BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menyajikan data hasil lapangan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi maka peneliti melakukan analisis data, analisis data ini dilakukan peneliti untuk memperoleh suatu hasil penemuan dari lapangan berdasarkan fokus permasalahan yang diteliti. Adapun analisis data yang diperoleh dari penyajian data adalah sebagai berikut:

A. Gambaran Umum Mengenai Objek Penelitian di SMA Negeri 2 Sidoarjo

1. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Sidoarjo

SMA Negeri 2 Sidoarjo didirikan berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 0887/O/1986. Dimulai pada tahun ajaran 1986 - 1987 bertempat di SMA Negeri 1 Sidoarjo, SMA Negeri 2 mulai menerima murid baru sebanyak 120 siswa yang terbagi dalam 3 kelas belajar. Sebagai pelaksana Kepala sekolahnya adalah Kepala SMA Negeri 1 Sidoarjo, yaitu Bapak Moch. Agil BA.

Selama satu tahun ajaran berlangsung, kegiatan belajar mengajar masih dibimbing oleh sebagaian besar guru guru SMA Negeri 1 Sidoarjo. Guru SMA Negeri 2 Sidoarjo saat itu baru berjumlah 5 orang.

Dengan telah selesainya pembangunan gedung SMA Negeri 2 di desa Sidokare, maka pada tanggal 16 Juli 1987 SMA Negeri 2 pindah menempati gedung baru. Tanggal 16 Juli kini diperingati sebagai tanggal berdirinya 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

Karena lokasi sering terjadi banjir dan sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar maka tanggal 2 Januari 2011 SMAN 2 Sidoarjo pindah lokasi di Jalan Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo sampai sekarang. Pada tahun pelajaran 1987 – 1988 Kepala Sekolah diserahterimakan dari Bapak Moch Agil BA kepada Bapak Achmad Soemardjo BA. Beliau sebelumnya adalah Kepala SMA Negeri Krian. Jumlah rombongan belajar bertambah menjadi 6 yang terdiri atas 3 kelas I dan 3 kelas II. Mengingat masih terbatasnya ruang belajar maka dengan terpaksa kelas I masuk sore hari. Guru guru pengajar pun mulai bertambah. Tambahan itu berasal dari mutasi dan pengangkatan baru Jumlah tenaga administrasi baru ada 2 orang dan itupun belum pegawai negeri.

Pada tahun 1992 – 1993 penerimaan murid baru ditingkatkan jumlah menjadi 200 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas. Hal ini diiringi dengan pengembangan sarana berupa tambahan ruang kelas, ruang laboratorium IPA, ruang BP dan musholla. Jumlah rombongan belajar sampai dengan saat ini masih tetap 15 yang terbagi menjadi 3 kelas I, 3 kelas II dan 3 kelas III.

Pada tangal 1 Juli 1996 Bapak Achmad Soemardjo pensiun. Untuk mengisi kekosongan Kepala Sekolah maka ditunjuk Kepala SMA Negeri 4, Ibu Anik Kadarwati, sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2. Dan pada tanggal 10 Oktober 1996 serah terima Kepala SMA Negeri 2 dilaksanakan antara Bapak Achmad Soemardjo dengan penggantinya Bapak Sutomo Mulyo BA.

Selama kepemimpinan Bapak Sutomo pengembangan sarana prasarana sekolah terus dilakukan antara lain penambahan ruang kelas,pembangunan lapangan basket dan tenis, parkir sepeda siswa.

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

Pada bulan Mei 2002 Bapak Sutomo pensiun sebagai Kepala SMA Negeri 2 dan sebagai pengantinya ditunjuk Drs Subagyo Kepala SMA Negeri 4 sebagai Pelaksana tugas. Baru pada tanggal 1 Juli 2002 Kepala SMA 2 definitif ditunjuk. Beliau adalah Drs Tito Tanggul Maruto yang sebelumnya sebagai Kepala SMA Negeri Taman.

Pada masa kepemimpinan Bapak Tito, SMA Negeri 2 Sidoarjo mendapatkan bantuan berupa blok grant imbal swadaya dan blok grant BOMM. Blok grant BIS digunakan untuk membangun 1 ruang kelas sedangkan bantuan BOMM diarahkan untuk peningkatan kualitas guru dalam melaksanakan KBM. Beberapa sarana prasarana juga ditambah antara lain adanya ruang laboratorium komputer, ruang multimedia dan penambahan laboratorium biologi.

Ketika bulan Agustus 2003 Bapak Tito T Maruto purna tugas ditunjuk sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2 adalah Ibu Endang Oentari, Kepala SMA Negeri 3 Sidoarjo. Tanggal 1 Maret 2004 Kepala SMA Negeri 2 yang ke empat melakukan serah terima dengan PLT Kepala sekolah yang lama. Beliau adalah Ibu Dra Titik Sunarni MPd yang sebelumnya Kepala SMA Negeri Taman. Perkembangan sarana prasarana makin meningkat, prestasi belajar siswa juga semakin meningkat. ada tgl 27 Februari 2010 pergantian kepala sekolah Drs.H. Sulaiman Suwarto,M.Pd dari SMA Negeri 1 Gedangan,sampai sekarang.

2. Letak Geografis SMA Negeri 2 Sidoarjo

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sidoarjo NSS/ NPSN: 301050201063 / 20501702 Alamat Jalan Lingkar Barat gading Fajar 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

Desa Sepande Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur Kode pos 61271 Akredetasi Sekolah: A / Ma 014680 Tanggal : 19 November 2012

3. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Sidoarjo

Visi : Unggul Dalam Mutu Mulia Dalam Perilaku

Misi : a) Peningkatan Iman dan Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga terbentuk warga sekolah yang berakhlakul karimah.

a) pelaksanaan manajemen berbasis sekolah
b) Meningkatkan sikap disiplin dan tertib seluruh warga sekolah.
c) Membangun karakter yang mantap sesuai dengan kultur sekolah
d) Meningkatkan kompetensi berbahasa inggris.
e) Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara

2. Kegiatan Pembelajaran di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Di SMA Negeri 2 Sidoarjo ada beberapa kegiatan dalam pembelajaran yang bisa diikuti oleh siswa dengan aturan sebagai berikut:

1) Kelas X Peminatan Matematika dan Ilmu pengetahuan Alam Sebanyak 8 rombongan belajar, Pemintan Ilmu-ilmu Sosial sebanyak 3 rombongan belajar dan Ilmu Bahasa dan Budaya sebanyak 1 rombongan belajar. Dengan jumlah peserta didik 419 peserta didik.
2) Kelas XI Peminatan Matematika dan Ilmu pengetahuan Alam Sebanyak 8 rombongan belajar, Pemintan Ilmu-ilmu Sosial sebanyak 3 rombongan belajar dan Ilmu Bahasa dan Budaya

digilib.uinsby.ac.id 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 1 rombongan belajar. Dengan jumlah peserta didik 400 peserta didik.

3) Kelas XII Peminatan Matematika dan Sain sebanyak 7 rombongan belajar, Peminatan Ilmu-ilmu Sosial sebanyak 3 rombongan belajar dengan jumlah 385 peserta didik

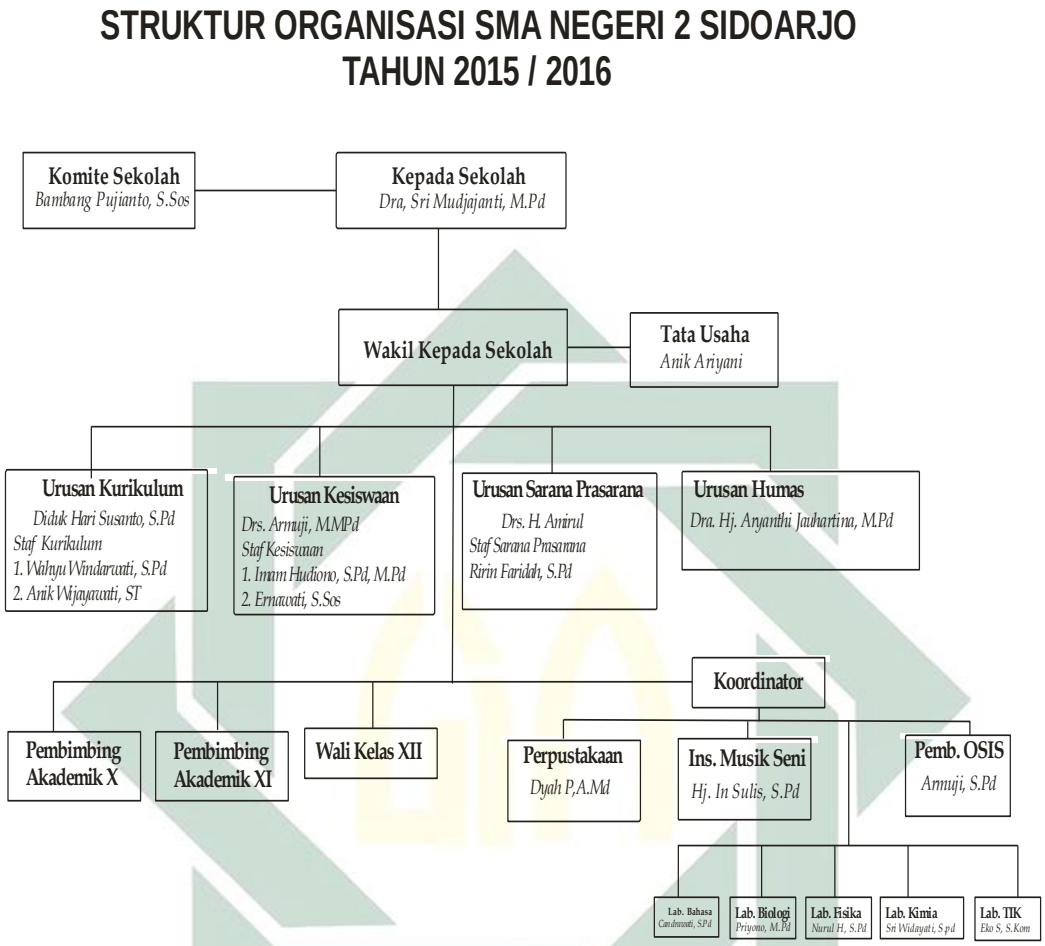
3. Keadaan Siswa SMA Negeri 2 Siodoarjo

Siswa di SMA Negeri 2 Sidoarjo banyak yang memiliki pengetahuan sangat tinggi mengenai media, sebagai bukti dari perkembangan tersebut sekitar 93% siswanya menggunakan *Smartphone* dan *Blackbarry* sedangkan sisanya ada yang membawa *tab* jadi hamper 100% siswa mengenal betul dunia maya pada internet.

Dari tiga kelas bahan observasi lebih dari 80% siswa laki-laki memainkan game online dan bermain dengan beberapa macam aplikasi dalam dunia maya sedangkan perempuan 15% dan sisanya memilih hanya memainkan internet sebagai tuntutan keseharian baik pembelajaran maupun sekedar *update status.*

digilib.uinsby.ac.id 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. Struktur organisasi SMA Negeri 2 Sidoarjo



Koordinator BK : Dra Rahayu Schjowati

Guru BK : Dra. Hj. Sri Indrayati

Guru BK : Drs. Abdul Rochim Latif

B. Penyajian dan Analisis Data

Pada bab ini peneliti akan menyajikan data tentang kondisi siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online*, proses terapi Gestalt dalam menangani semangat belajar siswa ketergantungan pada *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari teknik observasi,

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

dokumentasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Indayati selaku guru BK SMA Negeri 2 SIdoarjo dan wali kelas X Ips 2 sebagai seseorang yang tahu bagaimana siswa X. Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan data siswa ketergantungan pada *game online*. Berikut penyajian data-data hasil penelitian.

Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Indrayati selaku guru BK dari kelas X Ips 2. Selain itu peneliti juga melakukan pengecekan data terhadap semangat belajar siswa ketergantungan *game online*, berikut penyajian data-data hasil penelitian.

1. Keadaan Siswa "X" yang Mengalami Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo

SMA Negeri 2 Sidoarjo adalah sekolah yang memiliki siswa yang beraneka ragam latar belakang dan masalah yang dialami oleh siswa. Salah satunya masalah latar psikologis siswa yang mengalami ketergantungan terhadap game online. Dalam hal ini siswa yang mengalami keadaan tersebut biasanya memiliki beberapa kecenderungan didalam diri mereka. Penelitian ini memfokuskan pada psikologis siswa ketergantungan *game online* yang mengalami permasalahan dalam hal semangat belajar.

Semangat belajar siswa ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam penelitian ini menyatakan bahwa rata-rata dari 90% siswa yang memainkan game online 60% mengalami penurunan dalam semangat belajarnya

digilib.uinsby.ac.id 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 30% dinyatakan ketergantungan. Dan memiliki kecenderungan susah untuk berkonsentrasi dalam belajar. Maka dari ini peneliti sebagai konselor melakukan terapi Gestalt pada siswa "X" untuk membantu menaikan tingkat semangat belajar dalam diri siswa sebagai konseli.

Dalam prosentase yang telah didapat berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi telah dapat diketahui bahwa tidak semua siswa yang bermain game online mengalami penurunan dalam semangat belajar. Tetapi kecenderungan malas pada siswa ketergantungan *game online* masih mendominasi. Siswa yang tidak mengalami ketergantungan pada *game online* sudah dapat dilihat dari kepribadianya yang lebih tertata dan rajin serta perolehan nilai yang stabil dibandingkan dengan siswa ketergantungan pada game online. Siswa ketergantungan pada *game online* inilah yang akan diterapi dengan menggunakan terapi Gestalt.

a. Kondisi siswa "X" di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Hasil observasi, tes dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sidoarjo, peneliti menemukan satu siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online*. Sebut saja siswa ini X. kondisi siswa X cukup mengkhawatirkan. Siswa X mengalami ketergantungan atau kecanduan terhadap game online yang diketahui dari ciri yang dimilikinya yaitu sering ramai ketika dikelas, ditegur guru saat bermain *game online* di jam pelajaran, sering melamun, tidak bisa lepas dari *handphone*, usil, dan sering tertidur di kelas. Hal ini seperti yang diungkapkan bu Indrayati:

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

"Masalah yang dialami oleh siswa X memang sangat kelihatan dari laporan guru-guru yang mengajar, terutama karena saya juga ditugasi menjadi wali kelas dan guru BK dari si X dia lebih banyak bergurau, sering ramai, tetapi kalau pelajaran paling anteng ternyata ketika dilihat yang dimainkan handphone dan itu isinya game. Sudah saya Tanya berkali-kali tetapi jawabanya tetap sama yaitu bosan di jam pelajaran tertentu."[1]

Pendapat yang diungkapakan oleh bu Indrayati selaku wali kelas dan guru BK dari siswa X diperkuat oleh ungkapan dari teman sekelas X di SMA Negeri 2 Sidoarjo:

"*X kalau di kelas suka ramai sekali memang kelihatanya biasa tapi anak-anak perempuan sering diganggu kalau X sudah mainan handphone satu kelas bisa rebut, anak laki-laki jadi pada ngumpul mau belajar juga terganggu. Sudah pernah ditegur guru karena tidak konsentrasi dalam belajar dengan memainkan handphone pada jam pelajaran tetapi tidak kapok besoknya diulangi lagi.*[2]*"*

Dari beberapa pendapat yang diungkapkan diatas disimpulkan bahwa siswa X telah mengalami ketergantungan pada game online misalnya perubahan nilai dan sikap yang tidak stabil kadang diam kadang ramai, lebih suka menyibukan diri dengan aktifitas yang kurang bermanfaat dan tingakat egoisitas yang tinggi dengan tidak memperhatikan teguran dari guru mata pelajaran dengan mengulangi kesalahan yang sama pada hari berikutnya.

b. Faktor yang mempengaruhi siswa X mengalami ketergantungan pada *game online.*

[1] Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan guru BK atau Wali kelas siswa X pada tanggal 25 November 2015
[2] Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan teman sekelas siswa X pada tanggal 25 November 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

Keadaan yang dialami siswa X dipengaruhi oleh beberapa hal yang melatarbelakangi siswa X mengalami ketergantungan pada *game online*. Bu Indrayati selaku guru BK dan wali kelas X di SMA Negeri 2 Sidoarjo menyatakan beberapa pendapat tentang faktor apa saja yang mempengaruhi siswa X mengalami ketergantungan pada *game online*.

"Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa mengalami ketergantungan pada game online selain dengan tingkat kebosanan siswa dalam mendapatkan pelajaran yang berupa materi dari guru, dulu nilai-nilai yang didapat cukup baik tetapi akhir-akhir ini nilai siswa menurun kemungkinan penyebabnya handphone siswa berganti sekitar tiga bulan yang lalu dilihat dari gaya hidup siswa X yang cenderung mewah, dan hasil home visit yang menyatakan kalau kedua orang tuanya berkarir siswa X mengalihkan hiburanya dengan bermain game sehingga dalam belajarnya juga terganggu"[3]

Teman siswa X juga menyatakan pendapatnya mengenai apa yang menyebabkan siswa X mengalami ketergantungan pada game online.

"Saya rasa si X itu tidak ada salahnya memainkan game kalau tidak berlebihan, dia itu seperti ingin mencari perhatian di dalam kelas, kemungkinan juga karena dia aktif jadi ketika pelajaran hanya ceramah saja kalau dia merasa bosan bisa ketiduran karena itu dia memilih memainkan game, terus kalau game belum terpecahkan memang menimbulkan rasa penasaran untuk melanjutkan."[4]

Informasi yang didapat melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh konselor dengan guru BK atau wali kelas X dan teman siswa X dirasa kurang mencukupi. Penulis melakukan wawancara lagi dengan bu Rahayu selaku guru BK pendamping penelitian.

---

[3] Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan guru BK atau Wali kelas siswa X pada tanggal 27 November 2015

[4] Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan teman kelas siswa X pada tanggal 27 November 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

Wawancara dengan guru BK:

Konselor : Assalamualaikum
Guru BK : waalaikumsalam, ada apa mbak?
konselor : begini bu saya mau menanyakan tentang siswa X?
Guru BK : iya mba ada apa dengan X?
Konselor : tadi saya lewat di depan kelas X bu, saya lihat sekilas dari jendela waktu mata pelajaran sedang terlaksana, saya melihat si X tidak memperhatikan pelajaran dan cenderung melihat kebawah, begitupula ketika pelajaran ppl PAI saya, pada bagian penjelasan materi siswa X sering tidak memperhatiakan dan pernah saya tegur akibat terlalu asik memainkan handphone. Apa kali ini saja siswa mendapat teguran karena mengalami kebosanan dan kurang semangat atau memang dari dulu si X seperti itu ya bu?
Guru BK : oh iya mba dia itu juga sering dilaporkan guru lain akibat ketidak seriusanya, dia juga cenderung sering membuat ramai kelas dan tidak fokus dalam menerima pelajaran. Pernah wali kelasnya membicarakan hal ini dengan guru mata pelajaran dikhawatirkan metode pembelajaranya kurang menarik. Tetapi memang si X ini kurang bisa mengontrol diri dalam memainkan handphone, ketika saya Tanya memang apa saja yag dikerjakan. Si X hanya menjawab "la saya bosen e bu ngajarnya hanya ceramah saja, kadang saya suka penasaran gak puas kalau game yang saya mainkan belum bisa dipecahkan,
Konselor : oh begitu ya bu? Terimakasih sekali atas infonya bu
Guru BK : Sama-sama mba.
Konselor : Assalamualaikum.
Guru Bk : waalaikumsalam [5]

2. Proses Terapi Gestalt dalam Menangani Siswa Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Konseling merupakan bantuan yang diberikan setelah konseli mengalami masalah. Konseling dan terapi Gestalt dalam menangani semangat belajar siswa X yang mengalami ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut pendapat Djumhur studi kasus merupakan metode pengumpulan data yang bersifat integratif dan komprehensif.[6] Jenis penelitian studi kasus dapat diartikan sebagai suatu teknik mempelajari suatu

[5] Dokumentasi pribadi penulis pada tanggal 16 November 2015
[6] Djumhur, Bimbingan dan Penyuluhan di sekolah, (Bandung: CV Ilmu), Hal 64

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

individu secara mendalam untuk membantu memperoleh penyesuaian yang lebih baik. Studi kasus memiliki beberapa tahap penelitian yang harus dilakukan yaitu identifikasi kasus, diagnosis, prognosis, evaluasi dan *follow up*.

a. Identifikasi Kasus

Identifikasi kasus merupakan upaya untuk mengenal dan memahami siswa yang mempunyai masalah. Dalam identifikasi kasus berisi tentang biografi siswa X sebagai acuan dalam langkah selanjutnya. berikut pemaparan dari identifikasi kasus.

1) Data identitas siswa

Nama siswa (lengkap) : X

Asal Sekolah : SMP Negeri 6 Sidoarjo

Jenis kelamin : Laki-laki

Tempat & tanggal lahir : Surabaya 29 September 1999

Nama

a. Ayah : SK
b. Ibu : A S
c. Wali : -

Agama

a. Siswa : Islam
b. Ayah : Islam
c. Ibu : Islam
d. Wali : -

Alamat & No HP

a. Siswa : 083849106899 (Perum Griya Permai 2)
b. Ayah : -
c. Ibu : -

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

d. Wali : -

Pendidikan

a. Ayah : Sarjana
b. Ibu : Sarjana
c. Wali : -

Hobi : Badminton

Transportasi ke sekolah : Sepeda Motor

Penyakit yang sedang diderita : -

Penyakit yang pernah diderita : -

Bakat yang dimiliki : Futsal, blutangkis

Prestasi yang pernah diraih : -

Susunan keluarga : anak pertama dari 2 bersaudara

2) Gambaran Masalah

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa siswa X memiliki postur tubuh yang bagus, kesehatan yang baik dan keaktifan di bidang atletik sehingga dia mudah untuk melakukan berbagai aktifitas dan mengganggu orang disekelilingnya dengan tidak menghiraukan perasaan temanya ketika sedang bermain game online. Siswa X cenderung terbawa suasana dan ramai sendiri sehingga mengganggu siswa lain untuk konsentrasi. Pada jam pelajaran siswa juga jarang memperhatikan pengajaran guru dan lebih sering bermain *game online* di *handphone.*

digilib.uinsby.ac.id 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 mengetahui kondisi klien dengan lebih jelas maka peneliti menunjukan data-data tentang klien secara berurutan yaitu dari berbagai kondisi:

a) Kondisi keluarga

Konseli merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Keluargan konseli berjumlah empat anggota keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, X, dan adiknya. Ayah konseli bekerja sebagai pengusaha di daerah Sidoarjo Kota dan Ibunya mengajar di SMA swasta di Surabaya.

b) Kondisi perekonomian

Kondisi perekonomian konseli bisa dikatakan cukup karena ayah dan ibunya bekerja dan hanya memiliki satu adik, malah orantua X cenderung memanjakan anak-anaknya dengan memenuhi semua keinginan dan kebutuhan anak.

c) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan disekitar rumah X adalah daerah kawasan perumahan jadi komunikasi antar tetangga jarang sekali terjadi kecuali pada acara-acara tertentu. Dan X lebih suka dirumah atau main dengan teman satu 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

b. Diagnosis

Diagnosis dilakukan melalui proses pengambilan atau penarikan kesimpulan yang logis. Pada tahap diagnosis ini, dimaksudkan sebagai suatu tahap yang ditempuh untuk mencari, menemukan dan menentukan faktor-faktor penyebab yang melatar belakangi timbulnya masalah. Untuk memperoleh beberapa data tentang faktor yang melatar belakangi timbulnya masalah. Konselor melakukan observasi terhadap siswa X, dan melakukan wawancara dengan teman X, wali kelas dan guru BK di sekolah.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa subjek dapat disimpulkan bahwa siswa X mengalami ketergantungan kepada game online dengan menurunya semangat dalam belajar yang disebabkan oleh faktor:

a) Faktor internal yaitu kurangnya semangat dalam belajar, kurang konsentrasi dalam menerima pelajaran, serta perasaan yang mudah bosan.
b) Kurangnya manajemen waktu kapan waktunya belajar dan kapan waktunya bermain
c) Tidak peka dengan keadaan sekitarnya karena sering tenggelam dalam aktifitas dan keasikanya sendiri.

c. Prognosis

Langkah ini dilakukan untuk memperkirakan apakah masalah yang dialami peserta didik masih mungkin untuk diatasi serta menentukan berbagai

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

alternatif pemecahanya. Hal ini dilakukan dengan cara mengintegrasikan dan menginterpretasikan hasil-hasil langkah kedua dan ketiga. Proses pengambilan keputusan pada tahap ini terlebih dahulu dilaksanakan pengawasan apakah terjadi perubahan pada diri siswa atau tidak terjadi perubahan prilaku dalam belajarnya. Hal ini perlu melibatkan beberapa pihak seperti, guru kelas, wali kelas, wali murid, guru BK dan sebagainya.

Berdasarkan data-data diatas yang telah diperoleh penullis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

a) Siswa X sering merasa bosan didalam kelas pada materi tertentu
b) Siswa X mengalami permasalahan dalam semangat belajar
c) Siswa X sering tidak focus ketika diajak berbicara
d) Akibat dari rasa bosan siswa memilih untuk memainkan *game online*.
e) Karena terbiasa dengan permainan *game online* Siswa merasa keasikan.
f) Setelah siswa X merasa asik dengan permainanya, siswa menjadi lupa dengan waktu
g) Dalam pelajaran siswa sering ditegur guru karena kurang memperhatikan pelajaran dan tertinggal materi dengan teman-temanya
h) Ketika bermain siswa sering membuat gaduh dan mengganggu siswa lainya terutama siswa putrid
i) Akibat dari permasalahan tersebut nilai yang diperoleh siswa X cenderung menurun.

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

j) Siswa lebih memiliki ketertarikan pada *game* dan sulit untuk kembali menyesuaikan diri dengan pelajaran.

d. Evaluasi dan Follow up

Follow up atau tindak lanjut merupakan langkah berikutnya yang dilakukan oleh pihak konselor untuk mengetahui apakah subjek mengrjakan langkah-langkah pemberian bantuan yang telah diberikan. Dengan pengertian tersebut, maka peneliti melakukan monitoring dari jauh. Apakah siswa "X' yang sebagai subyek pada kasus ini hanya aktif pada saat wawancara atau juga aktif meakukan langkah-langkah *treatment*. Selanjutnya, pembimbing juga dapat mengetahui apakah dalam pelaksanaan pemberian bantuan siswa X melakukanya secara tertib yaitu berurutan mulai dari langkah awal sampai akhir.

Cara manapun yang ditempuh, evaluasi atas usaha pemecahan masalah seharusnya tetap dilakukan untuk melihat seberapa pengaruh tindakan bantuan (*treatment)* yang telah diberikan terhadap pemecahan masalah yang dihadapi siswa.

Untuk menghadapi kasus yang ditangani oleh konseli secara tuntas, perlu dilakukan usaha tindak lanjut yang diharapkan dapat membantu untuk menyelesaikan permasalahan (*problem solving*). Dalam persoalan studi kasus ini perlu bantuan dari semua pihak yang dianggap berpengaruh dalam pembentukan usaha tindak lanjut kepada konseli. Adapun tindak lanjutnya antara lain:

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

a) Membantu mengingatkan siswa “X” agar tidak keluar dari tujuan yang diharapkan

b) Berdialog secara terbuka dengan konseli, guna menyelesaikan masalah yang dihadapinya saat ini terutama dalam menentukan langkah-langkah yang penting bagi masa depanya.

c) Konseli diberi bimbingan dan pengarahan yang berguna untuk dapat memiliki sikap positif dan kebiasaan belajar yang teratur.

d) Siswa “X” hendaknya dipantau, baik disekolah maupun diluar sekolah mengenai pemanfaatan waktu dan cara belajarnya.

e) Memotivasi belajar agar lebih semangat lagi

f) membantu mengingatkan siswa meningkatkan rasa tanggungjawab dan kepercayaan diri.

g) membantu menghilangkan pikiran-pikiran negatif siswa

h) Guru mata pelajaran dan wali kelas hendaknya memberikan perhatian yang lebih.

Untuk lebih jelasnya mengenai bagaimana proses konseling dengan menggunakan terapi Gestalt untuk menangani siswa ketergantungan game online pada siswa X maka diperlukan beberapa tahapan konseling.

a. Tahap pertama (*the beginning phase*)

Pada tahap ini konselor menggunakan fenomenologi dalam menciptakan hubungan dialogis antara konselor dan konseli sehingga konselor dapat

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

memberikan stimulasi pada konseli untuk mengembangkan dukungan pribadi (*personal support*).

Pola yang diciptakan berbeda untuk setiap klien karena masing-masing memiliki keunikan sebagai individu. Serta memiliki kebutuhan yang bergantung pada masalah yang harus dipecahkan. Adapun percakapan antara penulis atau konselor dengan konseli adalah sebagai berikut:

Pertemuan 1

Konselor : Hai X … masih ingat saya
Konseli : iya bu… masih ingat yang PPL kemarin yang dari UIN itu kan bu?
Konselor : ya X …. Ibu boleh ngobrol sebentar sama kamu
Konseli : boleh bu.. tapi sebentar ya saya mau ke kantin
Konselor : buru-buru ke kantin ya? Ya udah kamu ke kantin aja. Besok masih bisa kok ngobrolnya
Konseli : iya bu…[7]

Pertemuan 2

Konselor : Hai X gimana kabarnya ?
Konseli : baik bu..
Konselor : habis dari mana,,
Konseli : ada ekstra bu.
Konselor : duduk-duduk dulu yuk kamu pasti capek.. kita ngobrol, kamu sudah gak sibuk kan..
Konseli : iya bu lagi nganggur.
Konselor : kamu kalau ke sekolah naik apa.
Konseli : naik motor bu
Konselor : ohh naik motor ya, hati-hati jalanan kota ramai
Konseli : iya bu saya gak ngebut-ngebut kok bu makanya kadang telat (tertawa sambil memainkan hp)
Konselor : ada sms kah
Konseli : gak bu bbm masuk biasa anak iseng
Konselor : ibu boleh minta pin kamu ?
Konseli : iya bu (sambil memberikan pin bbm nya) ibu suka game bu?
Konselor : hah … suka

[7] Dokumnetasi pribadi penulis pertemuan pertama (istirahat pertama) 16 November 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

Konseli : nanti saya undang ke grup bu, sudah agak sore bu maaf saya mau pemisi pulang
Konselor : oh iya hati-hati ya
Konseli : Assalamualaikum bu
Konselor : waalaikumsalam.[8]

Setelah melewati tahap satu konseli mulai menunjukan keakraban dengan konselor, tidak berhenti sampai disitu saja. Hubungan konselor dengan konseli berlanjut melalui bbm dan sms. Setelah hubungan terjalin dengan baik konselor berusaha meyakinkan klien agar mau mengikuti prosedur dalam konseling sesuai kondisi klien.

Adapu hasil percakapan antara konselor atau penulis dengan konseli pada pertemuan selanjutnya adalah sebagai berikut:

Pertemuan Ketiga

Konseli : assalamualaikum bu..
Konselor : waalaikumsalam hai X… duduk yuk sini
Konselor : ada apa bu kok saya dipanggil
Konselor : gak apa-apa X Cuma pengen ngobrol saja sama kamu, pengen Tanya-tanya aja
Konseli : Tanya apa bu
Konselor : akhir-akhir ini kamu sibuk apa?
Konseli : emmmmhh (berfikir)
Konselor : ibu sedikit dengar cerita tentang kamu apa kamu ada masalah
Konseli : kayaknya gak ada deh bu,,, (sambil memainkan hp)
Konselor : tapi ibu dengar guru dan teman kamu sering menegur jika di kelas
Konseli : ohh itu ya bu ,,, kadang saya bosen, galau,,, bingung e bu mau ngapain timbang ketiduran nge game aja enak.
Konselor ; terus dengar keluhan seperti itu respon kamu gimana?
Konseli : saya sebenarnya tidak ada niatan ganggu bu hanya kesenangan saja, maen game itu seru bu kadang kalau sudah keseruan sampe lupa sama kanan kirinya bu, apalagi COC (*Clash of Clans*) yang mengelu kan Cuma siswa perempuan kalau saya gak main juga nanti saya *kudet* (*kurang update*) bu.
Konselor : ibu bisa memahami apa yang kamu rasakan. Tapi ingat hal yang berlebihan juga tidak ada baiknya
Konseli : hemmm,,, iya bu makasih

[8] Dokumnetasi pribadi penulis pertemuan kedua (waktu pulang sekolah) pukul 14.30, 16 November 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

Konselor : sama-sama X
Konseli ; assalamualaikum
Konselor ; waalaikumsalam[9]

Dalam pertemuan ketiga pada tahap pertama konseli sudah mulai membuka diri pada konselor dan mau diajak bekerjasama untuk melihat permasalahan apa yang ada pada diri konseli.

b. Tahap Kedua (*clearing the ground*)

Tahap kedua ini prose konseling berlanjut pada strategi-strategi yang lebih spesifik. Konseli mengeksplorasi berbagai introyeksi, berbagai modifikasi kontak. Peran konselor adalah secara berkelanjutan mendorong dan membangkitkan keberanian konseli mengungkapkan ekspresi pengalaman dan emosinya.Konselor meningkatkan kesadaran konseli dalam bertanggungjawab atas dirinya

Pertemuan keempat

Konselor : hai X ketemu lagi kita, duduk yuk!
Konseli : iya bu
Konselor : bagaimana kabar kamu?
Konseli : baik bu, ibu sendiri gimana?
Konselor : alhamdulilah baik juga X ,, gimana sudah mengerti keadaan apa yang sebenarnya kamu alami?
Konseli : sudah bu, hanya saja saya belum bisa meyakini diri saya untuk mengurangi kebiasaan bermain-main saja.
Konselor : bagian mana yang kamu rasa belum yakin ?
Konseli : cara belajar saya bu, saya rasa susah sekali menghilangkan rasa bosan ketika ada guru mengajar Cuma menerangkan saja, gak asik bu.
Konselor : memangnya keinginan kamu kedepanya seperti apa?
Konseli : saya ingin menjadi orang yang bisa tertawa di akhir bu, paling tidak daya juga sebenarnya merasa malu kalau nilai saya masih rendah tapi bagaimana saya merubahnya, hal-hal menyenangkan dari bermain game itu lebih enak daripada kebosanan dalam kelas ketika guru mengajar

[9] Dokumentasi pribadi penulis pertemuan ketiga 17 November 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

Konselor ; jadi kamu ingin belajar yang bagaimana menurutmu yang menyenangkan?
Konseli : iya sih bu tiap guru ngajarnya beda-beda, ada anak yang cocok sama yang gak nyambung. Paling gak dikasih *surprise* gitu lo bu.
Konselor : jadi pada dasarnya kamu memang menginginkan perubahan atas diri kamu?
Konseli : iya bu saya mau berubah,
Konselor : jadi setujukan kamu untuk mengikuti proses konseling sampai selesai
Konseli : iya bu,
Konselor : baiklah, untuk saat ini kamu istrahat saja dulu besok kita bisa cerita-cerita lagi tentang apa yang kamu inginkan
Konseli : baik bu, terimakasih, assalamualaikum
Konselor : sama" waalaikumsalam

Pada tahap kedua siswa diberikan beberapa pernyataan yang membuat siswa mau berfikir bagaimana tenggapan tentang keadaan dirinya, dan X mulai menginginkan adanya kebaikan yang timbul pada dirinya disini konselor memancing timbulnya rasa tanggungjawab yang ada pada diri konseli.

c. Tahap ketiga (*the existential encounter*)

Pada tahap ini ditandai dengan aktivitas yang dilakukan konseli dengan mengeksplorasi masalahnya secara mendalam dan membuat beberapa perubahan yang signifikan. Tahap ini merupakan fase tersulit karena pada tahap ini konseli menghadapi kecemasan-kecemasanya sendiri. Pada fase ini konselor memberikan dukungan dan motivasi berusaha memberikan keyakinan ketika konseli cemas.

Pertemuan kelima

Konseli : Assalamualaikum bu..
Konselor : waalaikumsalam X, gimana kabarnya?
Konseli : baik bu (pandangan cenderung kebawah wajah tidak menyatakan keadaan sebenarnya).
Konselor : sungguh ?...(meyakinkan)

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

Konseli ; begini bu saya sebenarnya sudah menyembunyikan handphone saya di tas selama jam pertama sampai istirahat, tetapi saya malah kena marah dan ditegur guru karena ketiduran di kelas.
Konselor : memangnya kamu semalam tidur jam berapa?
Konseli : normal bu jam sembilan cuma kadang saya bosan saja kalo pelajaranya hanya materi saja. Gak tau kenapa malah ngantuk
Konselor : kamu tahu akibatnya jika terus-terus seperti itu?
Konseli : iya bu saya juga gak mau begini terus nanti saya bias-bisa gak naik kalau tidak konsentrasi menerima pelajaran, tapi saya juga gak bisa langsung meninggalkan kebiasan saya bu, kadang tergoda oleh teman-teman.
Konselor : coba kamu catat hal yang kamu inginkan dan tidak kamu inginkan besok bawa ke ibu.
Konseli : baik bu ,,,(bel berbunyi) sudah istirahat bu saya permisi dulu assalamualaikum
Konselor : waalaaikumsalam[10]

Pada tahap ini konseli telah menunjukan beberapa kekhawatiran yang timbul pada perubahan yang akan terjadi pada dirinya, kegalauan mulai melanda karena sedikir demi sedikit perubahan akan terjadi dan mengalami beberapa kesulitan, maka dari itu konselor memberikan masukan pada konseli untuk membuat beberapa catatan agar siswa X ingat tujuan dari adanya terapi ini.

d. Tahap keempat (*intergration*)

Pada tahap ini konseli sudah mulai dapat mengatasi krisis-krisis yang dieksplorasi sebelumnya dan mulai mengintegrasi keseluruhan diri (*self),* pengalaman dan emosi-emosinya dalam perpektif yang baru. Konseli telah mampu menerima ketidakpastian, kecemasana dan ketakutanya serta menerima tanggungjawab atas kehidupanya sendiri.

[10] Dokumntasi pribadi konselor tahap ketiga 23 November 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

Pertemuan keenam :

Konseli : assalamualaimum bu…
Konselor : waalaikumsalam
Konseli : bu saya sudah selesai menulis catatanya.
Konselor : bagus, bagaimana perasaan kamu?
Konseli : saya sedikit jadi lebih berfikir apa yang akan terjadi jika saya terus seperti ini bersamaan dengan banyaknya hal yang saya inginkan
Konselor : misalnya apa yang kamu inginkan?
Konseli : pengen jadi arsitek bu
Konselor : jadi pada intinya kamu mengakui bahwa bermain game secara terus menerus sampai lupa waktu bisa menghambat pencapaian cita-cita kamu. Lalu jika kamu sudah tau tindakan apa yang akan kamu lakukan?
Konseli : pertama saya ingin menempelkan hasil tulisan saya di dinding kamar supaya saya bisa terus berfikir tentang utung rugi perbuatan saya, saya akui saya tidak bisa langsung berhenti dengan bermain game, tapi saya akan mencoba untuk mematikan handphone saya ketika jam pelajaran dan mengurangi jatah bermain paling tidak bermain tidak lebih dari 2 jam. Kemudian memulai paling tidak sehari membaca buku dua lembar nanti hari berikutnya saya tambah lagi.
Konselor : bagus X,,, kamu sudah mau memulai tanggungjawab pada diri kamu, kamu bisa memberitahu ibu sejauh mana konsistensi dan komitmen kamu melakukan semua itu. Lalu bagaimana dengan teman-teman kamu?
Konseli : mungkin di komunitas COC saya akan sedikit diejek pada awalnya. Tapi lama kelamaan kan pasti hilang lagian kasian juga siswa putri kalau saya ramai terus, main game kan bukan berarti nilai harus turun kan bu
Konselor : iya, jangan lupa peningkatan belajarnya ya X
Konseli : terimakasih bu, saya pamit dulu, assalamualaikum
Konselor : waalaikumsalam[11]

Pada tahap ini mulai terlihat siswa X mulai menikmati perubahan yang terjadi pada dirinya, serta peningkatan pada rasa tanggung jawab pada konseli dengan tidak membiasakan diri bermain hingga lupa waktu belajar, dan konseli mulai menata kembali waktunya agar lebih bermanfaat lagi.

[11] Dokumntasi pribadi konselor tahap keempat 25 November 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

e. Tahap kelima (*ending*)

Pada tahap ini konseli siap untuk memulai kehidupan secara mandiri tanpa supervisi konselor. Tahap pengakhiran ditandai dengan perayaan dan melakukan perencanaan dimasa depan.

Pertemuan ketujuh

Konselor : hai X apa kabar
Konseli : lebih baik bu,,, ibu gimana
Konselor : alhamdulilah,,,, gimana kalo kita duduk dulu
Konseli : iya bu boleh
Konselor : gimana sudah melakukan perubahan? Ibu liat sudah tidak ada keluhan lagi dari guru kelas kamu
Konseli : iya bu, ketika saya memutuskan ingin menjadi arsitek prioritas utama saya harus memanajemen waktu bu, lagian saya juga ikut ekstra palin tidak harus pilih-pilih mana yang bermanfaat bagi saya, karena kedua orang tua saya sarjana, saya juga gak bisa diam saja kan bu harus bisa melampaui mereka paling tidak.
Konselor : iya semoga impian kamu segera terwujud. Diusahakan tetap tingkatkan niat kamu dalam belajar
Konseli : iya bu terimakasih
Konselor : sama-sama[12]

Pada tahap akhir ini dapat disimpulkan bahwa siswa X sudah memiliki kesadaran apa yang seharusnya dilakukan dan tidak, dampak baik buruknya pada sesuatu yang berlebihan, dan mulai menata ulang apa yang sesuai untuk mengejar impian dari konseli.

Untuk mengetahui hasil dari proses pemberian terapi Gestalt pada siswa ketergantungan *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Berdasarkan masalah tentang semangat belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online* peneliti memilih tinjauan melalui terapi Gestalt.

[12] Dokumentasi pribadi peneliti tahap ketujuh 26 November 2016

digilib.uinsby.ac.id 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 seorang siswa yang sangat menikmati hari-hari dengan bermain game online.

Pengaruh dari ketergantungan game online pada remaja sudah banyak dibahas dalam beberapa penelitian seperti adanya sikap agresif, berbicara kasar, kurang komunikatif, mecuri, mengganggu pertumbuhan, kurang sosialisasi dan dampak-dampak lainya.

Untuk mengetahui adanya setiap kali perubahan yang terjadi dalam proses konseling melalui observasi dan wawancara langsung dengan konseli, serta beberapa informan untuk menghasilkan data yang diperlukan dan untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi pada konseli. Adapun hasil dari pengamatan kondisi awal konseli dan sesudah proses konseling dengan menggunakan *instrument* daftar pertanyaan yang sudah didesain sebagai alat ukur pada konseli akan disajikan dalam rangkaian proses terapi dari sesi pertama sampai akhir.

Draf Pertanyaan

Nama : X

Umur :15 tahun

Jeniskelamin : Laki-laki

Hari/Tgl : kamis 26-11-2015 (X IPS 2)

1. Berapa kali dalam sehari kamu memainkan game online? Tergantung waktunya
2. Game apakah yang sering kamu mainkan saat sekarang? Clash Of Clans

digilib.uinsby.ac.id 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. Berapa banyak game online yang kamu mainkan dalam sehari? tiga
4. Sampai level berapakah game favorit yang sudah kamu mainkan? Jelaskan alasanya! Level 34 karena gamenya enak
5. Berapakah paket data yang kamu isi dalam sebulan untuk bermain online ?2 Giga per bulan
6. Apakah kamu bersemangat ketika memainkan game online ? jelaskan alasanya !iya karena bagus gamenya
7. Apakah kamu sudah bisa menentukan cara belajar seperti apa yang menyenangkan bagi kamu ?jelaskan! tau tidak menggunakan hp saat pelajaran
8. Gaya belajar apakah yang anda senangi ketika guru mengajar dikelas? Gurunya baik dan santai
9. Apakah yang paling mengganggu anda ketika belajar? ramai
10. Apa yang lebih menyenangkan antara bermain game online atau kah belajar !tergantung pelajaran yang saya bisa

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan masalah tentang semangat belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online* peneliti memilih tinjauan melalui terapi Gestalt. bagaimana seorang siswa yang sangat menikmati hari-hari dengan bermain game online.

Semangat belajar dari siswa X yang mengalami ketergantungan pada game online menunjukan adanya sikap agresif, berbicara kasar, kurang komunikatif, mecuri, mengganggu pertumbuhan, kurang sosialisasi dan dampak-dampak

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

lainya. Hal seperti ini tidak bisa dibiarkan begitu saja karena semakin siswa terlena dengan adanya game online bukan hanya keadaan luarnya saja yang terganggu tetapi bisa juga berakibat buruk pada kesehatan, seperti radiasi alat elektronik pada mata dan gangguan pada syaraf.

Untuk mengetahui adanya setiap kali perubahan yang terjadi dalam proses konseling melalui observasi dan wawancara langsung dengan konseli, beberapa informan untuk menghasilkan data yang diperlukan dan untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi pada konseli. Peneliti melakukan terapi langsung kepada konseli dan menempatkan diri sebagai konselor untuk mengetahui hasil dari proses pemberian terapi Gestalt pada siswa ketergantungan *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Dibawah ini adalah kutipan hasil wawancara dengan guru kelas mengenai perubahan yang terjadi pada siswa "X"

"X itu sebenarnya pintar hanya saja dia sedikit malas dan sering ditegur guru kelas, saya senang akhir-akhir ini X mau lebih terbuka dan berbicara kenapa dia malas dengan belajarnya, terus saya juga dengar dari guru yang mengajar katanya dia sudah gak pernah mainan handphone lagi kalau di kelas, saya yakin itu yang membuat "X" nilainya jadi naik kalau seperti ini terus kan saya juga gak perlu kawatir lagi……" [13]

Proses pemberian bentuan memiliki beberapa tahapan. Pada tahap pertama dilihat dari pertemuan satu dan dua dalam penelitian dapat menunjukan bahwa siswa X termasuk dengan anak yang mudah untuk berteman dan memiliki komunikasi baik. Meskipun begitu siswa X kurang bisa menyesuaikan diri dengan keadaan sekitarnya, sehingga terkadang teman-temanya merasa terganggu dengan perilaku siswa dan selanjutnya permasalahan yang dirasakan mulai terlihat di

[13] Dokumentasi pribadi peneliti dengan guru BK sekaligus sebagai Guru Kelas siswa X pada 24 desember 2016

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

pertemuan ketiga, siswa mulai terbuka dengan mau berbicara dengan konselor atas apa yang dirasakan dan yang dikelukan oleh teman-teman X. disini konselor mulai mendapatkan data-data untuk dimasukan kepada tahap satu (*the beginning phase*) terapi Gestalt. Setelah mengetahui keadaan yang dialami X konselor mulai bisa meningkatkan kesadaran X melalui pendekatan fenomenologi atau perasaan X pada saat sekarang, menstimulasi konseli untuk mulai mengembangakan kepercayaan diri dan kenyamanan atas apa yang dikatakan.

Hasil dari penelitian pada tahap dua (*clearing the ground*) X mulai dapat menunjukan permasalahanya meskipun belum memiliki kesadaran penuh akan apa yang menjadi masalah didalam dirinya dalam hal ini konselor mulai memberikan motivasi pada X dan menanamkan rasa tanggungjawab pada X dengan meminta x untuk menuliskan apa yang sebenarnya ingin dilakukan X dan yang tidak ingin dilakukan, setelah itu konselor meminta kepada konseli untuk menunjukan hasil dari tulisanya. Dengan ini akan menimbulkan perasaan dan memacu X untuk lebih memikirkan kebaikan dalam dirinya.

Pada tahap ketiga (*the existential encounter*) X mulai menunjukan perubahan dengan datang secara pribadi untuk melakukan konsultasi dengan konselor. Disini konseli menggunakan salah satu metode dalam terapi Gestalt yakni melebih-lebihkan keadaan yang dialami X dengan menggali setiap ungkapan dari X dengan menanyakan “lalu apa yang akan kamu lakukan” siswa X akan mulai menunjukan kecemasan dalam dirinya dengan perasaan “apakah saya akan mampu atau tidak” permasalahan yang timbul karena mengurangi kebiasaan

digilib.uinsby.ac.id 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 tiba-tiba dapat menambah kekuatan dan keyakinan pada konseli akan apa yang selanjutnya harus dilakukan. Perasaan akan kebosanan dan rasa penasaran dapat membuat konseli merasa gelisah di awal. Pada fase ini konselor memberikan motivasi dan berusaha meyakinkan konseli bahwa tidak ada usaha yang sia-sia jika itu usaha untuk memperbaiki diri.

Pada tahap selanjutnya yakni tahap empat (*integration*), X mulai tidak bermain game online ketika jam pelajaran dan mencoba untuk membiasakan diri memperhatikan pelajaran meskipun awalnya mengalami kesulitan, tetapi setelah menjalani beberapa tahap terapi X mulai bisa membiasakan diri. X mulai bisa menyesuaikan diri dengan memperhatikan diri dan sekitarnya dengan mengurangi kebiasaan menggangu atau ramai saat di kelas sehingga lebih bisa menghargai teman-teman sekelas X.

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir (*ending*) siswa X mulai bisa menunjukan perubahan prilaku dengan sendirinya, perasaan bertanggungjawab pada keinginanya membuat X melakukan perubahan secara perlahan-lahan dengan pembuatan jadwal agar X bisa lebih memanfaatkan waktu. Karena siswa baru bisa mengurangi saja X menjaminkan dirinya bahwa meskipun bermain tidak bisa dihilangkan tetapi hal tersebut tidak akan mengganggu semangat belajar siswa. Karena bermain game bukan lagi sebagai hobi X tetapi menjadi cadangan saja untuk sekedar *refreshing*.

Semangat belajar siswa ketergantungan *game online* dinilai lebih rendah daripada yang tidak ketergantungan, hal ini dibuktikan langsung dari hasil

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

observasi, pengakuan X melalui wawancara, dan dokumentasi. Melalui beberapa tahapan dalam terapi Gestalt X mulai memiliki kesadaran diri untuk melakukan perubahan, sehingga dapat mengurangi timbulnya masalah-masalah yang lebih lanjut akibat dari ketergantungan pada *game online*.

Dari hasil penelitian diatas dapat memunculkan teori baru yakni adanya keberhasilan terapi Gestalt dalam memunculkan semangat belajar siswa ketergantungan game online dalam perspektif terapi Gestalt. Hal ini dapat dibuktikan melalui adanya hasil dari penelitian diatas menunjukan adanya perubahan pada diri siswa X.

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