BAB III

DESKRIPSI BIMBINGAN KONSELING ISLAM DENGAN TERAPI RASIONAL EMOTIF BEHAVIOR DALAM MENANGANI KASUS SEORANG ANAK USIA SD YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

A. Deskripsi Umum Objek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

   a. Kondisi Geografis Desa Tebel

Lokasi penelitian ini berada di Desa Tebel, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo yang tepatnya di dusun Tebel Tengah Jl. Sentana IV Rt 03, Rw 04. Secara geografis desa Tebel berbatasan dengan wilayah desa lainnya, yaitu :

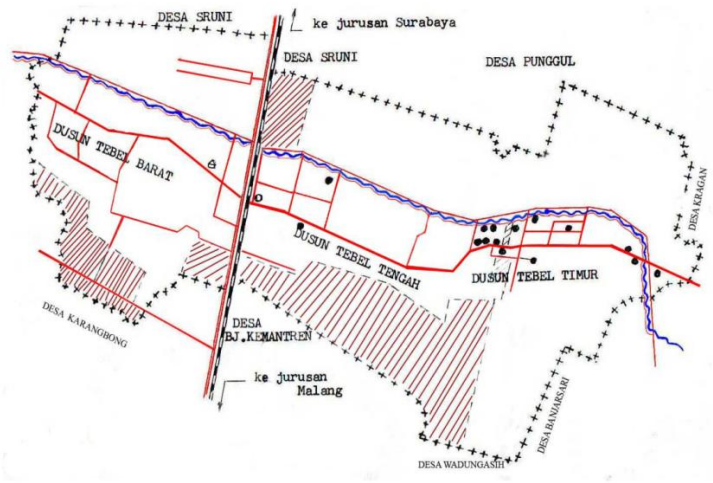
Tabel 3.1 Batas Wilayah Desa Tebel

No	Batas Wilayah	Desa	Kecamatan
1.	Sebelah Utara	Sruni, Punggul	Waru
2.	Sebelah Selatan	Karangbong, Banjar Kemantren, Wadung Asih	Buduran
3.	Sebelah Timur	Kargan, Banjar Sari	Sedati
4.	Sebelah Barat	Karangbong, Sruni	Sukodono

Secara administratif Desa Tebel terdiri dari 3 dusun yakni Tebel Barat, Tebel Tengah, dan Tebel Timur dengan luas wilayah keseluruhan sekitar 173,14 Ha, dengan rincian luas pemukiman 87,36 Ha, luas persawahan 54,17 Ha, luas kuburan 2,90 Ha, perkantoran 0,07 Ha, dan luas prasarana umum lainnya 28,64 Ha.

digilib.uinsby.ac.id 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 pada gambar yang peneliti ambil dari kantor desa Tebel berikut adalah gambar peta desa Tebel.



Sedangkan jarak dari pusat pemerintahan desa Tebel ke pusat pemerintahan yang lain adalah[73] :

Jarak ke kecamatan : 2 Km

Jarak ke kabupaten : 5 Km

Jarak ke ibu kota provinsi : 18 Km

b. Kondisi Demografis Desa Tebel

Desa Tebel merupakan desa yang padat penduduk desa ini memiliki jumlah keseluruhan penduduk sebanyak 13.544 jiwa yang terdiri dari laki – laki sebanyak 6.822 jiwa, dan perempuan

[73] Dokumen Desa, *profil desa, letak geografis desa Tebel*, Sidoarjo Bulan 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

sebanyak 6.722 jiwa dan tergabung dalam 3.090 KK.[74] Untuk lebih jelasnya komposisi penduduk desa Tebel dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3.2 Komposisi penduduk desa Tebel berdasarkan agama

No.	Agama	Jumlah
1.	Islam	12.031 Orang
2.	Kristen	928 Orang
3.	Katholik	485 Orang
4.	Hindu	68 Orang
5.	Budha	32 Orang

Tabel 3.3 Komposisi penduduk desa Tebel berdasarkan usia

No.	Usia	Jumlah
1.	0 – 9 Tahun	1.679 Orang
2.	10 – 15 Tahun	949 Orang
3.	16 – 20 Tahun	527 Orang
4.	20 Tahun ke atas	10.394 Orang

Tabel 3.4 Komposisi penduduk desa Tebel berdasarkan pendidikan

No.	Pendidikan	Jumlah
1.	TK	1.318 Orang
2.	SD	1.605 Orang
3.	SLTP	960 Orang
4.	SMU	1.036 Orang

[74] Dokumen Desa, *laporan kependudukan desa Tebel*, Sidoarjo Bulan April 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

5.	Akademi (D1, D2, D3)	437 Orang
6.	Sarjana (S1, S2, S3)	352 Orang

2. Deskripsi Konselor

Konselor adalah pihak yang membantu dan membimbing konseli dan juga bertindak sebagai penasihat, guru dalam proses konseling yang bertujuan untuk mengatasi masalah – masalah yang dihadapi oleh konseli dan untuk mencapai perkembangan optimal kemampuan pribadi yang dimilikinya.

Orang yang menjadi konselor dalam penanganan kasus ini adalah peneliti sendiri. Peneliti seorang mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Prodi BKI (Bimbingan dan Konseling Islam).

Adapun identitas konselor pada bimbingan konseling islam dalam menangani kasus seorang anak usia SD yang kecanduan *game online* ini adalah sebagai berikut :

Nama : Muhammad Mukti Mashuri

Tempat, tanggal lahir : Sidoarjo, 25 Oktober 1992

Jenis kelamin : Laki laki

Agama : Islam

Pendidikan : Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya

Semester : VIII

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

Riwayat pendidikan

TK	: Raden Fatah, Ndaleman
MI	: Nurur Rohmah, Jasem
Tsanawiyah	: MTSN Sidoarjo
Aliyah	: MAN Sidoarjo

Pengalaman

Mengenai pengalaman konselor, konselor pernah menempuh mata kuliah bimbingan dan konseling, konseling perkawinan, konseling anak dan remaja, konseling dewasa dan manula, konseling lintas budaya, teori konseling, appraisal konseling dll. Konselor juga pernah melaksanakan praktikum konseling di LIPONSOS Surabaya. Konselor juga pernah melakukan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) selama 2 bulan di LPA Jatim (Lembaga Perlindungan Anak Jawa Timur), melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) selama 1 bulan di desa Kedungdowo Kecamatan Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro. Konselor juga mendapatkan tugas praktikum konseling selama perkuliahan, hal ini dapat dijadikan pedoman dalam penelitian ini untuk mengembangkan keahlian konselor dalam melaksanakan proses konseling.

3. Deskripsi Konseli

Konseli adalah orang yang sedang menghadapi masalah dan memerlukan bantuan dan pertolongan karena dia sendiri tidak mampu menyelesaikan masalahnya.

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

Adapun yang menjadi obyek penelitian ini adalah seorang anak dengan biodata sebagai berikut :

Nama	: Rudy Hariadi (Nama Samaran)
Nama Panggilan	: Rudy
Tempat, tanggal lahir	: Sidoarjo, 20 November 2002
Jenis kelamin	: Laki - laki
Umur	: 12 Tahun
Urutan Anak	: 2 dari 2 bersaudara
Anak tinggal dengan	: Orang tua (Ayah & Ibu kandung)
Agama	: Islam
Alamat	: Desa Tebel, Kec. Gedangan Kab. Sidoarjo
Pendidikan	: SD Kelas 6
Hobby	: Sepak bola dan memancing

4. Deskripsi Kepribadian Konseli

Konseli sebenarnya adalah seorang yang baik, energik, lincah, bersemangat, suka bercanda dan suka menolong. Ia merupakan seorang anak yang gampang bergaul dengan orang lain, tetapi ketika mendapat masalah yakni kecanduan *game online*, konseli berubah menjadi orang malas, tidak bersemangat, meninggalkan kewajibannya dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Konseli juga lebih

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

memilih diam dan memendam perasaannya ketika ada seseorang yang menyakitinya.

5. Deskripsi Masalah Konseli

Konseli adalah seorang anak kelas 6 SD yang mengalami kecanduan *game online*. Konseli bermain *game online* sejak pertengahan kelas 5 SD yang awal mulanya dia hanya bermain selama 1 – 2 jam namun tidak setiap hari. Lama kelamaan waktu bermain *game online* yang dilakukan oleh konseli semakin bertambah seiring berjalannya waktu. Kini ketika kelas 6 SD yang sebentar lagi akan menghadapi ujian nasional, ujian sekolah, dan ujian lain – lainnya, konseli dalam sehari bermain *game online* selama 3 – 5 jam dan itu ia lakukan setiap hari. Bahkan ketika hari libur konseli bisa seharian menghabiskan waktu luangnya hanya untuk bermain *game online* di warnet. Sebenarnya konseli pernah mencoba untuk berhenti bermain *game online* tetapi ia tidak bisa karena dia merasa harus bermain terus demi memenuhi kepuasan batin dan kesenangan yang ia dapatkan ketika bermain *game online*. Awalnya konseli merupakan seorang anak yang energik, lincah, bersemangat, suka bercanda, jarang marah – marah kepada orang dan suka menolong orang yang ada disekitarnya. Dia juga melaksanakan kewajibannya seperti belajar, sholat, membantu orang tua dan dia juga melakukan hobi yang ia senangi seperti sepak bola dan memancing dengan teman - temannya pada waktu sore hari dan ketika sedang hari libur sekolah.

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

Tetapi semenjak konseli kecanduan *game online* konseli menjadi seorang anak yang anak yang malas, tidak bersemangat, marah – marah tanpa sebab, meninggalkan kewajibannya dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya.

a. Latar belakang keluarga

Konseli bernama Rudy (nama samaran) adalah anak kedua dari 2 bersaudara, dalam kesehariannya konseli sebenarnya merupakan sosok anak yang baik, energik, lincah, suka bercanda dan juga suka menolong sebelum ia kecanduan *game online*. Rudy mempuyai seorang kakak laki – laki yang sudah menikah dan sekarang tinggal di Malang, setiap bulan kakaknya berkunjung 1 kali ke Sidoarjo untuk pulang ke rumah bertemu keluarganya. Rudy tinggal bersama kedua orang tuanya dan neneknya di sebuah rumah yang sederhana, namun nyaman untuk di tempati. Nenek rudy menderita sakit stroke semenjak 2 tahun yan lalu dan hanya bisa berbaring di tempat tidur saja. Ayahnya bekerja di sebuah pabrik yang tidak jauh dari rumahnya dan ibunya bekerja di pabrik sandal yang lumayan jauh dari rumahnya. Sehari – hari konseli sangat jarang berkomunikasi dengan kedua orang tuanya dan klien juga jarang mendapat perhatian dari kedua orang tuanya karena mereka sibuk bekerja. Orang tua rudy bekerja berangkat pagi dan baru pulang ketika sore, ada yang berangkat sore pulang malam.

digilib.uinsby.ac.id 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. Latar belakang ekonomi

Apabila dilihat dari latar belakang ekonomi, maka keluarga konseli adalah keluarga yang sederhana, disamping itu beban hidup keluarga juga bertambah karena penghasilan ayah dan ibu konseli di samping untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari – hari, biaya sekolah dan uang saku konseli juga sebagian di habiskan untuk berobat nenek klien yang sedang mengalami sakit stroke. Pekerjaan ayah konseli sebagai pegawai pabrik dan ibu konseli sebagai pegawai pabrik sandal bisa di bilang hanya cukup untuk kebutuhan sehari – hari, biaya sekolah, dan uang saku klien. Sedangkan untuk biaya berobat neneknya yang sakit stroke sangat kurang tetapi biaya untuk berobat itu sedikit tertutupi oleh uang pemberian kakak Rudy yang ada di Malang.

c. Latar belakang keagamaan

Latar belakang keagamaan konseli adalah islam, dilingkungan keluarga konseli masalah keagamaan biasa – biasa saja. Konseli kurang mendapatkan pengetahuan keagamaan dari lingkungan keluarga karena ayah dan ibu konseli sibuk bekerja demi memenuhi kebutuhan hidup sehari – hari, biaya sekolah dan uang saku Rudy serta biaya berobat untuk neneknya yang sedang mengalami sakit stroke. Orang tua konseli juga tidak mengarahkan klien untuk mengikuti kegiatan keagamaan seperti mengaji di TPQ maupun mengaji di mushola yang ada di lingkungan sekitar tempat

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

tinggal konseli. Konseli juga sangat minim mengenai keagamaan karena konseli tidak sekolah di sekolah yang berbasis islam yang kuat.

d. Latar belakang pendidikan

Untuk pendidikan saat ini konseli adalah seorang siswa kelas 6 di SD negeri di desa Tebel kecamatan Gedangan kabupaten Sidoarjo.

e. Latar belakang sosial

Dilihat dari segi sosial, konseli sebenarnya merupakan seorang yang sangat peka dengan keadaan lingkungan sekitarnya dan suka membantu orang – orang disekitarnya. Tapi semenjak konseli kecanduan *game online* hal itu semakin tidak terlihat. konseli sering tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya lagi dan suka mengabaikan apabila ada orang sekitarnya yang meminta tolong.

f. Latar belakang keadaan lingkungan

Konseli tinggal dilingkungan yang padat penduduk, jarak antar rumah sangat dekat meskipun dalam lingkungan yang masih perkampungan. Tetangga konseli kebanyakan bekerja sebagai pegawai pabrik yang kesehariannya berangkat pagi pulang sore ataupun berangkat sore pulang malam. Tidak adanya anak yang seusia dengan konseli di lingkungan tempat tinggalnya sehingga konseli kesulitan untuk bermain dan berinteraksi di lingkungan

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

sekitar rumah karena kebanyakan di lingkungan sekitar rumah konseli anak SMP dan SMA. Keadaan yang demikian membuat konseli kalau ingin bermain harus menyebrang jalan raya untuk bermain dengan teman sekolahnya yang lumayan jauh dari rumahnya.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi 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

Dalam proses pelaksanaan ini konselor berusaha membangun hubungan yang baik dan keakraban dengan konseli dan informan dengan cara mengajak berbicara dan berinteraksi yang di selingi dengan bercanda dengan tujuan mempermudah jalannya proses konseling dan menciptakan proses konseling yang nyaman dan tidak kaku sehingga mendapatkan keterbukaan dari konseli dan informan, dengan keadaan proses konseling yang nyaman dan tidak kaku konseli dan informan juga merasa bebas untuk mengutarakan isi pikiran, perasaan dan pengalamannya karena sudah merasa nyaman dengan keberadaan konselor.

Dalam proses konselingnya ada beberapa langkah yang digunakan oleh konselor dalam memberikan bantuan kepada konseli agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal 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

menyelesaikan masalahnya yang disertai adanya perubahan yang lebih baik pada konseli. Langkah – langkah dalam proses konseling ini yakni :

1) Identifikasi Masalah

Langkah awal ini dimaksudkan untuk mengetahui masalah beserta gejala – gejala yang nampak pada klien. Dalam langkah ini untuk menggali dan mengetahui masalah klien, konselor melakukan observasi dan wawancara kepada klien, orang tua klien, teman klien, pemilik warnet tempat klien bermain *game online*. Konselor juga berusaha untuk membangun hubungan yang baik antara konselor dan konseli dengan tujuan agar konseli merasa nyaman, tenang, dan percaya kepada konselor. Konselor juga memberikan kebebasan kepada konseli untuk menyampaikan perasaan, pikiran, dan pengalamannya.

Berikut adalah deskripsi ringkasan hasil wawancara dalam identifikasi masalah konseli :

Konselor bertemu konseli di warnet tempat konseli bermain *game online,* di sana konselor membuat janji dengan konseli untuk bertemu dengan konseli di rumahnya besok. Keesokan harinya konselor berkunjung ke rumah konseli yang kebetulan saat itu ada ibu konseli di rumah. Konselor

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

menyampaikan tujuan kedatangannya kepada ibu konseli dan dengan senang hati ibu konseli memperbolehkannya.

Konseli bercerita bahwasannya dia tidak bisa lepas dari bermain *game online,* setiap hari dia selalu dan selalu ingin bermain *game online lost saga* yang sangat ia senangi. Dia tidak bisa sehari saja tanpa bermain. Dia awalnya tertarik bermain *game online* saat pertengahan kelas 5 SD. Dia mengikuti teman – temannya bermain ke warnet dan melihat temannya memainkan permainan *lost saga* dari situ dia merasa tertarik untuk mencoba bermain *game online lost saga,* kemudian keesokannya dia mulai bermain permainan *lost saga* tersebut dan menjadi ketagihan hingga sekarang. Dalam sehari dia mengungkapkan bisa menghabiskan waktu 3 – 6 jam di warnet untuk bermain *lost saga* . Dia juga mengungkapkan bahwa dengan bermain *lost saga* dia dapat melampiaskan rasa kekesalannya kepada kakak kelasnya yang sering menyakitinya dulu yang saat itu ia tidak berani mengungkapkan kekesalan itu di dunia nyata karena dia takut dengan kakak kelasnya yang bertubuh besar.

Konselor berusaha menenangkan konseli dengan mengajak bercanda dengan pembicaraan seputar hobi yang ia senangi yakni sepak bola. Setelah keadaan tenang konseli meneruskan pembicaraan bahwa dia kesulitan bermain di

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

sekitar rumahnya karena tidak ada anak yang seumuran dengan dia.[75] Konseli juga sering tidak sholat dhuhur dan ashar karena bermain *game online* sepulang sekolah sampai sore hari. Konseli menceritakan bahwasannya ketika dia dirumah dan disekolah saat tidak bermain *game online* dia sering berfantasi tentang segala kondisi yang ada dalam permainan *game online lost saga* seperti menendang, memukul, membanting musuh dan juga melaksanakan quest – quest yang ada di dalam permainan tersebut.[76]

Konselor melanjutkan dengan mewawancarai ibu konseli, yang saat itu sedang duduk – duduk didepan rumah dan sedang menjahit baju. Ibu konseli menceritakan bahwasannya anaknya mengalami perubahan tingkah laku semenjak memasuki kelas 6 SD. Dulu anaknya rajin membantu orang tua tetapi kini ia seakan tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan lingkungan yang ada dirumah. Anaknya juga sering meminta uang dengan alasan untuk membeli buku maupun membayar kegiatan sekolah. Ibu konseli mengungkapkan dan mengakui bahwasannya dia dan suaminya jarang berkomunikasi dan jarang memperhatikan anaknya karena kesibukannya bekerja hal itu dikarenakan demi untuk

[75] Lampiran " wawancara & observasi identifikasi masalah dengan konseli " tanggal 7 April 2015

[76] Lampiran " wawancara & observasi identifikasi masalah dengan konseli " tanggal 8 April 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

memenuhi kebutuhan hidup sehari – hari dan juga berobat untuk ibunya yang sedang sakit stroke. Ibu konseli mengungkapkan sehari – hari anaknya selalu bermain setelah pulang sekolah dan baru pulang ketika sore hari.[77]

Keesokan harinya konselor berkunjung ke warnet tempat konseli biasa bermain *game online* di sana kebetulan tidak ada konseli hanya ada teman konseli yang bernama Haris (nama samaran) yang sama – sama bermain *game online lost saga*. Konselor mewawancari Haris, ia mengungkapkan konseli sangat hebat dalam permainan *lost saga,* Ia sangat senang bermain bersama konseli dalam 1 tim karena sering memenangkan pertandingan. Tapi ada hal yang tidak Ia senangi yaitu ketika waktu permainan konseli habis, konseli sering meminjam waktunya untuk terus bermain karena kurang puas. Haris juga mengungkapkan ketika sedang ada event dipermainan *lost saga* yang membutuhkan vocer untuk membeli item mall, konseli sering berhutang kepadanya.[78]

Keesokan harinya konselor mewawancari teman sebangku konseli yang bernama Rama (nama samaran). Ia menceritakan bahwasannya dulu konseli merupakan anak yang aktif disekolah, ceria, energik, bersemangat ketika proses belajar dan suka bercanda tetapi kini konseli berubah menjadi

[77] Lampiran " wawancara identifikasi masalah dengan ibu konseli " tanggal 7 April 2015

[78] Lampiran "wawancara identifikasi masalah dengan teman bermain *game online* konseli" tanggal 9 April 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 yang tidak bersemangat, sering melamun ketika proses belajar dan sering marah – marah tanpa sebab ketika sedang diajak bercanda. Ia menceritakan bahwa dulu setiap pulang sekolah konseli sering mengajaknya bermain sepak bola, tapi kini hal itu tidak pernah dilakukan, konseli lebih memilih pulang sekolah langsung pulang kerumah. Rama juga mengungkapkan saat ini nilai – nilai mata pelajaran konseli menurun beda ketika konseli saat kelas 1 sampai kelas 5 SD. [79]

Kemudian konselor menuju ke warnet tempat konseli bermain *game online* untuk mewawancarai pemilik warnet. Dari keterangan pemilik warnet, konseli bermain *game online* setiap hari baik pulang sekolah maupun malam hari. Bahkan ketika hari minggu dan hari libur konseli bermain *game online* dari pagi sampai sore hari. Pemilik warnet mengungkapkan ia sudah berulang kali memperingatkan pada konseli bahwa jangan terlalu sering bermain karena saat ini dia sudah kelas 6 dan sebentar lagi akan menghadapi ujian sekolah dan ujian nasional, tetapi konseli tidak menanggapi peringatan darinya.[80]

[79] Lampiran "wawancara identifikasi masalah dengan teman sebangku konseli" tanggal 11 April 2015

[80] Lampiran "wawancara identifikasi masalah dengan pemilik warnet tempat konseli bermain *game online* " tanggal 11 April 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

Dari wawancara dan observasi pada langkah identifikasi masalah nampak gejala – gejala kecanduan *game online* pada diri konseli yakni :

a) Bermain *game online* 3 – 6 jam setiap hari
b) Malas belajar
c) Sering melamun ketika proses belajar di sekolah
d) Berfantasi tentang *game online* yang ia mainkan ketika sedang tidak bermain
e) Marah – marah tanpa sebab
f) Meninggalkan hobi yang ia senangi
g) Telat untuk makan dan mandi
h) Meninggalkan sholat
i) Tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya
j) Berbohong kepada orang tua mengenai uang yang ia gunakan sehari - hari
k) Berhutang kepada teman demi membeli vocer *game online* ketika tidak punya uang.

2) Diagnosa

Setelah konselor melakukan identifikasi masalah dan mendapatkan data, maka konselor melakukan diagnosa yakni menetapkan masalah utama yang di hadapi konseli dan faktor faktor penyebab masalah itu terjadi yaitu konseli mengalami kecanduan bermain *game online* dan tidak bisa lepas 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

bermain *game online* hal itu disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua dan komunikasi dengan orang tua, kondisi lingkungan sekitar rumah yang tidak adanya anak seusia konseli yang bisa di ajak bermain oleh konseli, perasaan ingin membalas dendam ke kakak kelasnya yang menyakitinya yang tidak bisa ia lakukan di dunia nyata, dan perasaan ingin mendapatkan anggapan hebat dari orang lain yang tidak ia dapatkan di kehidupan nyata.

3) Prognosa

Berdasarkan data – data dan dari kesimpulan langkah diagnosa, kemudian konselor melakukan langkah prognosa, konselor disini menetapkan jenis terapi yang tepat yang akan digunakan sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh konseli agar proses konseling dalam membantu menyelesaikan masalah konseli berjalan dengan maksimal.

Setelah melihat permasalahan konseli beserta faktor – faktor yang menyebabkan masalah itu terjadi, konselor menggunakan terapi Rational Emotif Behavior yang dimana terapi ini berfokus untuk mengubah pikiran irasional yang menyebabkan tindakan negatif yang dilakukan konseli menjadi pikiran rasional yang dapat menyebabkan tindakan yang positif bagi konseli.

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

Dalam pelaksanakannya, konselor menggunakan teknik kognitif yaitu Dispute kognitif yakni berusaha mengubah keyakinan irasional konseli dengan cara mendebat atau menantang keyakinan irasional konseli melalui bertanya langsung pada konseli ketika proses terapi berlangsung. Konselor juga menggunakan menggunakan teknik behavior yaitu pekerjaan rumah seperti membaca, menulis dan melakukan aktifitas positif dimana teknik ini dilakukan untuk mengalihkan kegiatan negatif yang konseli lakukan kepada kegiatan yang lebih positif bagi kehidupan konseli.

4) Treatment / Terapi

Setelah konselor menetapkan terapi yang tepat untuk menyelesaikan masalah konseli, langkah selanjutnya adalah proses pelaksanaan treatment / terapi yang telah ditetapkan pada langkah prognosa. Langkah ini merupakan langkah yang paling penting dalam menentukan sejauh mana keberhasilan proses konseling yang dilakukan konselor dalam menyelesaikan masalah konseli. Dalam melakukan langkah treatment / terapi konselor membagi dalam 3 tahap yakni :

a) Tahap I :

Dalam tahap ini konselor melakukan proses terapi dimana konseli di perlihatkan dan di sadarkan bahwa ia tidak rasional, hal ini membantu konseli memahami

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

bagaimana dan mengapa ia menjadi tidak rasional. Dari pikiran – pikiran tidak rasional itulah yang menyebabkan konseli mengalami kecanduan *game online* dan tidak bisa lepas dari bermain *game online* tersebut. Pikiran tidak rasional itu seperti pikiran bahwa hanya dengan bermain *game online* dia bisa melampiaskan rasa kekesalannya kepada kakak kelasnya yang pernah menyakitinya dan pikiran karena ia takut kehilangan anggapan hebat dari orang lain dan takut kalau level karakternya dikalahkan oleh teman – temannya.[81] Berikut cuplikan wawancara proses terapi tahap I :

	Ungkapan Verbal	**Ungkapan Nonverbal**	**Keterangan**
Ki	" aku mas kalo gak maen *game online* soalnya aku kalau maen *lost saga* itu ngumpamain lawan ku itu seperti kakak kelas yang dulu sering menyakiti aku mas. Aku bisa sepuasnya membalas ke dia dengan mbanting, mukul ama nendang lawanku dalam permainan *lost saga* mas"	Menatap konselor serius, antusias	
Kr	" nah pikiran yang kurang benar itu mungkin yang membuat adek tidak bisa lepas dari bermain *game online*, Kepuasan pada keadaan di dunia nyata dan di dunia maya itu kan berbeda dek"	Menatap konseli, serius, badan agak condong ke arah konseli	Interpretasi, memberi informasi
Ki	" berbeda gimana mas? "	Serius, penasaran	
Kr	" ya adek memang merasakan kepuasan ketika bisa membalas rasa kesal itu pada kakak kelas adek itu melalui bermain *lost saga*, tapi kenapa hal itu terus – terusan terulang sampai sekarang. Itu menandakan bahwa adek tidak pernah puas"	Serius, menatap konseli	Konfrontasi, interpretasi
Ki	" iya sih mas, ya mau gimana lagi cuman itu yang bisa aku lakukan mas. Aku gak tau harus berbuat apa lagi mas"	Melihat konselor, sedikit binggung	
Kr	" mas mengerti perasaan adek, mas juga pernah mengalami kesal pada seseorang, tapi bukan	Santun, serius, melihat konseli	Empati, memberikan

[81] Lampiran "wawancara & observasi proses terapi tahap I dengan konseli" tanggal 14 April 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

	berarti hal tersebut di jadikan alasan untuk melakukan tindakan yang merugikan diri kita sendiri”		nasihat
Ki	“ hmmm …. “	Diam, menatap konselor	
Kr	“ adek tentu merasakan marah, kesal dan benci pada kakak kelas yang pernah menyakiti adek, perasaan marah, kesal dan benci itulah memunculkan pikiran – pikiran yang negative pada adek. Karena apabila seseorang sudah dikuasai perasaan marah, kesal, dan benci maka akan merusak kemampuan berpikirnya sehingga tidak dapat berpikir dengan jernih”	Serius, badan agak condong ke konseli	Interpretasi, memberikan penjelasam
Ki	“ ouhm , gitu ya mas. Tapi aku tidak bisa mas kalau sehari tidak bermain *lost saga”*	Serius, badang agak condong ke depan	
Kr	“ sebenarnya bisa, tergantung dari usaha dan kemauan adek untuk bisa lepas dari bermain *lost saga*”	Santun, ramah	Member nasihat
Ki	“ ehmm , tapi aku merasakan sensasi senang dan bangga mas ketika dalam permainan *lost saga* ada orang yang memuji aku karena kehebatanku dalam bermain mas. Terus kalo aku tidak bermain *lost saga* nanti level ku bisa kalah ama teman – temanku mas dan aku nanti di anggap tidak hebat lagi tentunya karna kalah dengan level mereka”	Diam, serius melihat konseli, senang, sedikit cemas	
Kr	“ iya mas tau, tapi apa yang adek pikirkan itu kurang tepat, karena adek hanya sekedar ikut – ikutan temen kan untuk memperoleh suatu keinginan dianggap hebat tanpa mengetahui kenyataan sebenarnya kalau hal tersebut akan merugikan diri sendiri kedepannya, kalau adek ingin dianggap hebat buktikan di dunia nyata saja karena hal itu lebih positif untuk adek kedepannya”	Santun, ramah, serius melihat konseli	Empati, mmberikan pemahaman dan nasihat
Ki	“ aku sih gak berpikir sejauh itu mas. Aku hanya berpikir bahwa dengan hebat dan jago bermain *Lost Saga* bisa mendapatkan suatu kebanggaan karena di puji oleh orang lain dan aku menikmati hal itu mas”	Berpikir, menatap konseli	
Kr	“ ehmm, pikiran yang kurang benar seperti itulah yang membuat adek tidak bisa lepas dari bermain *game online*. Adek tidak tahu kan bahwa sebenarnya *game online* itu adalah *game* yang tidak akan pernah ada habisnya dan tidak ada hentinya untuk menarik seseorang terus menerus untuk memainkannya”	Serius, badan agak condong ke depan, menatap konseli	Memberi nasihat, memberikan informasi
Ki	“ tidak tahu mas, tidak ada habisnya dan tidak ada hentinya itu gimana mas ?”	Menggelengkan kepala, Penasaran, serius, melihat ke arah konselor	
Kr	“ gini dek ya, *game online* itu *game* yang terus menerus melakukan pembaharuan baik dari segi	Serius, melihat konseli	Memberi informasi 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

	equip, quest, fitur, dan karakter pemainnya, dan disetiap pembaharuannya pastinya pembaharuan itu lebih menarik, hebat, dan canggih dari keadaan sebelumnya sehingga para pemain *game online* pun sangat tertarik untuk membeli vocer untuk membeli equip baru dan memainkan *game* tersebut"		menjelaskan

b) Tahap II :

Dalam tahap ini konselor memberi pemahaman kepada konseli bahwa ia memiliki potensi untuk merubah pemikiran tidak rasional tersebut dan meyakinkan konseli bahwa dirinya bisa menantang dan merubah pikiran tidak rasionalnya dan tindakan negatifnya. Konselor mendebat dan menantang pikiran tidak rasional konseli yang menyebabkan ia tidak bisa lepas dari bermain *game online* dengan pertanyaan – pertanyaan teknik dispute kognitif. Berikut cuplikan wawancara proses terapi tahap II :

	Ungkapan Verbal	**Ungkapan Nonverbal**	**Keterangan**
Kr	" sekarang mas tanya ya dek"	Serius, santun	
Ki	" nanya apa mas?"	Serius	
Kr	" adek bermain *game online* sebagai cara untuk membalas rasa kesal pada kakak kelas yang sering menyakitimu yang tidak bisa adek lakukan di dunia nyata. Bukankah masih ada cara lain untuk membalas kekesalan tersebut dek ?"	Serius, pandangan ke arah konseli	Bertanya terbuka, teknik dispute kognitif
Ki	" hmm, cara lain seperti apa mas ?"	Diam, sedikit binggung	
Kr	" ya misalnya dengan mengalahkan dia dalam hal prestasi sekolah ataupun olahraga"	Serius, ramah	Memberi nasihat dan informasi
Ki	" hmm …. Gak pernah berpikir kesitu mas aku"	Diam, berpikir	
Kr	" apa benar dengan membalas rasa kesal itu dengan cara bermain *game online lost saga* adek bisa puas dan sudah tidak kesal lagi ? apa ada buktinya dek ? "	Serius, menatap konseli	Bertanya terbuka, teknik dispute kognitif
Ki	" ehmm , ya aku merasa puas aja mas dengan	Diam, serius,	

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

	mengumpamakan lawan bertandingku dalam permainan *lost saga* itu seperti kakak kelas yang sering menyakitiku, aku bebas mbanting, mukul, nendang dia karena aku tidak bisa melakukan hal itu di dunia nyata"	menatap konselor	
Kr	" apa itu bukti yang kuat dek? Tapi kan pada Kenyataannya pean selalu bermain lagi dan lagi berarti hal itu menunjukkan bahwa pean tidak pernah puas"	Serius, menatap konseli	
Ki	" enggag sih mas, aku memang merasa puas ketika bisa mbanting, mukul, dan nendang dia ketika bermain *lost saga*, tapi setelah aku pulang kog teringat dia menyakiti aku seperti saat itu lagi ya mas dan aku selalu ingin membalas dia lagi dengan main *lost saga"*	Serius, menatap konselor	
Kr	" nah keyakinan tersebut akan terus menerus menyiksa pean dek, mas berharap adek mulai sekarang berusaha untuk bisa memaafkan kakak kelas yang telah menyakiti adek tersebut karena Allah saja maha memaafkan kenapa adek tidak bisa memaafkan orang lain"	Serius, ramah, badang agak condong ke arah konseli	Attending, interpretasi, memberi nasihat.
Kr	" oh ya, kenapa adek ingin sekali dianggap hebat oleh orang lain sih? Apa tidak ada orang lain yang menganggap hebat adek di dunia nyata sehingga adek memilih bermain *game online* untuk mendapatkan anggapan hebat dari orang lain.	Ramah, serius, badan agak condong ke konseli	Bertanya terbuka
Ki	" ya setiap orang kan pasti bangga mas karena dianggap hebat oleh orang lain, hal itu tidak aku dapatkan di dunia nyata, bahkan orang tuaku sendiri jarang memuji dan menggangap saya hebat mas. Dengan bermain *lost saga* aku bisa mendapatkan suatu kebanggaan karena dianggap hebat dan jago mas oleh orang lain dalam bermain"	Serius , ramah, menatap konselor	
Kr	" ouh begitu ya dek, mengapa harus begitu dek? Mengapa adek tidak melakukan hal di dunia nyata yang bisa membuat orang lain seperti teman – teman dan orang tua pean menganggap adek sebagai anak yang hebat.	Serius, ramah	Teknik dispute kognitif, member nasihat
Ki	" ya soalnya aku melihat teman – temanku kalau jago dalam bermain, mereka di puji, di anggap hebat, dan di senangi ama teman – teman mas. Hal di dunia nyata yang seperti apa mas ?"	Serius, santun	
Kr	" ya misalkan seperti bisa masuk ke sekolah SMP Negeri atau prestasi dalam bidang sepak bola. Mengapa adek harus takut kehilangan rasa dianggap hebat dalam permainan *lost saga* yang pada kenyataannya banyak pemain yang lebih hebat dari pean dan mengalahkan pean dalam permainan tersebut"	Serius, ramah	Memberi nasihat dan memberi informasi
Kr	" mas mengerti kalau anak seusia adek masih ingin senang – senang dan bermain – main saja, bermain *game online* boleh kog tetapi jangan terlalu sering apalagi sampai kecanduan. Coba adek rasakan ketika bermain *game online* apakah pernah ingat bagaimana susah payahnya orang tua mencari uang	Serius, ramah	Attending, empati, memberi nasihat dan informasi

digilib.uinsby.ac.id 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 kebutuhan sehari – hari dan uang saku yang adek gunakan, apakah adek pernah ingat ujian nasional itu soalnya tidaklah mudah dan butuh belajar yang tekun untuk dapat mengerjakannya. Tentunya pean tidak akan ingat akan hal tersebut karena pada saat bermain *game online* di situ setan sudah memasuki hati pean dan berbisik kepada pean dengan kata yang dihiasi keindahan.		
Ki	Ki : " kata yang dihiasi keindahan oleh setan itu kayag gmna mas?"	Penasaran, binggung	
Kr	" ya ketika kamu sedang bermain, dalam hati setan akan berbisik : " ayo kamu bermain saja, gak usah di pikirkan urusan ujian nasional kan dapat bocoran nanti, kamu itu hebat kamu pasti bisa mengalahkan lawanmu " dan ketika kalah syaitan itu berbisik dihatimu : " masa baru kalah sekali sudah menyerah, ayo main lagi kamu harus menang, kamu bisa mengalahkannya". Bisikan – bisikan setan itulah yang menyebabkan kamu melupakan semua kewajiban, tanggung jawab, dan hal – hal positif.	Serius, menatap konseli	Memberi pemahaman dan informasi
Ki	" kog sama seperti yang aku rasakan ya mas, saat bermain *lost saga* aku juga merasa seperti itu, kalau kalah maunya maen terus sampe menang sehingga sering tidak sholat dhuhur dan ashar karena keasyikan bermain	Heran, tersentak, serius	
Kr	" itu sudah pasti dek, karena akal kita yang digunakan sebagai untuk keinginan dan perbuatan yang baik dan buruk akan kalah dengan nafsu dari setan yang di hiasi dengan kata – kata indah tersebut, sehingga akal pun akan mengikuti nafsu tersebut dan menggunakan kecerdasannya dengan cara apapun untuk mewujudkan keinginan dan perbuatan buruk tersebut. Seperti ketika ada event item / karakter yang langka dan pean sedang tidak ada uang, pean akan rela berhutang kepada teman demi membeli vocer *game online* disitulah syaitan sudah berbisik dalam hati pean dengan di hiasi kata – kata indah : " ayo beli item / karakter itu, kapan lagi kamu bisa memilikinya, item / karakter langka itu hanya keluar sekali itu, masalah uang kan gampang kamu hutang saja pada temenmu kan besok kamu dapat uang lagi dari orang tua dan bisa membayar hutang itu"	Serius, menatap konseli	Memberi pemahaman dan informasi
Ki	" iya mas, aku sering begitu kalau sedang tidak ada uang ya dengan cara hutang dulu ke temenku untuk beli vocer kemudian aku membayarnya besok.	Mengangguk, serius	
Kr	" kalau pean bisa membayar hutang itu sih bagus, tapi bagaimana kalau pean tidak bisa? Kemudian pean terus – menerus berhutang dan akhirnya menumpuk hutang tersebut, kan hal itu sangat memberatkan pean sendiri nantinya"	Serius, santun	Memberi pemahaman dan nasihat

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

Dari sini konseli bisa menerima pemahaman dan pengertian yang disampaikan oleh konselor. Konseli sudah mulai sadar bahwasannya selama ini dia berpikir tidak rasional yang menimbulkan perilaku negatif yang merugikan dirinya sendiri bahkan orang lain. Di sini konseli sudah mulai bisa mengubah pikiran irasionalnya menjadi pemikiran yang rasional seperti dia berpikir bahwasannya dia ingin sekali membahagiakan orang tuanya dengan masuk kesekolah SMP Negeri. Konseli juga berpikiran untuk memaafkan kakak kelasnya yang sudah menyakitinya karena dendam dan rasa kesal yang ia alami hanya akan membuat ia tersiksa dan menjadikan ia berprilaku buruk. Kemudian konseli ingin memperdalam ilmu agama sebagai upaya pertahanan diri dari syaitan dan iblis yang setiap waktu bisa membuat dia berpikir irasional dan berperilaku buruk. Konseli juga ingin lepas dari bermain *game online* dan lebih menggunakan waktunya untuk kegiatan yang positif yang bisa bermanfaat bagi dirinya.[82]

c) Tahap III :

Dalam tahap akhir ini konselor memberikan dorongan kepada konseli untuk mengembangkan pemikiran rasionalnya dengan disertai tindakan positif yang akan ia

[82] Lampiran "wawancara & observasi proses terapi tahap II dengan konseli" tanggal 16 April 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

lakukan untuk mewujudkan perubahan kearah lebih baik. Konselor membantu konseli untuk memunculkan ide - ide dan rencana tindakan yang akan ia lakukan demi membantu terwujudnya pemikiran rasionalnya tersebut. Konselor juga memberikan saran kepada konseli tindakan – tindakan apa saja yang bisa membantu dia untuk mewujudkan pemikiran rasional tersebut.[83] Berikut cuplikan wawancara proses terapi tahap III :

	Ungkapan Verbal	**Ungkapan Nonverbal**	**Keterangan**
Kr	" kira – kira rencana tindakan apa saja yang akan adek lakukan untuk mewujudkan keinginan adek yang ingin membahagiakan orang tua dengan masuk ke sekolah SMP Negeri"	Serius, semangat, menatap konseli	Attending, eksplorasi
Ki	" aku berencana untuk belajar kelompok mas bersama teman – teman di rumahku membahas soal – soal yang ada di buku latihan UN dan buku paket dari sekolah	Ramah, santun, menatap konselor	
Kr	" ehmm , ide bagus itu dek. Di samping itu pean juga harus belajar dengan tekun dan memperhatikan dengan sungguh – sungguh ketika proses belajar di sekolah saat guru membahas prediksi soal – soal UN dan juga berdoa meminta kepada allah setelah sholat agar di beri kesehatan dan di mudahkan mengerjakan soal – soal UN nantinya"	Senang, serius, menatap konseli	Attending, memberi nasihat, teknik pekerjaan rumah
Ki	" pasti itu mas, aku akan serius memperhatikan saat guru menerangkan dan membahas soal – soal UN"	Santun, menatap konseli	
Kr	" lalu apa rencana tindakan yang akan adek lakukan untuk bisa lepas dari bermain *game online* dengan menggunakan waktu luang yang pean punya ?"	Serius, menatap konseli	Bertanya terbuka, dorongan minimal
Ki	" aku sadar mas bahwa selama ini aku telah membuang waktu yang berharga dan uangku untuk kegiatan yang tidak ada manfaatnya, oleh karena itu aku ingin mengalihkan dari main *lost saga* kepada kegiatan yang lebih positif untuk aku mas seperti mengaji saat sore, kemudian belajar soal – soal UN di rumah ketika malam hari, dan aku juga	Serius, menatap konseli	

[83] Lampiran "wawancara & observasi proses terapi tahap III dengan konseli" tanggal 17 April 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

	akan lakukan lagi hobiku yang sudah lama tidak aku lakukan mas main sepak bola sama mancing di hari minggu, dan hari libur. Dari dulu aku ingin sekali ikut sebuah tim sepak bola atau futsal mas untuk menyalurkan hobiku tapi sampai saat ini belum keturutan”		
	“ saya sangat setuju dengan rencana tindakan adek. Untuk bisa lepas dari bermain *game online* memang tidak bisa dilakukan secara langsung dan mudah dek. Pean harus pintar – pintar membuat strategi untuk bisa lepas dari bermain *game online* misalnya yang awalnya pean bermain setiap hari selama 3 – 6 jam, kini pean harus mulai menguranginya misalnya 1 minggu 2 kali dan hanya 1 – 2 jam saja. Disamping itu juga adek sebisa mungkin mengalihkan kumpulan teman dari berkumpul dengan teman yang suka bermain *game online* ke kumpulan teman yang suka belajar, mengaji, maupun olahraga sepak bola, karena perubahan seseorang itu terjadi bisa berasal dari kumpulannya dan teman – temannya”	Mengangguk, serius	Attending, memberikan saran dan nasihat
Ki	“ iya mas, makasi atas saran yang mas berikan sebisa mungkin aku akan melakukan saran tersebut”	Senang, senyum, ramah	
Kr	“ ehmm…oh ya terus adek kan berpikiran untuk memperdalam ilmu agama sebagai upaya pertahanan diri dari setan. Terus apa yang akan pean lakukan untuk mewujudkan hal itu”	Diam sejenak, Serius, menatap konseli	Attending, bertanya terbuka
Ki	“ ya untuk mewujudkan hal itu aku berjanji tidak akan pernah meninggalkan sholat 5 waktu lagi mas, berdzikir, dan berdoa kepada allah setelah sholat, aku juga ingin mengaji di mushola yang tidak jauh dari rumahku mas”	Serius, santun, menatap konselor	
Kr	“ mas sangat mendukung tindakan yang akan adek lakukan tersebut. Mas juga memberi saran kalau bisa pean mengerjakan sholat dhuha dan puasa senin – kamis dengan tujuan untuk melatih menahan hawa nafsu juga sebagai latihan untuk persiapan menyambut datangnya bulan Ramadhan bulan yang penuh berkah yang dimana setiap manusia di wajibkan untuk berpuasa 1 bulan penuh”	Serius, ramah, menatap konseli	Attending, memberikan nasihat dan saran
Ki	“ sampe lupa sebentar lagi ramadhan ya mas, ndag kerasa cepat banget mas waktu berjalan, perasaan baru kemaren aku unjung – unjung saat idul fitri sekarang lah kog mau bulan ramadhan lagi”	Kaget, senyum	

Di samping itu konselor juga bekerja sama dengan orang tua konseli untuk mewujudkan keinginan konseli yang ingin berubah menjadi lebih baik. Konselor

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

menceritakan bahwasannya selama ini anaknya kecanduan bermain *game online* yang mengakibatkan tindakan negatif seperti malas belajar, berbohong kepada orang tua mengenai uang yang digunakan, sering melamun ketika proses belajar di sekolah. Konseli sangat memerlukan dukungan dari orang – orang sekitarnya khususnya orang tuanya untuk bisa berubah ke arah yang lebih baik. Orang tua konseli sangat gembira mendengar hal tersebut dia siap membantu melakukan apapun untuk mendukung anaknya bisa berubah menjadi lebih baik. [84]

5) Evaluasi / Follow up

Setelah proses terapi dilakukan selanjutnya adalah melakukan langkah evaluasi / follow up, disini konselor melihat sejauh mana perubahan yang terjadi pada diri konseli sehingga dengan langkah ini dapat dilihat keberhasilan dari proses konseling dengan terapi Rational Emotif Behavior yang telah dilakukan oleh konselor.

Setelah diadakan proses terapi kepada konseli, konselor melihat adanya perubahan kearah yang lebih baik pada diri konseli baik itu pikiran maupun tindakan konseli, tetapi perubahan yang terlihat secara bertahap dan tidak menyeluruh karena masih ada tindakan yang kadang – kadang masih

[84] Lampiran "wawancara proses terapi dengan ibu konseli" tanggal 17 April 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

dilakukan oleh konseli. Sekarang konseli sudah bisa lepas dari bermain *game online* yang ia lakukan setiap hari. Kini konseli hanya bermain *game online* 2 – 3 kali dalam seminggu dan ia mengungkapkan bahwa hanya bermain 2 jam saja dia sudah bosan karena dia sudah tidak berpikir ingin di anggap hebat karena kenyataannya banyak pemain lain yang lebih hebat dan lebih tinggi level karakternya dari level karakter yang ia miliki. Konseli juga sudah mulai bisa memaafkan kakak kelasnya yang dulu pernah menyakitinya dan mulai mengilangkan rasa kekesalannya terhadap kakak kelasnya tersebut. Konseli saat ini sangat bersemangat menjalankan aktifitasnya sehari – sehari yakni sekolah, mengaji sore hari, belajar bersama teman – teman soal – soal UN serta melakukan hobinya yang tidak pernah ia lakukan lagi sebelumnya yakni sepak bola dan memancing ketika hari minggu.[85]

Konselor juga melakukan evaluasi / follow up dengan mewawancarai ibu, teman sebangku, teman bermain *game online* , dan pemilik warnet. Mereka mengungkapkan bahwasannya kini konseli menjadi seorang yang lebih bersemangat dalam melakukan aktifitas sehari – seharinya yang positif, tidak pernah lagi marah – marah tanpa sebab, aktif didalam proses belajar disekolah, dan tidak pernah lagi

[85] Lampiran "wawancara & observasi evaluasi / follow up dengan konseli" tanggal 9 Mei 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

berhutang kepada temannya untuk membeli vocer *game online lost saga* .[86]

2. **Deskripsi 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 Gedangan Sidoarjo**

Setelah proses bimbingan konseling islam dengan terapi rasional emotif behavior dilakukan dalam menangani seorang anak usia SD yang kecanduan *game online* di Desa Tebel Gedangan Sidoarjo, maka hasil dari bimbingan konseling islam dapat diketahui dengan adanya perubahan ke arah yang lebih baik dalam diri konseli.

Adapun perubahan yang terjadi pada diri konseli setelah mendapatkan bimbingan konseling islam dengan terapi rasional emotif behavior yang didapatkan konselor dari wawancara dan observasi dengan klien, orang tua, teman sebangku, teman bermain *game online* , dan pemilik warnet yakni, konseli sudah mulai bisa tidak bermain *game online* setiap hari, konseli sudah bisa menghilangkan rasa kekesalannya dan sudah memaafkan kakak kelasnya yang pernah menyakitinya, konseli juga sudah bisa berpikir rasional ditandai dengan dia mau belajar dengan tekun agar bisa masuk ke SMP Negeri yang hal itu akan meringankan beban biaya sekolah yang akan membahagiakan orang tuanya. Konseli menjadi semangat untuk ibadah

[86] Lampiran "wawancara evaluasi / follow up dengan orang tua, teman, dan pemilik warnet" tanggal 10 , 11 Mei 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

karena dia berpikir bahwa dengan ibadah yang sungguh – sungguh bisa memperkuat pertahanan diri dari godaan setan. Konseli mulai melakukan hobinya lagi dengan teman – temannya yaitu sepak bola dan memancing ketika hari minggu dan hari libur, konseli sudah tidak lagi berhutang kepada temannya untuk membeli vocer *game online.*

Mengenai hasil akhir dari proses pelaksanaan bimbingan konseling Islam terhadap konseli dapat dilihat adanya perubahan pada konseli sebelum dilakukan proses konseling dan sesudah dilakukan konseling. Sebelum dilakukan proses konseling konseli bermain *game online* setiap hari selama 3 – 6 jam, menjadi malas belajar, sering melamun ketika proses belajar disekolah, berfantasi tentang *game online* yang ia mainkan ketika sedang tidak *online*, marah – marah tanpa sebab, tidak pernah melakukan hobinya yakni sepak bola dan memancing, berbohong kepada orang tua mengenai uang yang digunakan sehari – hari, meninggalkan sholat, dan berhutang kepada teman untuk membeli vocer *game online.*

Akan tetapi setelah dilakukan konseling pada konseli terdapat perubahan pada dirinya yakni konseli menjadi semangat belajar, aktif dalam proses belajar disekolah, mengaji di sore hari dan tidak pernah lagi meninggalkan sholat. Konseli juga sudah tidak pernah lagi berhutang kepada temannya untuk membeli vocer *game online* serta konseli tidak lagi berbohong dengan meminta uang kepada orang tua untuk bermain *game online*. Konseli juga melakukan lagi hobinya

digilib.uinsby.ac.id 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 tidak pernah ia lakukan lagi sebelumnya yaitu sepak bola dan memancing ketika hari minggu dan hari libur.

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