BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia pada saat ini dihadapkan dengan perkembangan teknologi komunikasi yang sangat modern dan berkembang sangat pesat. Sebagai contoh kenyataan yang ada yakni berkembanganya *Internet*. *Internet* merupakan singkatan kata dari *interconnection-networking*. *Internet* adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. *Internet* menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi secara cepat dari seluruh penjuru dunia.[2]

Ada beragam jenis layanan yang tersedia dalam *internet* seperti, email, usenet, telnet, world wide web dan aneka layanan lainnya yang bisa digunakan oleh orang dari seluruh penjuru dunia.[3] *Internet* dapat memberikan pengaruh yang positif dan negatif tergantung dengan bagaimana orang menggunakan *internet* tersebut.

Berkaitan dengan penggunaan *internet*, *game online* merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan jaringan *internet* sebagai aksesnya. Pada awalnya *game online* yang lebih dulu dikenal adalah " *Game Jaringan*", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah Counter

[2] Suharno Pawirosumarto dan Yusuf Elmande, *Aplikasi Komputer*, edisi 3 (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), hal. 316

[3] Abdul Kadir, *Having Fun With Computer* (Yogyakarta: ANDI, 2011), hal. 199

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

Strike. *Game jaringan* cukup membuat anak - anak bahkan orang dewasa sangat nyaman dan senang duduk berjam – jam di warnet untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Seiring berkembangnya teknologi *game*, maka *game jaringan* pun mulai tersingkir dengan keberadaan *game online*.

Game online sendiri adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di seluruh wilayah, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007).[4] Pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung melalui fitur *chatting* yang ada di dalam *game online* tersebut. Seorang pemain dapat menjelajahi dunia luas yang ada di dalam *game online* tersebut. Secara terus menerus keadaan karakter itu akan tetap ada meskipun ketika pemain *log off* / tidak *online*.

Saat ini diseluruh penjuru Indonesia terlihat banyak anak - anak berusia sekitar 7 – 12 tahun duduk di warnet menghadap depan komputer di suatu ruangan ber – AC dengan kondisi duduk yang sangat nyaman. Sesekali mereka berteriak senang, kaget ataupun dengan nada kecewa. Anak – anak sangat menikmati apa yang disajikan oleh komputer tersebut, dan yang disajikan oleh computer tersebut ialah permainan *game online*.

---

[4] Ahmad Fajar Giandi, "Perilaku Pecandu *Game Online* dengan menggunakan *Game Online* " e*Jurnal Mahasiswa Padjajaran vo. 1., No. 1 (2012).* (http://journals.unpad.ac.id, diakses 28 Maret 2015)

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

Anak – anak SD saat ini lebih suka menghabiskan waktu luang yang dimiliki dengan bermain *game online* di warnet dari pada melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi masa depannya. Ketika pulang sekolah anak - anak tidak langsung pulang kerumah tetapi menuju ke warnet untuk bermain *game online* maupun hanya sekedar melihast *game online* dengan masih berpakaian seragam sekolah. Anak – anak juga lebih senang menghabiskan uang saku dari orang tuanya demi bisa bermain *game online* berjam – jam dan membeli vocer *game online* untuk memperkuat karakternya yang tentu saja tujuan utama yakni untuk memuaskan batinnya sehingga banyak dari anak – anak usia SD saat ini mengalami kecanduan *game online*. Sebenarnya tidak ada masalah dengan bermain *game online* asalkan tidak sampai mengalami kecanduan.

Kecanduan *game online* sendiri ialah perilaku kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan permasalahan yang merugikan diri sendiri.[5] Seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainan *game online* tersebut. Pemain *game online* mampu duduk berlama – lama demi bermain *game online* tanpa menginginkan suatu gangguan yang dapat memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Mereka rela menghabiskan waktu demi *game online* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, tidur, apalagi melaksanakan tugas yang merupakan

[5] Pradipta Christy pratiwi, "Perilaku Adiksi *Game Online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta", *Jurnal Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret".* (http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id diakses 25 Maret 2015)

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

kewajibannya. Kewajiban yang ada di otak pemain *game online* hanyalah main, main, dan main. Serta bagaimana cara untuk menang dan meningkatkan level karakter pada *game* yang mereka mainkan.

Fenomena inilah yang terjadi pada seorang anak usia SD kelas 6 di desa Tebel Gedangan Sidoarjo, yakni Rudy (nama samaran). Dia adalah seorang anak kelas 6 SD yang mengalami kecanduan *game online*. Hampir setiap hari waktunya ia habiskan dengan bermain *game online* maupun hanya sekedar melihat *game online* di sebuah warnet yang tidak jauh dari rumahnya. Dalam sehari dia berada di warnet 3 – 6 jam dan dia biasanya menghabiskan uang sebesar Rp 10.000 untuk bermain *game online* pada waktu pulang sekolah maupun pada malam hari.

Rudy mengalami kecanduan *game online* sejak pertengahan kelas 5 SD. Pada awalnya dia sering melihat teman – temannya ke warnet , dia merasa penasaran dengan apa yang dilakukan teman – temannya di warnet tersebut. Keesokan harinya dia ke warnet tersebut, di sana ternyata ia melihat teman – temannya bermain game online. Awalnya dia hanya melihat teman – temannya bermain *game online*, lama kelamaan muncul rasa ingin mencoba bermain *game online* yang dimainkan oleh teman – temannya. Keesokan harinya dia mencoba untuk memainkan *game* tersebut, dia merasa kesulitan pada awalnya karena baru pertama kali memainkan permainan tersebut. Lama kelamaan dia merasa senang dan akhirnya ia kecanduan untuk bermain maupun hanya melihat *game online* tersebut. Permainan yang biasa ia mainkan dalam *game online* yaitu *Lost*

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

Saga (permainan berbasis kekerasan seperti menendang, membanting, dan memukul lawan).

Rudy tidak bisa lepas dari bermain *game online*, karena ia merasa cemas dan takut kalau level karakter pada *game online* yang ia mainkan kalah oleh level karakter temannya yang juga bermain *game online* tersebut. Dia juga sering menggunakan uang sakunya untuk membeli voucher *game online* hanya untuk memperkuat kekuatan karakter yang dia miliki dalam *game Lost Saga*. Rudy sangat antusias ketika teman - temannya membahas tentang *game online* Lost Saga. Rudy juga sering makan dan minum di warung nasi yang ada di sebelah warnet *game online* tempat dia bermain. Pada malam hari dia juga sering ke warnet untuk bermain ataupun hanya melihat *game online* yang ia senangi.

Melihat fenomena tersebut peneliti merasa perlu untuk melakukan bimbingan konseling islam dengan terapi Rasional Emotif Behavior karena terapi Rasional Emotif Behavior adalah terapi yang memfokuskan untuk mengubah cara berpikir irasional ke pikiran yang rasional sehingga dapat mempengaruhi perubahan cara berperasaan dan cara bertingkah laku.[6] Terapi ini juga memfokuskan untuk menciptakan suatu kondisi yang baru dan bersifat positif melalui proses belajar mengubah tingkah laku

[6] W.S Winkle, *Bimbingan dan Konseling di Institut Sekolah* (Jakarta: Grafindo, 1991), hal. 364

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 negatif dengan cara memperkuat tingkah laku positif yang di harapkan.[7]

Konselor berfungsi sebagai guru, pengarah dan model dalam memberikan pemahaman dan mengubah sikap, persepsi, cara berfikir, keyakinan dan pandangan-pandangan yang irrasional dan ilogis menjadi rasional dan logis.[8] Dengan terapi Rasional Emotif Behavior peneliti berharap Rudy bisa memahami dan mengerti bahwa ia telah berpikir irasional sehingga menyebabkan tingkah laku negative pada dirinya yang akhirnya menyebabkan ia kecanduan *game online* yang hal tersebut bisa merugikan dirinya sendiri dan orang lain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Proses Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo?
2. Bagaimana Hasil Akhir Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus

[7]Namora Lumongga Lubis, *Memahami Dasar-Dasar Konseling* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 171

[8]Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterap*i (Bandung: Eresco, 1997), hal. 248 - 249

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

Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui Proses Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel, Sidoarjo.
2. Untuk Mengetahui Hasil Akhir Pelaksanaan Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan Game Online di Desa Tebel, Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca maupun peneliti sendiri, antara lain sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
   a. Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang bimbingan konseling islam dengan terapi Rasional Emotif Behavior dalam menangani kasus seorang anak usia SD yang kecanduan *game online* bagi mahasiswa yang berkecimpung dalam prodi bimbingan dan konseling islam.

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. Sebagai sumber informasi dan referensi bagi pembaca dan prodi bimbingan konseling islam mengenai bimbingan konseling islam dalam menangani kecanduan *game online*.

2. Secara Praktis

a. Peneliti diharapkan membantu memecahkan masalah yang berkaitan dengan seorang anak yang kecanduan *game online*.

b. Menjadi bahan pertimbangan selanjutnya oleh peneliti lain dalam melaksanakan tugas penelitian.

E. Definisi Konsep

Sesuai dengan judul penelitian yaitu Bimbingan Konseling Islam dengan Terapi Rasional Emotif Behavior dalam Menangani Kasus Seorang Anak Usia SD yang Kecanduan *Game Online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo, ada berbagai istilah yang mungkin belum di mengerti, oleh karena itu penulis berusaha menjelaskan beberapa istilah yang di anggap perlu untuk di jelaskan, yaitu :

1. Bimbingan Konseling Islam

Menurut Ainur Rahim Faqih Bimbingan dan Konseling Islam adalah proses pemberian bantuan kepada individu agar menyadari kembali eksistensinya sebagai makhluk Allah yang seharusnya dalam kehidupan keagamaan senantiasa selaras dengan ketentuan-ketentuan

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

dan petunjuk dari Allah, sehingga dapat mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.[9]

Kemudian Samsul Munir dalam bukunya yang berjudul bimbingan dan Konseling Islam mendefinisikan, Bimbingan dan Konseling Islam adalah proses pemberian bantuan terarah, kontinyu dan sistematis kepada setiap individu agar ia dapat mengembangkan potensi atau fitrah beragama yang dimilikinya secara optimal dengan cara menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung didalam Al-Qur'an dan hadits Rasulullah SAW ke dalam dirinya.[10]

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa Bimbingan Konseling Islam adalah proses pemberian bantuan terarah, kontinu dan sistematis kepada setiap individu agar ia dapat mengembangkan potensi atau fitrah beragama yang dimilikinya secara optimal dengan cara menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung di dalam Al-Qur'an dan hadits Rasulullah SAW ke dalam dirinya, sehingga dapat mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat

2. Terapi Rasional Emotif Behavior

Terapi Rasional Emotif Behavior menurut W.S Winkle adalah corak terapi yang menekankan kebersamaan dan interaksi antara berpikir dengan akal sehat (Rational Thinking), berperasaan (Emoting) dan berperilaku (Acting) serta sekaligus menekankan bahwa cara

[9]Ainur Rahim Faqih, *Bimbingan Konseling dalam Islam* (Yogyakarta: UII PRESS, 2004), hal. 4

[10] Samsul Munir, *Bimbingan Dan Konseling Islam* (Jakarta: Amzah, 2010), hal. 23

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

berfikir dapat menghasilkan suatu perubahan yang berarti dalam cara berperasaan dan berperilaku.[11]

Menurut singgih D.Gunarsah mengungkapkan bahwa terapi Rasional Emotif Behavior adalah suatu teknik pendekatan yang berusaha memperbaiki pola berfikirnya yang irasional ke arah yang lebih rasional agar dapat bertingkah laku yang positif.[12]

Dari penjelasan tersebut, maka dapat dipahami bahwa Terapi Rasional Emotif Behavior adalah pendekatan yang mengemukakan bahwa cara berpikir (kognitif) bisa menghasilkan perubahan dalam cara berperasaan (emotif) dan cara bertingkah laku (behavior) dengan cara berusaha memperbaiki pola berfikir klien yang irasional ke arah yang lebih rasional. Terapi ini juga menitikberatkan pada tindakan klien untuk menghasilkan perubahan yang positif dengan maksud membantu mengatasi problem yang dimiliki klien.[13]

3. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan di definisikan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Arthur T .Hovart, 1989). Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada

---

[11] W.S Winkle, *Bimbingan dan Konseling di Institut Sekolah* (Jakarta: Grafindo, 1991), hal. 364

[12] Singgih D.Gunarsih, *Konseling dan Psikoterapi* (Jakarta: BPK Gunung Mulya, 2000), hal. 23

[13] John Mc Leod, *Pengantar Konseling Teori dan Studi Kasus* (Jakarta: Open University Press, 2003), hal. 157

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

awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan aktivitas itu agar seseorang merasa normal.[14]

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul "*The Heart of Addiction*" (Yee, 2002), ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisikal seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisikal seperti kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan *game online* adalah perilaku kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan permasalahan yang merugikan diri sendiri. Salah satu kerugiannya yakni pemainnya dapat menjadi lalai dalam mengontrol kehidupan nyatanya. *Game online* hanya menjadi mediasi yang tak selalu menyelesaikan kepenatan dan masalah di dunia nyata. Karena setelah selesai dalam bermain, kita kembali ke dunia nyata dan menghadapi masalah yang sama, masalah yang sejenak dilupakan selama permainan tadi.[15]

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh

[14] Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya", *Jurnal BK. Volume 05 Nomor 01 tahun 2015",* (ejournal.unesa.ac.id, diakses 25 Maret 2015)

[15] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta : PT Grasindo, 2001), hal. 113

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

subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motifasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.[16] Menurut Botgar dan Tailor, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan prilaku yang dapat diamati.[17]

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena data-data yang didapatkan nantinya adalah data kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku bukan berupa angka dari orang – orang yang dapat diamati, untuk mengetahui serta memahami fenomena secara terinci, mendalam dan menyeluruh.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus atau penelitian kasus. Menurut Sudarwan, Penelitian kasus merupakan studi mendalam mengenai unit sosial tertentu, yang hasil penelitian itu memberi gambaran luas dan mendalam mengenai unit sosial tertentu.[18]

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian studi kasus karena dalam penelitian ini obyek yang diamati adalah suatu kasus yang hanya melibatkan satu orang anak usia SD sehingga harus dilakukan penelitian secara intensif, menyeluruh dan terperinci untuk menangani seorang anak usia SD yang kecanduan game online.

---

[16]Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif (edisi revisi)* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 6

[17] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif (edisi revisi*) (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 4

[18] Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung : CV Pustaka Setia, 2002), hal.55

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. Sasaran dan Lokasi Penelitian

Adapun sasaran dalam penelitian ini yaitu seorang anak bernama Rudy (nama samaran) seorang anak kelas 6 SD yang mengalami kecanduan *game online* yang kemudian disebut dengan konseli, sedangkan konselornya adalah mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya yakni Muhammad Mukti Mashuri.

Lokasi penelitian ini terletak di Desa Tebel, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo yang tepatnya di dusun Tebel Tengah di Jl. Sentana IV Rt 03 Rw 04.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data yang bersifat non statistik, dimana data yang diperoleh nantinya dalam bentuk verbal atau deskriptif bukan dalam bentuk angka. Adapun jenis data pada penelitian ini adalah :

1) Data Primer yaitu data yang diambil dari sumber pertama di lapangan. Hal ini diperoleh dari deskripsi tentang latar belakang dan masalah klien, kondisi klien saat mengalami permasalahan, bagaimana pelaksanaan proses konseling serta hasil akhir pelaksanaan proses konseling. Identitas diri klien (tempat tanggal lahir klien, usia klien, pendidikan 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

2) Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder.[19] Diperoleh dari gambaran lokasi penelitian, keadaan lingkungan klien, dokumen tentang pendidikan klien, kondisi keluarga klien dan perilaku keseharian klien.

b. Sumber Data

Di sini yang dimaksud sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh.[20]

1) Sumber Data Primer yaitu sumber data yang langsung diperoleh peneliti dilapangan yaitu informasi dari klien yang diberikan saat proses konseling.

2) Sumber Data Sekunder yaitu sumber data yang diperoleh dari orang lain seperti keluarga klien, teman – teman, tetangga yang berguna untuk melengkapi data yang peneliti peroleh dari data primer.

4. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 tahapan dari penelitian yakni:

a. Tahap Pra Lapangan

Ada enam tahap kegiatan yang harus dilakukan oleh peneliti dalam tahapan ini ditambah dengan satu pertimbangan

[19] Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial: Format-format Kuantitatif Dan Kualitatif* (Surabaya: Universitas Airlangga,2001), hal. 128

[20] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hal. 129

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 perlu dipahami, yaitu etika penelitian lapangan. Kegiatan dan pertimbangan tersebut diuraikan berikut ini.[21]

1) Meyusun rancangan penelitian

Dalam hal ini peneliti membuat susunan rencana penelitian apa yang akan peneliti hendak teliti ketika sudah terjun kelapangan.

2) Memilih lapangan penelitian

Dalam hal ini peneliti mulai memilih lapangan yang akan diteliti.

3) Mengurus perizinan

Dalam hal ini peneliti mengurus surat-surat perizinan sebagai bentuk administrasi dalam penelitian sehingga dapat mempermudah kelancaran penelitian.

4) Menjajaki dan penilaian lapangan

Penjajakan dan penilaian lapangan akan terlaksana dengan baik apabila peneliti sudah mengetahui melalui orang lain situasi atau kondisi daerah tempat penelitian dilakukan.[22] Dalam hal ini peneliti akan menjajaki lapangan dengan mencari informasi dari masyarakat tempat peneliti melakukan penelitian.

---

[21] J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 127.

[22] J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009),hal. 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

5) Memilih dan memanfaatkan informan

Dalam hal ini peneliti memilih dan memanfaatkan informan guna mendapatkan informasi tentang situasi dan kondisi lapangan.

6) Menyiapkan perlengkapan

Dalam hal ini peneliti menyiapkan alat-alat untuk keperluan penelitian seperti alat-alat tulis, kamera, dan lain-lain.

7) Persoalan Etika Penelitian

Persoalan etika akan timbul apabila peneliti tidak menghormati, tidak mematuhi, dan tidak mengindahkan nilai-nilai masyarakat dan pribadi tersebut.[23] Dalam hal ini peneliti harus dapat menyesuaikan norma-norma dan nilai-nilai yang ada di latar penelitian.

b. Tahap Persiapan Lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan untuk memasuki lapangan seperti, jadwal yang mencakup waktu, kegiatan yang dijabarkan secara rinci.

c. Tahap Pekerjaan Lapangan

Dalam tahap pekerjaan lapangan ini, yang akan dilakukan peneliti adalah memahami latar penelitian terlebih dahulu serta mempersiapkan diri baik fisik maupun mental. Selanjutnya yakni

[23]J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 134.

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

memasuki lapangan untuk menjalin keakraban dengan subyek atau informan lainnya agar memperoleh banyak informasi. Selanjutnya yakni berperan sambil mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi, foto, dan lain-lain.[24]

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data secara valid, maka teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan terhadap peristiwa yang diamati secara langsung oleh peneliti. Observasi yaitu pengamatan dan penelitian yang sistematis terhadap gejala yang diteliti.[25] Observasi ini dilakukan untuk mengamati di lapangan mengenai fenomena sosial yang terjadi dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Pada dasarnya teknik observasi di gunakan untuk melihat atau mengamati perubahan fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan penilaian atas perubahan tersebut.[26]

Observasi bertujuan untuk mengoptimalkan dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan dan sebagainya. Observasi memungkinkan peneliti merasakan apa yang

---

[24]J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 136-147

[25] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2012), hal.145

[26]Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 63

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

dirasakan dan dihayati oleh subyek sehingga memungkinkan pula peneliti menjadi sumber data.[27]

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati klien meliputi: kondisi klien baik kondisi sebelum maupun sesudah mendapatkan proses konseling. Kondisi keluarga klien, lingkungan sekitar klien. Selain itu juga untuk mengetahui tempat penelitian, luas wilayah, jumlah penduduk, batas wilayah dan lokasi rumah tempat penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk percakapan dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan tujuan penelitian.[28] Wawancara dilakukan untuk menggali data lebih mendalam dari data yang diperoleh dari observasi.[29]

Dalam penelitian ini peneliti sekaligus konselor sebagai pewawancara dan konseli, orang tua konseli, teman – teman konseli dan pemilik warnet sebagai terwawancara. Adapun yang akan peneliti gali yakni segala informasi mengenai konseli yakni: Identitas diri klien, deskripsi permasalahan yang dialami klien, serta hal-hal yang lainnya yang belum dapat peneliti utarakan

[27]Lexi J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 175

[28]Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya:2005), hal. 180

[29] Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati, *Metode Penelitian* (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal. 136

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

karena biasanya teknik interview ini tidak terstruktur karena wawancaranya bersifat mendalam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan fakta dan data yang tersimpan dalam berbagai macam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, laporan, peraturan, catatatan harian, biografi, simbol, dan data lain yang tersimpan.[30] Dari data dokumentasi peneliti dapat melihat kembali sumber data yang ada seperti catatan pribadi, hasil wawancara dan lain sebagainya.

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang proses teknik pengumpulan data dapat dilihat melalui table dibawah ini :

Tabel 1.1 Jenis Data, Sumber Data, dan Teknik Pengumpulan Data

NO.	JENIS DATA	SUMBER DATA	TPD
1	**Data primer** a. Latar belakang dan masalah klien b. Kondisi klien sebelum di lakukan proses konseling c. Keadaan klien ketika mengikuti proses konseling d. Kondisi klien setelah selesai proses konseling	Klien	W + O
2	**Data Primer** a. Tempat tanggal lahir klien b. Permasalahan yang dialami klien c. Proses konseling yang dilakukan d. Kondisi klien saat mengalami permasalahan	Klien	W+O
3	**Data Sekunder** a. Kondisi keluarga klien	Keluarga klien (Ibu	O+W+D

[30] Rully Indrawan dan Poppy Yaniawati, *Metode Penelitian* (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal. 139

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. Kondisi disekitar lingkungan klien c. Keseharian yang dilakukan klien d. Dokumen tentang pendidikan klien	dan ayah klien), tetangga klien, pemilik warnet	
4	**Data Sekunder** a. Luas wilayah penelitian b. Jumlah penduduk c. Batas wilayah d. Lokasi rumah tempat penelitian	Perangkat Desa	O+W+D

Keterangan :

TPD : Teknik Pengumpulan Data

O : Observasi

W : Wawancara

D : Dokumentasi

6. Teknik Analisis Data

Definisi analisis data, banyak dikemukakan oleh para ahli metodologi penelitian. Menurut Lexy J. Moleong analisis data adalah proses mengorganisasikan dari mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai social, akademik dan ilmiah.

Dalam proses analisis data peneliti melakukan klasifikasi data dengan cara memilah-milah data sesuai dengan kategori yang disepakati

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

oleh peneliti. Diskripsi yaitu metode yang diterapkan untuk mengklasifikasi dan mengkategorikan data-data yang telah terkumpul dalam rangka memperoleh pemahaman komprehensif.[31] Dalam melakukan analisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif – komparatif. Deskriptif Komparatif digunakan untuk menganalisa proses konseling antara teori dan kenyataan dengan cara membandingkan teori yang ada dengan pelaksanaan Terapi Rasional Emotif Behavior yang dilakukan oleh konselor di lapangan , serta apakah terdapat perbedaan pada konseli antara sebelum dan sesudah mendapatkan Terapi Rasional Emotif Behavior.

7. Teknik pemeriksaan Keabsahan data

Dalam suatu penelitian diperlukan teknik untuk mengecek atau mengevaluasi tentang keabsahan data yang diperoleh. Pada tahap ini ada 3 langkah yang dilakukan peneliti untuk mengecek kembali keterangan-keterangan yang diberi informan yakni :

a. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada latar penelitian.[32] Dalam konteks ini, dalam upaya menggali data atau informasi yang berkaitan dengan

[31] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pengantar Praktek* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2006), hal. 245

[32] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 175

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

permasalahan penelitian, peneliti selalu ikut serta dengan informan utama dalam upaya menggali informasi yang berkaitan dengan focus penelitian, misalnya peneliti selalu bersama informan utama.

b. Fokus dan ketekunan

Ketekunan diperlukan untuk memastikan agar sumber data yang dipilih benar-benar bersentuhan. Ketekunan pengamatan bermaksud mencari dan menemukan ciri-ciri serta situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Peneliti juga tetap menjaga fokus pada sasaran objek yang diteliti. Hal ini diperlukan agar data yang digali tidak melenceng dari rumusan masalah yang dibahas.

c. Triangulasi

Sugiyono menjelaskan bahwa, "triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada."[33]Adapun teknik triangulasi yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah triangulasi data atau triangulasi sumber. Triangulasi data atau sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi dengan jalan : membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan apa yang dikatakan orang lain dengan apa yang dikatakan klien

[33] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 241

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 pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Hal ini dimaksudkan agar dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan multi sumber data agar data yang diperoleh akan lebih konsisten dan pasti.[34]

G. Sistematika Pembahasan

Agar penulisan skripsi ini tersusun secara rapi dan jelas sehingga mudah dipahami, maka penulis susun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Pada bab pertama, berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Pada bab kedua, berisi tentang tinjauan pustaka yang meliputi kajian teoritik yang terdiri dari 4 bagian yaitu kajian tentang : bimbingan konseling islam, terapi Rasional Emotif Behavior, *game online*, dan kecanduan *game online*. Dalam bab ini juga berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan.

Pada bab ketiga, berisi tentang penyajian data yang meliputi deskripsi umum objek penelitian yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, deskripsi konselor dan konseli, deskripsi kepribadian konseli, deskripsi masalah konseli. Dalam bab ini juga berisi deskripsi hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

---

[34] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 330 - 331

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

Pada bab keempat, berisi tentang analisis data dimana peneliti pada bab ini menganalisis teori yang ada dengan proses pelaksanaan konseling yang ada dilapangan dan data yang diperoleh secara maksimal. Pada bab ini juga dilakukan analisis keberhasilan dari proses konseling dengan cara membandingkan konseli sebelum dan sesudah proses konseling.

Pada bab kelima, berisi tentang penutup yang meliputi kesimpulan dari penelitian, saran – saran, dan bagian akhir yang didalamnya berisi tentang daftar pustaka dan beberapa lampiran yang terkait dengan penulisan 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