BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu keadaan dimana seseorang dituntut untuk memberikan perubahan pada dirinya. Hal tersebut dapat dilakukan dalam skala kecil diawali dengan suatu proses belajar. pembangunan diri sendiri melalui kesadaran diri, emosional maupun kognitif menjadi skala yang besar yaitu suatu pembelajaran berupa hasil dari suatu pendidikan, langkah ini kelanjutan dari manusia yang sudah memahami kebutuhan dalam dirinya sehingga menghasilkan suatu pengetahuan.

Menurut pendapat Langeveld oleh Abu Ahmadi dalam buku Ilmu Pendidikan pergaulan itu merupakan ladang atau lapangan yang memungkinkan terjadinya pendidikan. Dalam pergaulan yang manakah atau di antara siapakah pendidikan itu muncul, Pendidikan hanya akan terjadi diantara orang dewasa dengan yang belum dewasa. Letak perbedaan antara pergaulan antara orang dewasa dan belum dewasa terdapat pada, hal ini memungkinkan pada pergaulan antar orang dewasa mungkin saja terjadi jika adanya pendidikan yang timbul diantara orang dewasa tersebut ,terdapat tanggung jawab tidak di tangan orang yang memberi nasehat, larangan atau saran. Tetapi tanggung jawab itu terletak di tangan orang dewasa yang menerima pergaulan maupun memberi.[1]Sedangkan pergaulan anak sesama anak sama sekali tidak terjadi sumbangan dalam pendidikan dan pergaulan tersebut terjadi tanpa mempunyai sumbangan bagi perkembangan rohani anak didik. Hal ini disebabkan sesama anak masih saling tergantung pada anak yang lain atau belum memiliki wibawa dan tanggung jawab masing-masing.[2]

[1] Abu Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*, Semarang : Rineka Cipta, 1985, Hal 5
[2] Ibid, Hal 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

Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercemin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun negatif.[3] Terutama pada media internet yang sekarang paling banyak diminati oleh remaja. Dalam hal ini akan dibahas mengenai bagaimana perkembangan *game online* sebagai bagian dari media internet dapat mempengaruhi perilaku remaja.

Sekarang ini banyak sekali game online yang menyediakan fitur 'komunitas *online'*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game* semacam ini biasanya lebih diminati daripada *single player games* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG, antara lain : MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) : Ragnarok, *Seal*, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) : *WarCraft, DotA,* MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) : *Counter Strike, Rising Force, clash of clains*, dan *Perfeck Wars*.[4] *Game* adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa.

---

[3] BKKBN, *Cerita Remaja Indonesia*. http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html, 10 mei 2010
[4] Nad2, Perkembangan dan dampak *game online* di Indonesia http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html) , 15 mei 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

Dari pengertian *game* di atas dapat kita simpulkan bahwasannya *game* merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak.

Game Online jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan *online*. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Beberapa permainan ini tercipta di masa yang lalu, disebut dengan permainan tradisional, sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan *modern*. Permainan online (*online game*) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya. Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan *client*. Server adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu server pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*.

Game Online banyak mengakibatkan ketergantungan terutama pada remaja, penulis ingin mengetahui apakah hal itu berpengaruh pada semangat belajar siswa atau tidak. Dalam hal ini perlu suatu bukti mengenai asumsi perilaku bermasalah pada pecandu game online khususnya pelajar SMA Negeri 02 Sidoarjo sebagai *sample* penelitian dan terapi Gestalt sebagai pemberian bantuan.

Semangat belajar siswa dalam hal ini dipandang dari kemampuan belajar siswa yang dapat menentukan keberhasilan dalam belajar. Di dalam proses belajar tersebut banyak faktor

digilib.uinsby.ac.id 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 mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri.[5]Dari beberapa faktor tersebut ketergantungan pada *game online* dipandang banyak mempengaruhi cara belajar siswa baik dari segi motivasi maupun prestasi belajarnya.

Terapi Gestalt menekankan pada "apa" dan "bagaimana" dari pengalaman masa kini untuk membantu klien menerima perbedaan-perbedaan mereka. Konsep pentingnya adalah *holisme*, proses pembentukan figur, kesadaran, *unfinished* business dan penolakan, kontak dan energi.[6]

Teori Belajar Gestalt merupakan transfer dalam Belajar, yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian objek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat

Teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.

Penggunaan terapi Gestalt Karena asumsi dasar terapi ini adalah bahwa individu mampu menangani sendiri masalah-masalah hidupnya secara efektif, maka tugas utama terapis adalah membantu konseli agar mengalami sepenuhnya keberadaannya di sini dan sekarang dengan menyadarkannya atas tindakannya mencegah diri sendiri merasakan dan mengalami saat sekarang.[7] Sebagian hal yang tidak disadari banyak terjadi pada seorang pengguna *game online*. Pendekatan konseling Gestalt berpandangan bahwa manusia dalam kehidupannya selalu aktif sebagai suatu keseluruhan. Setiap individu bukan semata-mata merupakan

[5] H.Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Hal. 101.
[6] Jeanette Murad Lesmana. *Dasar-Dasar Konseling*. (Jakarta: UI Press, 2005), hal. 43.
[7] Gerald Corey, *Teori dan Praktek KONSELING & PSIKOTERAPI*, cet. Ke-7, (Bandung: Refika Aditama, 2013), hlm. 117

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

penjumlahan dari bagian organ-organ seperti hati, jantung, otak, dan sebagainya, melainkan merupakan suatu koordinasi semua bagian tersebut. Manusia aktif terdorong kearah keseluruhan dan integrasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.

Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya igurasi lain dalam tata-susunan yang tepat.

Belajar adalah semua aktivitas yang menuju ke arah perubahan. Pembelajaran juga perlu di dukung oleh adanya suatu Teori dalam belajar, adapun salah satu dari teori tersebut adalah Teori belajar Gestalt. Ahli – ahli psikologi Gestalt berpandangan navistik,dalam arti ketika menafsirkan interaksi antara individu dan lingkungan ahli-ahli tersebut menganggap bahwa yang menentukan adalah bagaimana caranya individu itu menghadapi linkungannya, misalnya saja dalam melihat corak,dimensi ketiga dan objek lain-lain. Dengan kata lain bahwa pada hakekatnya yang menentukan proses belajar adalah tergantung pada pengaturan objek-objek yang dilihat kini dan bukan hasil belajar di masa lampau. Dan teori belajar gestalt ini mewakili aliran-aliran yang bersifat molar,dimana para ahli yang mengikuti aliran ini menganggap yang primer adalah keseluruhan,bukan bagian-bagian. Misalnya lagu,lagu adalah lebih dari jumlah nada-nada.[8]

Setiap individu memiliki kemampuan untuk menerima tanggung jawab pribadi, memiliki dorongan untuk mengembangkan kesadaran yang akan mengarahkan menuju terbentuknya

[8] M.Ikhwanudin, Makalah Pembelajaran teori Gestalt, http//id.shvoong/tags/teori belajar Gestalt 13 desember 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

integritas atau keutuhan pribadi. Jadi hakikat manusia menurut pendekatan konseling ini adalah : (1) tidak dapat dipahami, kecuali dalam keseluruhan konteksnya, (2) merupakan bagian dari lingkungannya dan hanya dapat dipahami dalam kaitannya dengan lingkungannya itu, (3) aktor bukan reaktor, (4) berpotensi untuk menyadari sepenuhnya sensasi, emosi, persepsi, dan pemikirannya, (5) dapat memilih secara sadar dan bertanggung jawab, (6) mampu mengatur dan mengarahkan hidupnya secara efektif.

Keadaan sekolah SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam hal ini dipandang sesuai sebagai tempat penelitian. Hal ini dikarenakan di sekolah tersebut siswa diperbolehkan membawa alat komunikasi *handphone*, karena itu permasalahan mengenai dampak dari penggunaan *game online* dapat lebih terlihat dan diamati.

Dalam hal ini penelitian menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang meningkatkan semangat belajar siswa ketergantungan game online melalui terapi Gestalt (studi kasus siswa X di SMA Negeri 2 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. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah semangat belajar siswa “X” ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo?
3. Bagaimanakah hasil terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo?

C. Tujuan

1. Untuk mendeskripsikan lebih jelas semangat belajar siswa “X” ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.
2. Untuk melaksanakan terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui hasil dari terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi bahan acuan pada penelitian berikutnya, khususnya yang menyangkut konsep dan pemikiran tentang Pengaruh *Game Online* terhadap semangat belajar siswa berdasar perspektif terapi Gestalt Untuk menambah khazanah keilmuan tentang beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses edukasi (*educational proces*).

digilib.uinsby.ac.id 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. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru ; Sebagai sarana penelitian dan pengembangan tentang petingnya memahami beberapa hal dapat mempengaruhi kondisi belajar siswa khususnya di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

   b. Bagi sekolah; Sebagai bahan pengetahuan tambahan pelajaran untuk dapat mengetahui strategi peningkatan prestasi siswa dari sudut pandang akademik maupun non akademik.

   c. Bagi peneliti berikutnya; sebagai dasar bagi pengembangan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh game online terhadap semangat belajar siswa baik berdasar perspektif terapi gestalt maupun terapi sejenis yang lebih komperhensif.

3. Manfaat bagi peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam teknik maupun metode pelaksanaan penerapan studi kasus dalam jurusan Kependidikan Islam khususnya konsentrasi Bimbingan Konseling.

E. Definisi Konseptual

Agar memperoleh kejelasan mengenai judul yang diangkat yakni " Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Ketergantungan *Game Online* Melalui terapi Gestalt (Studi Kasus Siswa "X" di SMA Negeri 2 Sidoarjo)" maka disini akan dijelaskan beberapa istilah yang terdapat didalam judul, yaitu :

1. Semangat merupakan suatu keadaan meningkatkatnya keinginan seseorang dalam melakukan beberarapa kegiatan sehingga keinginan tersebut lebih mudah untuk 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

2. Belajar Menurut Ernest R. Hilgard dalam kutipan dari Sumardi Suryabrata belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainya.[9]
3. Game Online
   a. Pengertian Game

   Pengertian Game Menurut Ivan C Siber Game merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini.

   Pengertian Game Menurut Samuel Henry Game adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak.

   Pengertian Game Menurut Fauzia A Game adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyegar pikiran dari kepenatan akibat dari padatnya aktivitas sehari-hari.

   b. Pengertian Online

   Online merupakan Sebuah jaringan yang memiliki koneksi pada internet

   c. Pengertian Game Online

   Game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsul *game* biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya.

[9] Ernest R. Hilgart,Sumardi Suryabrata, 1984:252

digilib.uinsby.ac.id 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. Asumsi perilaku bermasalah dalam perspektif terapi Gestalt

Asumsi dasar terapi Gestalt adalah bahwa individu mampu menangani sendiri masalah-masalah hidupnya secara efektif, maka tugas utama terapis adalah membantu konseli agar mengalami sepenuhnya keberadaannya di sini dan sekarang dengan menyadarkannya atas tindakannya mencegah diri sendiri merasakan dan mengalami saat sekarang.

a. Pengertian Terapi

Suatu rangsangan yang diberikan untuk memberikan respon pada perilaku bermasalah menjadi suatu bentuk positif. Terapis Gestalt secara aktif menunjukkan bagaimana klien bisa dengan mudah lari dari saat sekarang dan memasuki masa lampau atau masa depan. Sasaran Perls adalah membantu orang-orang membuat hubungan dengan pengalaman-pengalaman mereka secara jelas dan segera ketimbang semata-mata berbicara tentang pengalaman-pengalaman itu. Jadi, jika klien mulai bicara tentang kesedihan, kesakitan, atau kebingungan, terapis membuat usaha-usaha agar klien mengalami kesedihan, kesakitan, atau kebingungan itu sekarang. Pembicaraan tentang masalah hanya akan menjadi suatu permainan kata tak berakhir yang menjurus pada diskusi dan eksplorasi yang tidak produktif atas makna-makna yang tersembunyi. Itu adalah salah satu cara menolak pertumbuhan, juga suatu cara untuk menipu diri sendiri. Untuk mengurangi bahaya penipuan diri itu, terapis berusaha mengintensifkan dan memperkuat perasaan-perasaan tertentu

1) Konseling dan terapi Gestalt

Konseling dan terapi Gestalt dipandang mampu digunakan dalam menangani permasalahan dalam ketergantungan Game Online, karena terapi ini menggunakan penyelesaian dari kedua pihak bahwa manusia berhak menentukan apa yang baik 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

dirinya, apa yang diinginkan, serta apa yang menurut klien salah. Dalam menggunakan pendekatan ini manusia bisa lebih memahami keadaan diri sebagai keutuhan dari makhluk hidup.

Pandangan Gestalt lainya adalah bahwa individu memiliki kesanggupan memikul tanggung jawab pribadi dan hidup sepenuhnya sebagai pribadi yang terpadu. Dengan mengakui dan mengalami hambatan-hambatan atau masalah, maka kesadaran individu akan hambatan itu akan meningkat sehingga dia kemudian bisa mengumpulkan kekuatan guna mencapai keberadaan yang lebih otentik dan vital.[10]

Terapi Gestalt terhadap manusia, sama halnya dengan pandangan eksistensialistik-humanistik, ialah positif, bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menjadi sesuatu dan manusia adalah makhluk yang mampu mengurus diri sendiri.[11] Sebuah terapi yang menyatakan bahwa individu yang sehat adalah individu yang seimbang antara organism dengan lingkunganya terapi ini digunakan dengan tujuan membantu klien menjadi individu yang merdeka dan berdiri sendiri.[12]

F. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak mengalami perluasan masalah maka penulis membatasi masalah pada:

1. *Game online* yang diteliti adalah *game* paling banyak diminati siswa SMA saat ini *clash of clan*s
2. Ketergantungan *game online* hanya ditentukan pada semangat tidaknya siswa dalam belajar.

[10] Gerald Corey, *op. cit*., hlm. 118
[11] Singgih D. Gunarsa, *Konseling dan Psikoterapi*, (Jakarta: Libri, 2011), hlm. 180-181
[12] Sofyan S. Willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*, hal. 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

3. Media penelitian ini adalah media internet berupa *Tab* atau *Hand phone* yang Memiliki fasilitas koneksi internet, Berupa *smartphone,* atau *blackberry* yang diperbolehkan dibawa ke sekolah, Memiliki kemudahan untuk *update game online* pada *hand phone.*
4. Waktu yang digunakan untuk penelitian adalah pada jam sekolah
5. Teknik yang digunakan dalam terapi adalah amplifikasi atau permainan melebih-lebihkan
6. Subjek penelitian ini adalah siswa dengan inisial 'X' kelas X IPS 2.
7. Subjek observasi sebagai bahan pertimbangan dilakukan di kelas X IPS 2, XI MIPA 5, dan XII IIS 1.
8. Tempat penelitian di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan *game online* sudah banyak dilakukan. Akan tetapi hanya sebatas mengenai sistem informasi dan perkembanganya saja, adapun yang berbicara dampak dan pengaruh pada anak itu mengenai pola prilaku dalam keagamaan. Sedangkan dalam bidang pendidikan atau pengaruh dalam belajar itu masih jarang dilakukan misalnya penelitian serupa berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja"

Begitupula penelitian mengenai penerapan dalam penggunaan Terapi Gestalt dengan judul "Impementasi Terapi Gestalt dalam Menangani Siswa Disleksia (Studi Kasus Siswa X di SD Negeri Ponokawan Krian Sidoarjo)" . dalam penelitian ini yang membedakan adalah penggunaan terapi Gestalt hanya sebagai peninjau dalam perilaku siswa ketergantungan game online yang dipandang sebagai perilaku bermasalah bukan sebagai fokus utama dalam penelitian.

Batasan masalah yang dapat membedakan antara penelitian yang dilakukan adalah peneliti mencoba untuk mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa yang memiliki ketergantungan pada game online, apakah semangat belajarnya bisa

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

ditingkatkan atau tidak. Dalam hal ini dilakukan bantuan melalui Terapi Gestalt langsung dari peneliti sebagai pelaku atau konselor karena, perilaku ini diasumsikan sebagai perilaku yang bermasalah. Dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Ketergantungan Game Online Melalui Terapi Gestalt (Studi Kasus Siswa "X" di SMA Negeri 2 Sidoarjo)".

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan dalam penilitian penulis mengacu pada buku pedoman penulisan skripsi Universitas Islam Negeri Surabaya tahun 2015 yang disediakan melalui jurusan Kependidikan Islam. Penelitian skripsi ini dibagi dalam lima bab, kemudian masing-masing bab dibagi lagi menjadi sub bab. Sistematika tersebut sebagai berikut:

BAB Pertama : Pendahuluan

Didalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, batasan masalah, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua : Kajian Pustaka

Dalam bab ini akan dipaparkan tentang bermain *game online*, tinjauan tentang semangat belajar, ketergantungan *game online* dan tinjauan perspektif terapi Gestalt.

Bab Ketiga : Metode Penelitian

Dalam bab ini akan ditulis mengenai jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, obyek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat: Hasil dan Pembahasan

digilib.uinsby.ac.id 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 bab ini berisi penjelasan mengenai hasil dari penelitian di SMA Negeri 2 Sidoarjo yang akan ditulis dalam penyajian data, serta pembahasan penelitian didalam analisis data.

Bab kelima : Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta penulisan saran sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian atau pembelajaran selanjutnya.

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