadang berkata bohong agar saya mendapat uang yang lebih. Karena kalau cuma 5 ribu tidak cukup.

Konselor : memangnya berkata bohong mas kepada orang tua mas dalam bentuk apa saja?

Klien : banyak sih mas. Antara lain acara reuni SMA, nikahannya teman saya, rekreasi ketempat yang jauh.

Konselor : oh gitu ya mas? Berarti dapat disimpulkan bahwa mas sudah kecanduan yang namanya game online?

Klien : iya mas, perkataan mas benar.

Konselor : syukurlah kalau mas sudah menyadarinya, bahwa mas sudah kecanduan game online. Apakah mas tidak merasa jenuh sama kegiatan bermain game online?

Klien : sebenarnya sih saya merasa jenuh, tetapi mau bagaimana lagi? Kan ini semata-mata buat hiburan saya. Karena yang saya lakukan biar pikiran saya menjadi tenang.

Konselor : oh gitu ya mas? Tetapi menurut saya sikap yang mas lakukan salah. Bahwa setiap permasalahan itu tidak seharusnya dibicarakan secara baik-baik dengan orang tua mas. Biar orang tua mas tahu permasalahan yang mas alami. Tidak dengan jalan bermain 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

Klien : ya sih mas saya tahu bahwa sikap yang saya lakukan salah. Maka dari itu saya minta bantuan mas, barang kali mas bisa membantu.

Konselor : oh gitu? Tetapi maaf sebelumnya, saya itu cuma bisa menyarankan agar mas bisa merubah sikap mas selama ini. yang semula bersikap tidak baik, berbohong kepada orang tua berubah menjadi lebih baik. Karena yang menentukan semuanya adalah diri mas sendiri.

Klien : oh gitu ya mas? Memangnya menurut mas apa yang saya lakukan. Biar saya bisa merubah sikap?

Konselor : kalau menurut saya yakni dengan jalan mas bicara terus terang terang kepada orang tua mas, biar mas dan orang tua mas akrab satu sama lain. Jangan bersikap diam saja, Karena diam itu tidak menyelesaikan permasalahan, tetapi malah menambah permasalahan. Terus menurut saya juga wajar saja orang tua menerapkan peraturan seperti itu. Biar anaknya menjadi anak yang baik. Tidak terpengaruh sama lingkungan luar. Mas juga jangan sering bersikap bohong sama orang tua. Karena berbohong merupakan suatu perbuatan yang tidak baik.

Klien : oh gitu ya mas? Ya sudah Saya akan berusaha menjalankan saran yang mas berikan. Kan ini demi kebaikan saya juga. Semoga kedepannya saya berubah menjadi lebih baik. Saya kira pertemuan kali ini kita akhiri sampai disini. Terima kasih banyak atas apa saja yang berikan kepada saya.

Konselor : sama-sama mas. Saya akan selalu mendukung mas kalau itu merupakan yang terbaik untuk mas.

Assalamu'alikum.

Klien : Wa'alaikum salam.

e. Follow Up

Setelah konselor memberi terapi kepada klien, Langkah selanjutnya *Follow Up*. Yang dimaksudkan disini untuk mengetahui sejauh mana langkah konseling yang telah dilakukan mencapai hasilnya. Dalam langkah *follow Up* atau

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

tindak lanjut, dilihat perkembangannya selanjutnya dalam jangka waktu yang lebih jauh.

Dalam meninjak lanjuti masalah ini konselor melakukan home visit sebagai upaya dalam melakukan peninjauan lebih lanjut tentang perkembangan atau perubahan yang dialami oleh klien setelah konseling dilakukan. Disini dapat diketahui bahwa terdapat perkembangan atau perubahan pada diri klien yakni klien sudah mulai bekerja seperti dahulu kala, semangat kerjanya tinggi, disiplin dan jujur. Mungkin sikap yang seperti itu akan muncul lagi disaat kejenuhan ada dalam diri klien. Namun jika klien bisa mengatur kejenuhan itu, ia pasti bisa merubah sikapnya.

C. Deskripsi hasil proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam menangani kasus kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabubapten Sidoarjo

Setelah melakukan proses konseling islam dalam menangani kasus kecanduan game online seorang remajja, maka peneliti mengetahui hasil dari proses bimbingan konseling islam yang dilakukan konselor cukup membawa perubahan pada diri klien.

Untuk melihat perubahan pada diri klien, konselor melakukan pengamatan dan wawancara. Adapun perubahan klien sesudah proses konseling islam ialah:

Setelah memahami mendapatkan arahan dari konselor yag dilakukan dalam proses konseling, ia mengalami perubahan dalam 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

yakni ia mulai bekerja ataupun aktifitasnya dengan penuh semangat, ia mulai membangun komunikasi antar teman dan juga pada atasannya. Ia mulai dapat menyesuaikan dirinya dengan teman-temannya sehingga pekerjaannya mulai ada peningkatan. Tidak ada lagi kemalasan dalam bekerja, dan juga ia mulai bersikap profesional dalam bekerja.

Untuk mengetahui lebih jelasnya tentang hasil akhir dari pemberian proses konseling islam terhadap klien, maka dibawah ini terdapat tabel tentang perubahan dalam diri klien:

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

Tabel. 3.9
Penyajian Data Hasil Proses Konseling Islam

No	Kondisi Klien	Ya	Tidak	Kadang-Kadang
1	Pemalas		√	
2	Tidak semangat		√	
3	Suka melamun		√	
4	Berinteraksi dengan masyarakat		√	
5	sering membuat alasan untuk keluar rumah		√	
6	Berbohong			√
7	Bergaul dengan teman-teman seusianya	√		
8	Berkomunikasi dengan orang tuanya		√	
9	Bingung			√

Dari hasil ini didapatkan dari pengamatan konselor dengan bertanya dengan teman-teman kerjaannya dan juga atasannya, serta konselor melakukan *Home visit* (berkunjung ke rumahnya). Mungkin sikap yang seperti itu akan muncul lagi disaat kejenuhan ada dalam diri klien. Namun jika klien bisa mengatur kejenuhan itu, ia pasti bisa merasa nyaman dan betah berada dirumah.

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

ANALISIS DATA

1. Analisis data tentang faktor penyebab kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo

Dalam menganalisis faktor penyebab kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu menguraikan fenomena atau kenyataan sosial yang terkait dengan masalah yang dihadapi klien.

Untuk mengetahui faktor kecanduan game online seorang remaja berdasarkan pada penyajian data yang diperoleh di lapangan antara lain:

a. Ditinggal teman sekolah

Sudah tiga tahun ia dengan teman-temannya bersekolah, perasaan sedih, suka, bercanda, tawa dilalui dengan bersama, namun setelah pindahnya teman-temannya itu klien merasa kehilangan, sepi, dan kurang bersemangat.

Faktor jauhnya teman-temannya itu karena teman-temannya bekerja dan kuliah. Yang mana dia jarang sekali berkomunikasi dengan teman-temannya.

b. Sifat kedua orang tua yang kurang baik

Faktor yang berikutnya karena sifat kedua orang tua yang kurang baik dimata klien. Klien merasa kurang adanya perhatian, klien juga jarang sekali diajak untuk berkomunikasi, sehingga ia merasa nyaman dengan atasannya. dengan sifatnya yang keras klien

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

mersa minder dan sering menyendiri dikamar. Perubahan sikap kedua orang tuanya berubah sejak dia sekolah SMA sampai sekarang. Dulu sejak kecil sampai dewasa klien dengan atasannya sering bercanda dan berinteraksi satu sama lain, semenjak klien sekolah SMA kelas satu orang tuanya menjauh dari klien. Orang tuanya juga menerapkan peraturan yang lumayan ketat. Yakni tidak boleh merokok, tidak boleh keluar sampai terlalu malam, dan tidak boleh pacaran. Maka dari itu klien merasa bosan dan tidak betah berada dirumah.

Sejak sifat kedua orang tuanya berubah, klien merasa tidak diperhatikan sama kedua orang tuanya, akibatnya klien selalu menyendiri, maka itu dengan kesendiriannya klien pingin mencari suasana yang baru. Berikut ini wawancara konselor dengan klien.

c. Kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar

Faktor selanjutnya kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Semenjak saya sekolah SMA, klien kurang bisa menyesuaikan keadaan dengan masyarakat sekitar. Dikarenakan dia jarang berkomunikasi, tidak pernah ikut kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dan warga sekitar. Misal kegiatan kerja bakti, jam'iyah yasin dan tahlil, maupun shalat jamaah dimushala.

Sebenarnya tetangganya mengenal dia dengan baik karena dia merupakan salah anak dari orang yang lumayan terpandang. Namun sejak klien kecanduan game online, tetangganya sering menanyakan kepada kedua orang tuanya. nyikut bekerja namun tidak seberapa

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

penuh, karena harus mengurus rumah tangganya, Jadi dengan sikap tetangganya klien merasa tidak dihargai dan kurang adanya perhatian. Sehingga klien merasa bosan dan kesepian. Berikut wawancara konselor dengan klien.

d. Keinginan yang tidak pernah terpenuhi

Faktor selanjutnya keinginan yang tidak terpenuhi. Dari faktor ini klien menuturkan bahwa keinginan yang diinginkan klien yakni lumayan banyak. Baik dalam hal materi maupun non materi. Dikarenakan sampai saat ini keinginannya sedikit yang terpenuhi dalam bentuk materi. Sedangkan dalam hal sikap sama sekali belum terpenuhi.

2. Analisis data proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam menangani kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo

Dalam melaksanakan proses konseling, konselor terlebih dahulu menentukan waktu dan tempat. Dalam penentuan waktu dan tempat ini konselor memberi kesepakatan kepada klien agar waktu proses konseling tidak benturan dengan waktu kerja klien. Untuk itu waktu dan temapat ini sangat penting dalam melaksanakan proses konseling yang efektif.

Sesudah menentukan waktu dan tempat, peneliti mendeskripsikan proses BKI (bimbingan konseling islam) dalam menangani kecanduan game online seorang remaja di desa suko kabupaten sidoarjo

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 melaksanakan proses konseling konselor terlebih dahulu menentukan langkah – langkah bimbingan konseling agar mempermudah dalam mengidentifikasi masalah klien beserta mempermudah disaat memberi treatment.

Langkah-langkah bimbingan konseling ini dibuat konselor agar dalam penelitian ini mudah dipahami oleh pembaca dan ada klasifikasi yang signifikan antara analisis masalah, menentukan masalah dan juga pemberi bantuan kepada klien. Berikut ini deskripsi proses BKI (bimbingan konseling islam) dalam menangani kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo beserta langkah-langkahnya.

a. Identifikasi masalah klien

Langkah ini dimaksudkan untuk mengetahui masalah beserta gejala-gejala yang nampak pada klien. dalam hal ini konselor tidak hanya wawancara klien akan tetapi juga wawancara teman-teman dan atasan klien guna untuk mencari masalah dan faktor-faktor yang sedang dialami oleh klien.

b. *Diagnosa*

Setelah identifikasi masalah klien Langkah selanjutnya diagnosa yaitu langkah untuk menetapkan masalah yang dihadapi beserta faktor-faktornya. Dalam hal ini konselor menetapkan masalah klien setelah mencari data-data dari sumber yang dipercaya.

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

Setelah identifikasi masalah klien Langkah selanjutnya diagnosa yaitu langkah untuk menetapkan masalah yang dihadapi beserta faktor-faktornya. Dalam hal ini konselor menetapkan masalah klien setelah mencari data-data dari sumber yang dipercaya.

Dari hasil identifikasi masalah klien, Masalah yang sedang dialami klien tidak menyangkut masalah fisik ataupun sosial, namun lebih menyangkut permasalahan kepribadian. Yang dulunya dia mempunyai kepribadian rajin, disiplin dan prospektif, ketika ada faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian klien menjadi berubah kearah negatif. Kurangnya semangat untuk kuliah, kurang percaya diri dalam bersikap, sering membuat alasan tidak pulang kerumah, dan juga sering berbohong pada orang tua.

c. *Prognosa*

Setelah konselor menetapkan masalah klien, Langkah selanjutnya prognosa yaitu langkah untuk menetapkan jenis bantuan apa yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini konselor menetapkan jenis terapi apa yang sesuai dengan masalah klien agar proses konseling bisa membantu masalah klien secara maksimal.

Setelah melihat permasalahan klien beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya, konselor memberi terapi dengan menggunakan teori Behavior *atau tingkah laku*. Yang mana terapi ini memusatkan pada tingkah laku klien. Karena melihat kondisi pribadi klien dirasa

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

terapi ini sangat sesuai dengan klien, umur klien yang sudah dewasa serta pemahaman pemikiran klien yang sudah luas untuk itu konselor memusatkan terapi ini pada klien, konselor dalam hal ini tidak memberi sumbangsih secara penuh akan tetapi klien lah yang memberi sumbangsih secara penuh untuk pemecahan masalahnya.

d. *Treatment* (terapi)

Setelah konselor menetapkan terapi yang sesuai dengan masalah klien, Langkah selanjutnya adalah langkah pelaksanaan bantuan apa yang telah ditetapkan dalam langkah prognosa. Dalam hal ini konselor mulai memberi bantuan dengan jenis terapi yang sudah ditentukan. Hal ini sangatlah urgen di dalam proses konseling karena langkah ini menentukan sejauh mana keberhasilan konselor dalam membantu masalah klien.

Dalam memberikan bantuan kepada klien, konselor memakai terapi behavior *atau tingkah laku* yang mana memusatkan pada tingkah laku klien. Karena terapi ini dirasa sesuai dengan kedewasaan klien yang mampu untuk mencari jalannya sendiri, untuk itu konselor memusatkan perhatian pada klien, disini klien yang bisa mengatasi permasalahannya konselor dalam hal ini tidak ikut berperan dalam mengatasi masalah klien.

e. *Follow Up* (evaluasi)

Setelah konselor memberi terapi kepada klien, Langkah selanjutnya *Follow Up*. Yang dimaksudkan disini untuk mengetahui

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

sejauh mana langkah konseling yang telah dilakukan mencapai hasilnya. Dalam langkah *follow Up* atau tindak lanjut, dilihat perkembangannya selanjutnya dalam jangka waktu yang lebih jauh.

Dalam meninjak lanjuti masalah ini konselor melakukan home visit sebagai upaya dalam melakukan peninjauan lebih lanjut tentang perkembangan atau perubahan yang dialami oleh klien setelah konseling dilakukan. Disini dapat diketahui bahwa terdapat perkembangan atau perubahan pada diri klien yakni klien sudah mulai bekerja seperti dahulu kala, semangat kerjanya tinggi, disiplin dan jujur. Mungkin sikap yang seperti itu akan muncul lagi disaat kejenuhan ada dalam diri klien. Namun jika klien bisa mengatur kejenuhan itu, ia pasti bisa bekerja secara profesional

3. Analisis hasil proses BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam menangani kecanduan game online seorang remaja di Desa Suko Kabupaten Sidoarjo

Sebelum kita mengetahui berhasil tidaknya bimbingan konseling islam yang dilakukan oleh konselor terhadap klien, maka terlebih dahulu kita llihat tabel berikut 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

Tabel. 4.1
Analisis Keberhasilan Proses Konseling Islam

No	Sebelum konseling			Sesudah konseling			
	Kondisi klien	ya	Tidak	Kondisi klien	ya	Tidak	Kadang-kadang
1	Pemalas	√		Pemalas		√	
2	Tidak semangat	√		Tidak semangat		√	
3	Suka melamun	√		Suka melamun		√	
4	Berinteraksi dengan masyarakat	√		Berinteraksi dengan masyarakat		√	
5	sering membuat alasan untuk keluar rumah	√		sering membuat alasan untuk keluar rumah		√	
6	Berbohong	√		Berbohong			√
7	Bergaul dengan teman-teman seusianya		√	Bergaul dengan teman-teman seusianya	√		
8	Berkomunikasi dengan orang tuanya		√	Berkomunikasi dengan orang tuanya		√	
9	Bingung	√		Bingung		√	

Pembuktian dari perubahan sikap ataupun kepribadia klien dijelaskan pada tabel di atas yang dapat dilihat setelah dilaksanakannya konseling islam pada kondisi awal.

Untuk melihat tingkat keberhasilan dan kegagalan konseling tersebut, peneliti berpedoman pada prosentase perubahan perilaku dengan standart uji sebagai berikut:

a. >75% atau 75% sampai dengan 100% (dikategorikan berhasil)

b. 60% sampai dengan 75% (dikategorikan cukup berhasil

c. <60% (dikategorikan kurang berhasil)

Ada 9 gejala kecanduan game online klien sebelum proses konseling islam yang dilaksanakan akan dianalisis berdasarkan tabel diatas dengan melihat perubahan sesudah proses konseling islam untuk itu dapat diketahui bahwa:

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

1. Gejala yang tidak dilakukan : 7 point
2. Gejala yang kadang-kadang dilakukan : 1 point
3. Gejala yang masih dilakukan : 1 point

7/9 x 100% = 78%

1/9 x 100% = 11%

1/9 x 100% = 11%

Berdasarkan prosentase dari hasil di atas dapat diketahui bahwa "hasil proses bimbingan konseling islam dalam menangani kasus sorang remaja yang kecanduan game online di desa Suko kabupaten sidoarjo" dikategorikan berhasil. Hal itu dapat dilihat dari perhitungan prosentase adalah 78% dengan standart uji ·70 atau 70 sampai dengan 100% (dikategorikan berhasil).

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian konseling islam yang dilakukan konselor dapat dikatakan berhasil karena pada awalnya ada 9 gejala yang dialami klien sebelum proses konseling akan tetapi sesudah proses konseling 7 gejala itu tidak lagi dilakukan oleh klien dan satu gejala yang masih dilakukan oleh klien serta satu gejala masih dilakukan.

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. Pembahasan

Berdasarkan penyajian data dan analisis data tentang "bimbingan konseling islam dalam menangani kasus sorang remaja yang kecanduan game online di desa Suko kabupaten sidoarjo" yang telah dilakukan oleh konselor, maka pembahasannya sebagai berikut:

a. Apa faktor-faktor penyebab kecanduan game online Seorang Remaja Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo?

Berikut ini faktor yang mempengaruhinya:

1. Ditinggal teman sekolah
2. Sifat kedua orang tua yang kurang baik
3. Kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar
4. Keinginan yang tidak pernah terpenuhi

b. Bagaimana proses dan hasil BKI (Bimbingan Konseling Islam) dalam dalam menangani Seorang Remaja Di Desa Suko Kecamatan Sidoarjo Kab. Sidoarjo?

1. Identifikasi masalah klien
2. *Diagnosa*
3. *Prognosa*
4. *Treatment* (Terapi)
5. *Follow Up* (Evaluasi)

Berdasarkan prosentase dari hasil di atas dapat diketahui bahwa "hasil proses bimbingan konseling islam dalam menangani kasus sorang remaja yang kecanduan game online di desa Suko

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

kabupaten sidoarjo" dikategorikan berhasil. Hal itu dapat dilihat dari perhitungan prosentase adalah 90% dengan standart uji >70 atau 70 sampai dengan 100% (dikategorikan berhasil).

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian konseling islam yang dilakukan konselor dapat dikatakan berhasil karena pada awalnya ada 9 gejala yang dialami klien sebelum proses konseling akan tetapi sesudah proses konseling 7 gejala itu tidak lagi dilakukan oleh klien.

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

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor penyebab seorang remaja kecanduan game online di desa Suko adalah ditinggal teman sekolah, sifat kedua orang tua yang kurang baik, keinginan yang tidak pernah terpenuhi, kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar.
2. Proses pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani kasus seorang remaja yang kecanduan game online di desa Suko alhamdulillah cukup berhasil.
3. Setelah dilaksanakan Bimbingan Konseling Islam Dengan Terapi Behavior Dalam Menangani kasus seorang remaja yang kecanduan game online di desa Suko , walaupun hasilnya belum maksimal. Tetapi konselor merasa puas akan hasilnya karena koseli mengalami sedikit perubahan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perubahan sikap dan perbuatan pada konseli yang semula diliputi oleh perbuatan melamun, merenung, bingung, tidak semangat kini sedikit demi sedikit menjadi hilang.

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

Dalam penelitian ini, penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih menyempurnakan hasil penelitian yang tentunya menunjuk pada hasil penelitian yang sudah ada dengan harapan agar penelitian yang dihasilkan nantinya dapat menjadi lebih baik.

Saran dari peneliti, khusus nya keluarga dan klien :

1. Bagi Keluarga

   Untuk memantau perkembangan klien serta memberikan motivasi dan support terhadap segala hal yang dilakukan klien agar dia merasa betah berada dirumah dan dapat berhenti dari kecanduan game online.

2. Bagi Klien

   Hendaknya selalu sabar dan tawakkal dalam menghadapi cobaan dari allah karena dibalik cobaan pasti ada hikmahnya. Selain itu klien hendaknya dapat merubah sikap dan tingkah lakunya dari yang semula tidak baik menjadi baik. Sehingga dia merasa betah selama berada di rumah.

   Untuk mengatasi masalahnya , klien harus memulai dari dalam dirinya. Hal ini sangat penting mengingat bahwa yang bersangkutan dapat mengatasi masalah yang ada pada dirinya. Klien harus dapat mengevaluasi dirinya secara obyektif, positif thinking, juga berani mengambil resiko dengan apa yang dilakukannya, mensyukuri 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

menikmati apa yang diberikan Tuhan pada dirinya agar lebih percaya diri dalam melangkah untuk mencapai masa depan yang lebih baik.

3. Bagi konselor

Dapat tetap memantau serta memberikan motivasi agar klien lebih semangat dalam menghadapi masa depan dan konselor diharapkan untuk menambah pengetahuannya dan wawasan tentang teori konseling agar dalam memberikan bantuan terhadap seorang remaja yang kecanduan game online di daerah Suko Sidoarjo. Dan konselor jangan berpangku tangan setelah konseling selesai, sebaliknya konselor masih memantau keadaan klien dengan harapan proses konselingnya dapat berjalan 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

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991

Abu Bakar Barja, *Psikologi Konseling dan teknik Konseling Ssebagai Cara Menyelesaikan* Masalah *psikologis, pribadi, orang lain dan Kelompok* Jakarta: Studia Press, 2004

Ahmad Mubarok, *Al-Irsyad an Nafsy, Konseling Agama Teori dan Kasus* Yogyakarta; Fajar *Pustaka* Baru, 2002

Ainur Rahim Faqih, *Bimbingan Konseling Dalam Islam*, Jakarta: Pers, 2001

Achyar, *Diklat Bimbingan Penyuluhan Sosiologi,* Surabaya : Fak.dakwah, 1996

Aswadi, *Iyadah Dan Ta'ziyah Perspektif Bimbingan Konseling Islam* , Surabaya: Dakwah Digital Press, 2009

Burhan bulging, Metode Penelitian Kualitatif, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006

Djumhur dan Moh Surya, Bimbingan dan penyuluhan disekolah, Bandumg : CV.Ilmu, 1975

Ferry Salim, *"Hubungan Disiplin Diri Dengan Kecenderungan Menaati Peraturan Lalu Lintas"*, Fenomena: Jurnal Psikologi Untag Surabaya, Vol. V No. 05, Februari, 2000

Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* Bandumg : PT.Refika Aditama, 2005

Hamdani Bakran Adz-Dzaky, *Psikoterapi Konseling Islam,* Yogjakarta: Fajar Pustaka Baru, 1988

Hallen A. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Islam*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002

H.M. Arifin, *Pokok-pokok Pikiran Tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama di Sekolah dan di Luar Sekolah* Jakarta: Bulan Bintang, *1979*

H.Asy`*ari*, Ahm dkk., *Pengantar Studi Islam* Surabaya: IAIN Sunan Ampel, 2004

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

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

JP Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi (terj Kartono, Kartini).* Jakarta : Raja Grapindo, 2002

Ken Liska, *Drugs And Human Body with Implication for Society,* Prentice Hall, Ipen Sadde River, New Jersey, 1994

Kartini Kartono, *Patologi Sosial 3*, Jakarta: CV Rajawali. 1997

Lexy J. *Moleong, Metodologi penelitian kualitatif,* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005

Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda Karya. 2007

M. Hamdani Bakran Adz-Dzaky, *Psikoterapi dan Konseling Islam: Penerapan Metode Sufistik* Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2001

Syaifudin, A. Z. "Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia" Onlineposting. 07 December 2008

Surya, Muhamad, *Dasar-dasar Konseling Pendidikan (Teori&Konsep).* Yogyakarta : Penerbit Kota Kembang, 1988

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

Suharsini Ari kuntoro, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006

Syaifuddin Azwar, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 1997

Syaifuddin Azwar, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2005

Syamsu Yusuf dan A. Juntika Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling* Jakarta: Rosydakarya, 2005

Sudarsono, *Kamus Konseling*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997

Thohari Musnamar, *Dasar-Dasar Konseptual Bimbingan dan Konseling Islam,* Yogyakarta: UII Pres, 1992

W.S.Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Institut Pendidikan*, Jakarta : PT.Rineka Cipta, 1991

Sofyan willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*, Bandung : Alfabeta. 2004

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