TERAPI BEHAVIOR DALAM MENGATASI PENURUNAN MOTIVASI BELAJAR SISWA AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE

(studi kasus siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)

SKRIPSI

Oleh :

Mahendra Apriliyono Putra
D03212049

JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Mahendra Apriliyono Putra
NIM	: D03212049
Fakultas/Jurusan	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Kependidikan Islam
Judul	: **"Terapi Behavior Dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa Akibat Kecanduan Game Online (Studi Kasus Siswa X Di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)".**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 29 September 2016

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL

9B1BCAEF29525A142

6000

Mahendra Apriliyono Putra

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Mahendra Apriliyono Putra ini telah dipertahankan
Di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 11 Oktober 2016

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag
NIP. 196311161989031003

Penguji I,

Prof. Dr. H. Imam Bawani, MA
NIP. 195208121980031006

Penguji II,

Dr. Hj. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag
NIP. 196903211994032003

Penguji III,

Dra. Mukhlishah AM, M.Pd
NIP. 196805051994032001

Penguji IV,

Ali Mustofa, M.Pd
NIP. 197612252005011008

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Mahendra Apriliyono Putra

NIM : D03212049

Judul : Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa akibat Kecanduan Game Online

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 29 September 2016
Pembimbing,

Dra. Mukhlishah AM., M.Pd
NIP. 196805051994032001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Mahendra Apriliyono Putra
NIM	: D03212049
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan/Kependidikan Islam
E-mail address	: mahendraa.putra22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

TERAPI BEHAVIOR DALAM MENGATASI PENURUNAN MOTIVASI BELAJAR SISWA AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE (studi kasus siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 07 Desember 2016

Penulis

(Mahendra Apriliyono Putra)

ABSTRAK

Mahendra Apriliyono Putra (D03212049), 2016. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Akibat Kecanduan Game Online.

Sebagaimana dengan kasus yang di dapat oleh peneliti, pada siswa X yang sedang duduk di kelas VIII di SMP Jalan Jawa Surabaya, yang sering tidak masuk sekolah, yang selalu bikin ramai kelas, yang motivasi belajarnya rendah, bahkan pernah gagal dalam kenaikan kelas dan seringnya bermain game online di warnet. Dengan demikian dari latar belakang tersebut konselor memberikan terapi behavior, yang dimana sebelumnya telah mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan siswa.

Dalam problem ini, masalah yang diteliti adalah bagaimana identifikasi kasus siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online, bagaimana diagnosis dan prognosis, bagaimana treatment/terapi behavior terhadap siswa, dan bagaimana evaluasi dan follow up terapi behavior dalam mengatasi penurunan motivasi belajar siswa akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Adapun informan penelitiannya yaitu konselor (guru bimbingan konseling), guru kelas, wali kelas, konseli/klien, serta teman-teman konseli. Dan untuk teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket kecanduan game online, serta angket motivasi belajar.

Langkah – langkahnya yang pertama yaitu identifikasi kasus siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya yaitu Mengenal gejala – gejala awal dari suatu masalah yang dihadapi siswa. Kemudian Diagnosis dan Prognosis yaitu merupakan simpulan dari analisis atas keseluruhan data dan informasi yang diperoleh, serta penetapan terapi yang akan digunakan. Kemudian pelaksanaan terapi yang telah dipilih yaitu terapi behavior, kemudian evaluasi dan follow upnya.

Untuk evaluasi dan follow up terapi behavior kepada siswa SMP Jalan Jawa Surabaya, konselor dapat mengetahui dan menilai perubahan yang telah terjadi pada klien setelah menjalani proses terapi dapat dijelaskan bahwa klien mengalami perubahan yang cukup baik, khususnya secara psikis hal tersebut terlihat dari pengakuan klien yang telah sadar atas perbuatan klien sebelumnya, klien juga sudah mengurangi tidak pergi ke warnet lagi dan sudah tidak tidak membolos sekolah lagi.

Keyword: Terapi Behavior, Penurunan Motivasi Belajar, dan Kecanduan Game online.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iii

PERSEMBAHAN iv

MOTTO v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Fokus Penelitian 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 9

E. Definisi Operasional/Definisi Istilah 10

F. Sistematika pembahasan 16

BAB II KAJIAN TEORI

A. Terapi Behavior 18

1. Pengertian Terapi behavior 18

2. Ciri- ciri Terapi Behavior 19

3. Tujuan Terapi Behavior 21

4. Langkah – langkah Terapi Behavior 22

5. Masalah dalam Terapi Behavior 24

6. Teknik – teknik Terapi Behavior 24

B. Penurunan Motivasi Belajar 26

1. Pengertian Motivasi Belajar 26

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. Ciri – ciri Motivasi Belajar 28
3. Fungsi Motivasi Belajar 30
4. Macam – macam Motivasi Belajar 31
5. Bentuk – bentuk Motivasi 36
6. Penurunan Motivasi Belajar 39
7. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar 41
C. Kecanduan Game Online 44
1. Pengertian Kecanduan Game Online 44
2. Aspek Kecanduan Game Online 47
3. Indikator Kecanduan Game Online 49
4. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online 50
5. Dampak Kecanduan Game Online 52
D. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online Yang Berdampak Pada Penurunan Motivasi Belajar 54

BAB III METODE PENELITIAN
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 60
B. Sasaran Penelitian 62
C. Sumber Data 64
D. Teknik Pengumpulan Data 64
E. Teknik Analisis Data 66
F. Teknik Keabsahan Data 67

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA
A. PENYAJIAN DATA 71
1. Siswa Kecanduan Game Online yang Berdampak Pada Penuruan Motivasi Belajar 71
a. Identifikasi Kasus 72
b. Diagnosis 76
c. Prognosis 77

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. Pelaksanaan Konseling dengan Terapi Behavior Bagi Siswa yang Kecanduan Game Online yang Berdampak Pada Penurunan Motivasi Belajar 78
3. Evaluasi dan Follow Up pada Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa akibat Kecanduan Game Online di SMP Jalan Jawa Surabaya..... 92
B. ANALISIS DATA 94

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 103
B. Saran 105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN - LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang teknologi semakin berkembang dengan sangat pesat terutama teknologi informasi. Kita dapat mengetahui informasi dari berbagai kota, dan Negara-negara lain dengan cepat dan mudah. Sarana informasi yang sering digunakan saat ini oleh masyarakat adalah gadget/handphone dan untuk mengetahui berita dari luar daerah, luar negeri, bahkan seluruh dunia.

Seiring dengan perkembangan waktu dan modernisasi, internet menjadi sebuah kebutuhan dan aktifitas tetap manusia sebagai anggota masyarakat. Selain menjadi sebuah tuntunan profesi, perkembangan ilmu pengetahuan, berita, dan hiburan, ber-internet juga menjadi cara alternatif seseorang untuk bergaul sebagai makhluk sosial.

Salah satunya yakni game online, menurut Hawadi pada prinsipnya game memiliki sifat seductive, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada game online dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melalui target tertentu. Game online menyebabkan remaja merasa tertantang sehingga terus menerus

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

menekuninya, dan mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, karena remaja tidak memiliki self control yang baik terhadap ketertarikannya pada game online. Keasyikan bermain game online kini menjadi kegiatan yang biasa dilakukan oleh remaja untuk mengisi waktu luangnya. Bermain game online adakalanya sampai menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktifitas-aktifitas lain yang penting untuk dilakukan, hal ini bisa mengarahkan pada tingkah laku addictive pada para pelakunya. Secara umum addiction dapat didefinisikan sebagai kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja.[1]

Main game seharusnya menyenangkan. Namun, main game terkadang dapat menjadi hal yang berbahaya jika dilakukan secara berlebihan. Seperti yang dilansir oleh TeknoLiputan6.com, kasus dimana seorang gamer tewas saat bermain game[2]:

Pertama, Chris Stainforth asik bermain game Halo: Reach selama 12 jam tanpa henti, chris menderita penyumbatan pembulu darah yang menjalar dari kaki hingga sampai paru-paru. *Kedua,* Xiao Yi tampil sebagai game Massive Multiplayer Online (MMO) terbesar di dunia, World of Warcraft (WOW) memiliki daya “mistis” yang mempesona gamer ke dalam dunia Azeroth. Berumur 13 tahun, Xiao Yi yang terobsesi dengan game WoW beranggapan jika mati di dunia nyata maka dia bia bergabung dengan teman-

[1] Hall,C.S dan Lindzey,G. *Teori- teori Holistik Organismik*……(Jakarta: 1994) hal.70.
[2] http://m.liputan6.com/tekno/read/2417220/nahas-7-gamer-ini-tewas-saat-main-game.

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

teman di-guild. Dan pada akhirnya Yi bunuh diri dengan terjun bebas dari lantai 24 tempat tinggalnya. *Ketiga,* Lee Seung Seop terjadi pada 2015 Lee terobsesi dengan serial sci-fi. Terlalu sering bermain game Starcraft, Lee sampai tinggal di warnet dan terpaksa kehilangan pekerjaannya. Selama 50 jam Lee menghabiskan waktu bermain game bersama rekannya hingga akhirnya mengalami gagal jantung dan meninggal. *Keempat,* Shawn Woolley dikenal dengan nama EverCrack oleh banyak gamer, game ini juga memiliki kemampuan "mistis". Siapa pun yang memainkan game ini akan lupa kehidupan pribadi mereka. Shawn harus menemui ajal setelah gamer lain dalam Everquest menolak dirinya. Hingga shawn bunuh diri diri dengan sebuah pistol yang dibeli diam-diam. *Kelima,* Jeff Dailey (19 tahun) bermain game Berzerk tanpa henti. Diduga mengalami serangan jantung, Jeff terjatuh ke tanah setelah memasukkan koin dan akan mulai game.

Di Indonesia, fenomena bermain game online sudah banyak melibatkan remaja. Game online mendapat sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental game online yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA. Remaja dengan seragam sekolah biasa terlihat memenuhi rental internet setelah jam pulang sekolah, akan tetapi sering kali juga ditemukan remaja yang berseragam sekolah terlihat bermain pada jam sekolah. Para pelajar game online ini bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktivitas lain seperti makan, minum, istirahat, pada pagi, siang, sore hingga larut 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

Bahkan hingga meninggalkan kewajiban mereka sebagai pelajar yakni untuk belajar.

Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk meperoleh sesuatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, manusia mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu. Motivasi diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan[3].

Menurut Hamzah B, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut[4]:

(1) Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil, (2) Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar, (3) Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan, (4) Adanya Penghargaan Dalam Belajar, (4) Adanya Kegiatan yang Menarik Dalam Belajar, (5) Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif.

Menurut Maslow dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, karena yang tidak mempunyai motivasi dalam belajarnya tidak mungkin melakukan aktivitas belajar. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain

[3] Sardiman. A. M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta, PT.Grafindo Persada, 2011), hal. 74-75.
[4] Uno, Hamzah, B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), hal. 30-31.

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

belum tentu menarik bagi orang terntentu selagi sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhan dan keinginannya, menurut maslow tingkah laku manusia di bangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, penghargaan aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti, dan kebutuhan estetik[5].

Fenomena diatas tersebut juga muncul di kalangan siswa Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya. Peserta didik Sekolah Menengah Pertama merupakan individu yang sedang memasuki masa remaja awal (usia 13-14 tahun) yang memiliki karakteristik ingin mencoba berbagai hal baru, dan game online merupakan salah satu hal baru bagi seorang anak yang beranjak remaja.

Menurut pemaparan konselor di sekolah tersebut, seringkali mereka menemukan siswa yang tidak berkonsentrasi dalam belajar saat di kelas karena bermain game online. Berdasarkan hasil pengamatan dari angket yang di sebarkan kepada para siswa, terdapat penurunan motivasi belajar yang signifikan sesudah siswa kecanduan game online.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Jalan Jawa Surabaya adalah salah satu sekolah yang sebagian besar siswanya adalah orang-orang daerah pinggiran yang berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah. Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Jalan Jawa Surabaya ini, banyak berbagai permasalahan yang ditimbulkan oleh siswa-siswanya tidak hanya dilakukan

[5] Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M. Ag. *Psikologi Belajar* (Jakarta, PT.Rineka Cipta, 2011), hal.149.

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 mereka berada di luar jam sekolah saja, akan tetapi juga di sela-sela kegiatan mengajar atau jam - jam tertentu.

Seperti yang dialami oleh remaja putra sebut saja “X”, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan SG dan K. Ayahnya bekerja sebagai kurir pengirim barang di salah satu perusahaan di Surabaya, sedangkan ibunya sebagai pembantu rumah tangga tidak tetap di salah satu rumah tidak jauh dari tempat tinggalnya. Setiap hari, ayahnya berangkat kerja dan terkadang sekalian mengantar siswa atau klien ini pergi kesekolah, dan ayahnya kembali sekitar jam 6 malam. Dengan keadaan seperti itu klien untuk pulang sekolah dengan berjalan kaki kadang pula pulang bersama temannya. Kesempatan ini dimanfaatkan oleh klien untuk bermain dengan teman – temannya yang kebetulan juga rumahnya dekat dengan sekolah klien.

Klien merupakan seorang siswa Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya kelas VIII – A. Sering kali klien setelah pulang sekolah selalu bermain game online diwarnet yang tidak jauh dari sekolah dan rumahnya, klien biasa bermain game online dengan teman-temannya. Bahkan kala klien bermain game online sampai rela mengorbankan waktu belajarnya dan hal itu sering terjadi dalam jangka waktu berturut-turut hingga waktu tengah malam, dan sepulang itu klien langsung menuju tempat tidur untuk tidur, jadi tidak ada sedikit waktu pun untuk belajar. Kebiasaan ini dimulai klien awal duduk di kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di sekolah, klien menunjukkan gejala sering tidak masuk sekolah, tidak fokusnya dalam pelajaran, sering tidak mengerjakan PR, sering tidur dikelas, membuat gaduh kelas, sering

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

membicarakan tentang game online dan juga anime, dan bahkan tidak naik kelas karena seringnya tidak masuk sekolah[6].

Dengan gambaran kondisi klien di atas, telah membuka ruang bagi penyembuhannya melalui bimbingan dan konseling yang diharapkan mampu membantu klien dalam menangani permasalahannya agar berhenti dari kecanduan game online. Melihat permasalahan klien, terapis menggunakan terapi Behavior dalam menanganinya, dan diharapkan agar mampu membantu klien belajar untuk dapat mengubah tingkah laku klien dan bertanggung jawab yang lebih baik dalam kehidupan. Jika terapis menunjukkan dan mengkomunikasikan kepada kliennya bahwa terapis adalah guru, pengarah dan ahli dalam mendiagnosis tingkah laku yang maladaptif dan dalam menentukan prosedur- prosedur penyembuhan yang diharapkan, mengarah pada tingkah laku yang baru dan adaptif, maka klien bisa menggunakan hubungan terapeutik untuk memperlancar pertumbuhan dan perubahan sikapnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dalam rangka penulisan skripsi mengenai penanganan siswa yang motivasi belajar turun karena kecanduan game online. Kemudian penulis merangkumnya dengan judul **"Terapi Behavior Dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa Akibat Kecanduan Game Online di Smp Jalan Jawa Surabaya (studi kasus siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)".**

[6] Hasil wawancara dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 25 Agustus 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

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana identifikasi kasus siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya?
2. Bagaimana diagnosis dan prognosis siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya?
3. Bagaimana pelaksanaan terapi behavior kepada siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya?
4. Bagaimana evaluasi dan follow up terapi behavior kepada siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan program bimbingan dan konseling yang efektif untuk mengurangi kecanduan online game di kalangan siswa SMP/Sederajat, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama

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

Jalan Jawa Surabaya. Berdasarkan tujuan umum tersebut, dirumuskan tujuan spesifik dari penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui identifikasi kasus siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.
2. Untuk mengetahui diagnosis dan prognosis siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.
3. Untuk mengetahui pelaksanaan terapi behavior kepada siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.
4. Untuk mengetahui evaluasi dan follow up terapi behavior kepada siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi Konselor Sekolah

Konselor di sekolah dapat mengetahui profil siswa yang kecanduan game online/gadget onine serta mengetahui tingkat kecanduan online

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

game pada siswa Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan program bimbingan di sekolah.

2. Bagi Siswa

Siswa mengetahui kerugian dari bermain online game/gadget online yang berlebihan sehingga mengabaikan aktivitas sehari-hari seperti belajar, serta siswa mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain game online agar tidak menjadi kecanduan.

3. Bagi sekolah

Memberikan gambaran umum perilaku siswa yang kecanduan game online/gadget online, memberikan manfaat bagi para guru dalam menyikapi perilaku siswa yang kecanduan game online, dan memberikan informasi secara empiris tentang cara-cara penanggulangannya dalam bentuk sebuah program bimbingan dan konseling.

E. Definisi Opersional/Definisi Istilah

Konsep bertujuan untuk merumuskan istilah yang digunakan secara mendasar dan menyamakan persepsi tentang apa yang akan diteliti serta menghindari salah pengertian yang dapat mengaburkan tujuan penelitian.

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

Untuk lebih mengetahui pengertian mengenai konsep - konsep yang digunakan, maka peneliti membatasi konsep yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terapi Behavior:

   Terapi Behavioristik adalah penyembuhan yang dinamis untuk memahami dan menyembuhkan pada tingkah laku yang abnormal[7].

   Menurut Gerald Corey dalam bukunya "Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi" bahwa terapi tingkah laku adalah penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada berbagai teori tentang belajar[8].

   Menurut Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam layanan konseling individualnya yaitu[9]:

   a. Pembukaan, membagun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

      1) Menyambut kedatangan konseli.

      2) Mengajak berbasabasi sebentar.

      3) Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling.

---

[7] MD, Dahlan, *Beberapa Pendekatan dalam Penyuluhan (Konseling)*, (Bandung: CV.Diponegoro, 1985), hal. 61.
[8] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung, Eresco, 1997), hal. 267.
[9] Winkel, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*,(Yongyakarta: Media Abadi, 2010), h.78.

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) Mempersilahkan konseli untuk mengemukakan hal yang ingin dibicarakan.

b. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

d. Penyelesaian masalah, menyalurkan arus pemikiran konseli, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

e. Penutup, megahiri hubungan pribadi dengan konseli.

1) Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan.

2) Menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil.

3) Memberikan semangat.

4) Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

5) Berpisah dengan konseli.

Dari urain tentang fase/tahap dalam proses konseling diatas, fase 2,3, dan 4 merupakan inti proses konseling.

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. Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Akibat Kecanduan Game Online:

   a. Mengatasi:

      Usaha menghindarkan klien dari segala kesulitan, kesukaran, gangguan, dan hambatan yang dihadapi.

   b. Penurunan Motivasi Belajar:

      Perbuatan munurun dalam kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat.

   c. Akibat:

      Sesuatu yang merupakan akhir atau hasil suatu peristiwa (perbuatan, keputusan); persyaratan atau keadaan yang mendahuluinya.

   d. Kecanduan:

      Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.[10] Kriteria kecanduan: cemas, frustasi dan marah ketika tidak melakukan permainan, perasaan bersalah saat bermain, terus bermain meskipun sudah tidak menikmati

[10] Chapin, J. P 2009. Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta : Rajawali Pers.

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

lagi, teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game, masalah dalam kehidupan sosial[11].

e. Game Online:

Jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu[12].

Jadi, yang dimaksud dengan mengatasi siswa kecanduan game online/gadget online adalah proses pemberian bantuan oleh konselor dalam mengatasi siswa yang berperilaku berlebihan bahkan sering tidak mampu untuk mengontrol diri terhadap suatu permainan yang dilakukan secara online, agar dapat mengubah perilakunya dan dapat belajar dengan baik.

Untuk mengetahui kecanduan game online seseorang, Young mengemukakan beberapa indikator kecanduan game online. Berikut indikator-indikatornya:

[11] Hubungan antara kecanduan…,Theodora Natalia Kusumadewi, FPsi UI, 2009, hal.11.
[12] https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring.

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

(1) Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain game online, (2) Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan bermain game online (3) Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan, (4) Merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan[13].

Dari definisi operasional diatas peneliti akan menjabarkan secara ringkas tentang konsep yang berjudul "*Terapi Behavior Dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa Akibat Kecanduan Game Online di Smp Jalan Jawa Surabaya (studi kasus siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)*" adalah suatu upaya atau tindakan yang bertujuan menciptakan kondisi-kondisi baru bagi proses dalam belajar, membantu klien dalam mencapai tujuan, dan membantu dalam menyadarkan klien mengatasi suatu masalah/problem, pada penelitian ini memfokuskan pada masalah siswa yang berkecanduan game online yang berdampak pada penurunan motivasi belajarnya. Diharapkan dengan adanya peran konselor dalam kasus ini klien dapat menjadi siswa yang berperilaku baik dan mampu berinteraksi dengan lingkungan pergaulannya dengan baik serta tepat.

[13] Hubungan kecanduan..., Theresia Lumban Gaol, FIKUI, 2012. Hal. 13.

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

F. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan skripsi yang dimaksud adalah suatu cara yang ditempuh untuk menyusun suatu karya tulis, sehingga masalah di dalamnya menjadi jelas, teratur, urut, dan mudah dipahami. Adapun sistematika yang penulis gunakan dalm pembahasan ini ada lima bab pokok yang dikerangkakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian yang memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisikan uraian teori- teori yang dijadikan dasar dalam menentukan langkah-langkah pengambilan data, memaparkan tinjauan pustaka yang digunakan sebagai pijakan penelitian dalam memahami dan menganalisa fenomena yang terjadi di lapangan. Yaitu:

(1) *Terapi Behavior* yang meliputi pengertian terapi behavior, ciri-ciri terapi behavior, tujuan terapi behavior, langkah - langkah terapi behavior, perilaku bermasalah dalam terapi behavior, teknik terapi behavior. (2) *Penurunan Motivasi Belajar* yang meliputi pengertian motivasi belajar, ciri-ciri motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, bentuk-bentuk motivasi belajar, penurunan motivasi belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. (3) *Kecanduan Game Online* yang meliputi

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

pengertian kecanduan game online, aspek kecanduan game online, indikator kecanduan game online, faktor penyebab kecanduan game online, dampak kecanduan game online. (4) *Terapi Behavior Dalam Mengatasi kecanduan Game Online* yang meliputi fase-fase dalam proses konseling dalam terapr behavior, serta tahap pelaksanaan terapi behavior yang sehubungan dengan masalah yang dialami siswa.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian, sasaran penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik keabsahan data.

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini, penulis menyajikan tentang gambaran umum Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya, penyajian data tentang penerapan terapi terhadap siswa, meliputi kondisi siswa yang kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya, dan pendekatan konseling bagi siswa kecanduan game online di SMP Jalan jawa Surabaya, evaluasi dan follow up dalam mengatasi siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya, dan analisis data.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi penutup yang meliputi kesimpulan serta saran.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Terapi Behavior

1. Pengertian Terapi Behavior

Dalam konteks Indonesia istilah Behavior sama dengan istilah tingkah laku yang banyak membicarakan tentang perilaku- perilaku manusia sebagai hasil dari proses belajar.

Gerald Corey menjelaskan bahwa behavior adalah pendekatan-pendekatan terhadap konseling dan psikoterapi yang berkaitan dengan pengubahan tingkah laku. Pendekatan, teknik dan prosedur yang dilakukan berakar pada berbagai teori tentang belajar[14].

Pelopor- pelopor aliran Behavioristik pada dasarnya berpegang pada keyakinan bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari proses belajar, oleh karena itu dapat diubah dengan belajar baru[15].

Terapi tingkah laku(*Behavior Counseling*). Sekilas Tentang Terapi Tingkah Laku Menurut Marquis, terapi tingkah laku adalah suatu teknik yang menerapkan informasi-informasi ilmiah guna menemukan pemecahan masalah manusia. Jadi tingkah laku berfokus pada bagaimana orang-orang

[14]Gerald Corey, *Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: Refika Aditama, 1997), h. 196.
[15] W.S. Winkel, *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: PT. Grasindo Persada, 1988), h. 87.

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

belajar dan kondisi-kondisi apa saja yang menentukan tingkah laku mereka. Istilah terapi tingkah laku atau konseling behavioristik berasal dari Bahasa Inggris *Behavior Counseling* yang untuk pertama kali digunakan oleh Jhon D. Krumboln (1964). Krumboln adalah promotor utama dalam menerapkan pendekatan behavioristik terhadap konseling, meskipun dia melanjutkan aliran yang sudah dimulai sejak tahun 1950.

Terapi Behavior adalah penerapan aneka ragam teknik dan prosedur yang berakar pada berbagai teori tentang belajar. Terapi ini menyertakan penerapan yang sistematis prinsip-prinsip belajar pada pengubahan tingkah laku ke arah cara-cara yang lebih adaptif. Pendekatan ini, telah memberikan sumbangan-sumbangan yang berarti, baik pada bidang-bidang klinis maupun pendidikan[16].

2. Ciri – ciri Terapi Behavior

Sebagai bagian dari sistem konseling Behavioral, maka ada beberapa ciri- ciri yang akan membedakan dengan terapi yang lain. Menurut Gerald Corey dalam bukunya mengemukakan ciri ciri terapi tingkah laku, yaitu :

a. Pemutusan perhatian kepada tingkah laku yang tampak dan spesifik,

b. kecermatan dan penguraian tujuan – tujuan *treatment*,

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

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

c. perumusan prosedur *treatment* yang spesifik yang sesuai dengan masalah dan,

d. penaksiran objektif atas hasil – hasil terapi.

Terapi tingkah laku tidak berlandaskan sekumpulan konsep yang sistematik, juga tidak berakar pada suatu teori yang dikembangkan dengan baik. Skelipun memiliki banyak teknik, terapi tingkah laku hanya memiliki sedikit konsep. Terapi ini merupakan suatu pendekatan induktif yang berlandaskan eksperimen – ekperimen dan menerapakan metode eksperimental pada proses terapeutik. Pertanyaan terapi boleh jadi, "Tingkah laku spesifik apa yang oleh individu ini ingin diubah tingkah laku baru yang bagaimana yang ingin dipelarinya?" Kekhususan ini membutuhkan suatu pengamatan yang cermat atas tingkah laku klien. Penjabaran – penjabaran yang kabur dan umum tidak bisa diterima; tingkah laku yang oleh klien diinginkan berubah dispesifikasi. Yang juga penting adalah bahwa kondisi – kondisi yang menjadi penyebab timbulnya tingkah laku masalah diidentifikasi sehingga kondisi – kondisi baru bisa diciptakan guna memodifikasi tingkah laku. Urusan terapeutik utama adalah mengisolasi tingkah laku masalah dan kemudian menciptakan cara – cara untuk mengubahnya.

Pada dasarnya, terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan – tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptive, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang

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

diinginkan. Pernyataan yang tepat tentang tujuan – tujuan *treatment* dispesifikasi, sedangkan pernyataan yang bersifat umum tentang tujuan ditolak. Klien diminta untuk menyatakan dengan cara – cara yang kongkret jenis – jenis tingkah laku masalah yang dia ingin mengubahnya. Setelah mengembangkan pernyataan yang tepat tentang tujuan – tujuan *treatment*, terapi harus memilih prosedur – prosedur yang paling sesuai untuk mencapai tujuan – tujuan itu. Berbagai teknik tersedia, yang keefektifannya bervariasi dalam menangani masalah – masalah tertentu. Misalnya, teknik – teknik aversi tampaknya paling berguna sebagai cara – cara untuk mengembangkan kendali dorongan, orang yang mengalami hambatan dalam menampilkan diri dan dalam bergaul bisa mengambil manfaat dari latihan asertif, pengulangan tingkah laku berguna untuk memperkuat tingkah laku yang baru diperoleh, desensitisasi tampaknya paling berguna bagi penanganan fobia – fobia, pencontohan yang digabungkan dengan perkuatan positif tampak cocok bagi perolehan tingkah laku sosial yang kompleks[17].

3. Tujuan Terapi Behavior

Dalam setiap pemberian terapi tentu saja mengharapkan sebuah hasil yang tampak dari terapi tersebut. Dalam terapi behavior yang memfokuskan pada persoalan- persoalan perilaku spesifik atau perilaku menyimpang, bertujuan untuk menciptakan kondisi- kondisi baru bagi

[17] Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi* (Bandumg : PT.Refika Aditama, 2005), hal 196-197.

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

proses belajar dengan dasar bahwa segenap tingkah laku adalah dipelajari termasuk tingkah laku yang maladaptif.[18]

Sedangkan Latipun dalam bukunya yang berjudul Psikologi Konseling menjelaskan bahwa tujuan Terapi Behavior adalah mencapai kehidupan tanpa mengalami perilaku simptomatik, yaitu kehidupan tanpa mengalami kesulitan atau hambatan perilaku, yang dapat membuat ketidakpuasan dalam jangka panjang, atau mengalami konflik dengan lingkungan sosial.[19]

Berkaitan dengan definisi di atas, dapat diambil secara umum bahwa tujuan terapi behavior adalah:

a. Menghapus pola tingkah laku maladaptive atau maladjustment,
b. Membantu balajar tingkah laku konstruktif,
c. Merubah tingkah laku.

4. Langkah – langkah Terapi Behavior

Terapi Behavior beranggapan bahwa kondisi klien merupakan akibat dari stimulus konselor, dengan begitu konselor dalam setiap mengadakan konseling harus mempunyai langkah- langkah yang jelas dan tepat untuk lebih mudah memberikan stimulus kepada klien, sehingga klien dengan mudah dan cepat merasakan stimulus yang diberikan.

[18] Gerald Corey, *Konseling dan Psikoterapi*, h. 202.
[19] Latipun, *Psikologi Konseling*, h. 113.

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

Sedangkan menuru Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam layanan konseling individualnya yaitu:

a. Pembukaan, membagun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

   1) Menyambut kedatangan konseli,

   2) Mengajak berbasabasi sebentar,

   3) Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling,

   4) Mempersilahkan konseli untuk mengemukakan hal yang ingin dibicarakan.

b. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

d. Penyelesaian masalah, menyalurkan arus pemikiran konseli, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

e. Penutup, megahiri hubungan pribadi dengan konseli.

   1) Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan,

   2) Menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil,

   3) Memberikan semangat,

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) Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru,

5) Berpisah dengan konseli.

Dari urain tentang fase atau tahap dalam proses konseling diatas, fase 2, 3, dan 4 merupakan inti proses konseling.[20]

5. Masalah Dalam Terapi Behavior

Masalah- masalah dalam terapi behavioral adalah perilaku - perilaku yang tidak sesuai dengan harapan, artinya kebiasaan- kebiasaan negative atau tidak tepat.[21] Perilaku seperti ini merupakan hasil dari interaksi yang salah dengan lingkungannya, sehingga mengakibatkan penyimpangan perilaku.

Jadi perilaku yang tidak sesuai dengan harapan dan tingkah laku yang sama sekali berbeda dengan perilaku normal merupakan masalah-masalah dalam terapi behavior.

6. Teknik – teknik Terapi Behavior

Untuk mencapai tujuan dalam proses konseling diperlukan teknik-teknik yang digunakan. Untuk pengubahan perilaku ada sejumlah teknik yang dapat dilakukan dalam terapi behavior, yaitu[22]:

a. Desensitisasi Sistematis

[20] Winkel, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan,*(Yongyakarta: Media Abadi, 2010), h.478.

[21] Latipun, *Psikologi Konseling*, (Malang: UMM Press, 2011), h. 112.
[22] MD Dahlan, Beberapa Pendekatan dalam Penyuluhan (Konseling), h. 118-120.

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

Desensitisasi sistematis merupakan teknik relaksasi yang digunakan untuk menghapus perilaku yang diperkuat secara negatif biasanya berupa kecemasan, dan menyertakan respon yang berlawanan dengan perilaku yang akan dihilangkan dengan cara memberikan stimulus yang berangsur dan santai.

b. Terapi Implosif

Terapi Implosif dikembangkan atas dasar pandangan tentang seseorang yang secara berulang - ulang dihadapkan pada situasi kecemasan dan konsekuensi- konsekuensi yang menakutkan ternyata tidak muncul, maka kecemasan akan hilang. Atas dasar itu klien diminta untuk membayangkan stimulus - stimulus yang menimbulkan kecemasan.

c. Latihan Perilaku Asertif

Latihan perilaku asertif digunakan untuk melatih individu yang mengalami kesulitan untuk menyatakan dirinya bahwa tindakannya layak atau benar.

d. Pengkondisian Aversi

Teknik pengkondisian diri digunakan untuk meredakan perilaku simptomatik dengan cara menyajikan stimulus yang tidak menyenangkan, sehingga perilaku yang tidak dikehendaki tersebut terhambat kemunculannya.

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. Pembentukan Perilaku Model

Perilaku model digunakan untuk membentuk perilaku baru pada klien, memperkuat perilaku yang sudah terbentuk dengan menunjukkan kepada klien tentang perilaku model, baik menggunakan model audio, model fisik atau lainnya yang dapat teramati dan dipahami jenis perilaku yang akan dicontoh.

f. Kontrak Perilaku

Kontrak perilaku adalah persetujuan antara dua orang atau lebih (konselor dan klien) untuk mengubah perilaku tertentu pada klien. Dalam terapi ini konselor memberikan ganjaran positif dipentingkan daripada memberikan hukuman jika kontrak tidak berhasil.

B. Penurunan Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu di mana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan - dorongan dasar atau internal dan insentif di luar diri individu atau hadiah[23].

[23] Oemar Hamalik, Psikologi Belajar Mengajar,(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hal.173.

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 kamus besar bahasa Indonesia motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu[24].

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya 'feeling' dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan[25].

Mengenai pengertian belajar, berikut ini akan dikemukakan pendapat para ahli antara lain:

a. Muhibbin Syah

Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.[26]

b. Hilgard dan Bower

Belajar adalah memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapat informasi atau menemukan[27].

Sadirman A.M mendefinisikan motivasi dalam belajar sebagai : "….Keseluruhan daya penggerak didalam diri seseorang yang

---

[24] Anton Moeliono, Kamus Bahasa Indonesia,(Jakarta: Balai Pustaka,2005),hal.759.
[25] Sadirman A.M….,hal.73.
[26] Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), Cet. 5 . hal. 92.
[27] Bahruddin dan Esa Nur Wahyuni, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Jogjakarta: Ar - Ruz Media, 2010),Cet.4, hal.13.

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

menimbulkan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subyek belajar itu dapat tercapai".[28]

Bertolak dari pendapat di atas, dapatlah dikatakan, motivasi adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dan yang dimaksud motivasi belajar adalah daya penggerak yang berasal dari diri yang menghubungkan aktivitas belajar yang akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah kepada aktivitas belajarnya untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

2. Ciri – ciri Motivasi Belajar

Menurut Sadirman A. M, motivasi belajar memiliki beberapa ciri - ciri,[29] yaitu:

a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus - menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),

b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putusasa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai),

c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,

[28] Sadirman A.M….,hal.75.
[29] Ibid, hal. 83.

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. Lebih senang bekerja mandiri,

e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulangulang begitu saja, sehingga kurang kreatif),

f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu),

g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu,

h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Motivasi belajar yang ada pada diri siswa menurut Hamzah B. Uno memiliki ciri – ciri/indikator sebagai berikut[30]:

a. Tekun menghadapi tugas,

b. Ulet menghadapi kesulitan,

c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi,

d. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin,

e. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah

f. Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya,

g. Mengejar tujuan – tujuan jangka panjangnya

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu

[30] Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat, *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran: sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal 21-22.

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 sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, selain itu siswa juga harus mampu mempertahankan pendapatnya, kalau ia sudah yakin dan dipandangnya cukup rasional.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Keberhasilan suatu usaha dalam mencapai tujuan, sangatlah ditentukan oleh kuat lemahnya motivasi. Prestasi yang baik akan sulit didapat tanpa adanya usaha mengatasi permasalahan atau kesulitan. Proses usaha dalam menyelesaikan kesulitan tersebut memberikan dorongan yang sungguh kuat. Dalam Islam secara jelas menerangkan bahwa memotivasi dalam usaha mengatasi kesulitan sangatlah berhubungan erat dengan keberhasilan seseorang. Sebagaimana firman Allah dalam Surat Al Zalzalah ayat 7-8:

فَمَن يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُۥ ﴿٧﴾ وَمَن يَعْمَلْ
مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُۥ ﴿٨﴾

Barang siapa berbuat kebaikan seberat benda yang terkecil pun, maka ia akan melihatnya.(7). Dan barang siapa yang berbuat

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

keburukan seberat benda yang terkecil pun, maka ia akan melihatnya.(8). (Q.S. Al Zalzalah ayat 7-8)[31]

Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar tersebut akan melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang akan menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Terdapat empat fungsi motivasi yaitu[32]:

a. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak dari setiap kegiatan,
b. Menentukan arah, yakni kearah tujuan yang dikehendaki,
c. Menyeleksi perbuatan, perbuatan yang bermanfaat untuk mencapai tujuan,
d. Mendorong usaha dan pencapaian prestasi.

4. Macam – macam Motivasi Belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang

[31] Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya,Jakarta, PT.Adhi Aksara Abadi Indonesia, 2011 hal 909.
[32] Sardiman A.M., Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, (Rajawali: Jakarta,1990) hal.84.

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

aktif itu sangat bervariasi. Macam-macam motivasi adalah sebagai berikut[33]:

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

1) Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini seringkali disebut motif-motif yang disyaratkan secara biologis. Relevan dengan ini, maka Arden N. Frandesn memberi istilah jenis motif *Physicological drives.*

2) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari, sebagai contoh: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif- motif yang diisyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk. Frandsen mengistilahkan dengan *affiliative needs.* Sebab justru dengan kemampuan berhubunganm kerjasama

[33] Sardiman , A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT. Raja Gravindo. Jakarta. Hal 85–87.

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

di dalam masyarakat tercapailah suatu kepuasan diri. Sehingga manusia perlu mengembangkan sifat-sifat ramah, kooperatif, membina hubungan baik dengan sesama, apalagi orang tua dan guru. Dalam kegiatan belajar-mengajar, hal ini dapat membantu dalam usaha mencapai prestasi.

b. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

1) Motif atau kebutuhan organis, meliputi misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

2) Motif-motif darurat. Yang termasuk dalam jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu. Jelasnya motivasi jenis ini timbul karena rangsangan dari luar.

3) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

c. Motivasi instrinsik dan ekstrinsik

1) Motivasi instrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang

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 luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.

Sebagai contoh konkert, seorang siswa itu melakukan belajar, karena betul-betul ingin mendapat ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain. *Intrinstic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purpose.* Itulah sebabnya motivasi instrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait denggan aktivitas belajarnya. Seperti dicontohkan bahwa seseorang belajar, memang benar-benar ingin mengetahui segala sesuatunya, bukan karena ingin pujian atau ganjaran.

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

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpetualangan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekadar symbol dan seremonial.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.Motivasi ekstrinsik merupakan sebuah konstruk yang berkaitan dengan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan beberapa hasil karena faktor di luar individu[34]. Sehingga kemudian motivasi ekstrinsik dibedakan dengan motivasi instrinsik, di mana merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan dari melakukan aktivitas itu sendiri, daripada karena nilai instrumennya. Seperti contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh temannya. Jadi

[34] Wahyuni, Eka Nur, M.Pd. 2009. *Motivasi dalam pembelajaran*. UIN Malang Press, Malang.

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 penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau mendapatkan hadiah. Jadi jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting.Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses, belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi dalam belajar banyak berbagai macam, mulai dari motif pembawaan, motif yang dipelajari, motif yang berasal dari diri sendiri maupun motivasi yang dirangsang dari luar. Semua itu dapat membantu seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Bentuk – bentuk Motivasi

Di dalam kegiatan belajar - mengajar peranan motivasi baik intrinsic maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar 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

mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.[35]

Dalam hal ini guru dapat menggunakan bermacam – macam motivasi agar murid - murid giat belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi. Untuk itu rumusan yang dikemukakan Sardiman A.M., perlu dipahami sebagai berikut:

a. Pemberian angka, hal ini disebabkan karena banyak siswa belajar dengan tujuan utama yaitu untuk mencapai angka / nilai yang baik. Agar angka ini dapat memberikan motivasi yang tepat, maka dalam memberikan angka kepada siswa diusahakan dapat berkaitan dengan values yang terkandung didalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja, tetapi juga ketrampilan dan afeksinya.

b. Hadiah, dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada siswa yang berprestasi tertinggi atau rangking satu, dua dan tiga dari siswa lainnya. Pemberian hadiah bisa juga diberikan bukan bentuk beasiswa tetapi bisa berbentuk lain, seperti buku-buku tulis, pensil, balpoint dan buku-buku bacaan lainnya. Dengan cara itu siswa akan termotivasi belajar guna mempertahankan prestasi belajar yang telah mereka capai. Dan tidak

[35] Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Rajawali: Jakarta,1990) hal. 90.

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

menutup kemungkinan akan mendorong siswa lainnya untuk berkompetisi dalam belajar.

c. Persaingan/kompetisi, Digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Dengan adanya persaingan, baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dengan persaingan akan tertanam dalam diri siswa untuk menjadi yang terbaik dan pertama.

d. Ego-involvement, yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri.

e. Memberi ulangan, hal ini disebabkan karena para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan.

f. Memberitahukan hasil pekerjaan siswa, hal ini akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar terutama kalau terjadi kemajuan.

g. Pujian, jika ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, hal ini merupakan bentuk penguatan positif.

h. Pada dasarnya, hukuman akan menjadi alat motivasi bisa dilakukan dengan pendekatan edukatif bukan serampangan. Kesalahan yang dilakukan siswa harus diberi hukuman dengan pendekatan edukatif. Pendekatan edukatif ini dikonotasikan sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan untuk memperbaiki sikap dan perbuatan siswa yang dianggap salah.

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

i. Hasrat belajar siswa, Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat, Untuk membangkitkan minat siswa ini yang merupakan bagian dari motivasi dapat ditempuh guru dengan jalan antara lain dalam pelajaran agar diberikan dan diberitahukan tujuan apa yang akan dipelajari siswa[36].

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar tidak cukup dari diri sendiri melainkan motivasi dari sekelilingnya baik itu dari guru, teman sebaya, maupun tujuan pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan siswa untuk mendapatkan prestasi belajar yang baik dan memuaskan.

6. Penurunan Motivasi Belajar

Rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan belajar. Seperti yang dijelaskan dalam Rifa'i & Tri Anni "Peserta didik yang bermotivasi rendah, misalnya, akan mengalami kesulitan di dalam persiapan belajar dan dalam proses belajar". Pada beberapa ahli mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi

[36] *Ibid*, hal. 91-93.

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

rendahnya motivasi belajar adalah faktor intern dari siswa tersebut. Menurut Syah rendahnya motivasi belajar siswa yang menjadi penyebab kesulitan belajar tercermin pada faktor intern siswa yaitu faktor intern yang berifat afektif seperti labilnya emosi dan sikap siswa. Hal ini dipengaruhi juga oleh lingkungan tempat siswa tinggal dimana siswa harus menghadapi lingkungan yang keras dan bisa mempengaruhi kualitas belajarnya.

Tidak semua orang mempunyai motivasi yang tinggi, karena setiap orang berbeda-beda. Motivasi yang rendah dapat diakibatkan oleh banyak faktor, dan motivasi yang rendah memiliki beberapa indikator. Berikut indikator motivasi seseorang yang rendah dalam belajar:[37]

a. Rasa percaya diri rendah
b. Adanya rasa malas dalam belajar
c. Mendapat prestasi yang rendah
d. Tidak ada keinginan untuk mengetahui
e. Tidak peduli dengan nilai hasil yang didapatkannya
f. Tidak ada rasa semangat di dalam kelas

Tidak hanya faktor intrinsik aja yang perlu diperhatikan pada rendahnya motivasi belajar, tetapi akibat dari siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah seperti yang diungkapkan Dalyono "…mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya

[37] Sobur, A. *Psikologi umum dalam lintas sejarah.* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013). hal. 87.

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

tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar". Hal-hal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa tersebut muncul dari dalam dan dari luar diri siswa yang telah dijelaskan pada sub-bab sebelumnya. Baik pengaruh dari diri siswa sendiri seperti kondisi fisik yang sedang tidak sehat, kondisi mental dan inteligensi siswa di bawah rata-rata, sikap dan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran, Atau lingkungan di sekitarnya.[38]

7. Faktor – faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimyati dan Mudjiono ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

[38] Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hal. 48.

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

b. Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi.

Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya).

Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

c. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

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. Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

e. Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

f. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa[39].

[39] Dimyati dan Mudjiono, *Balajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta,1994), hal. 89-92.

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

Jadi dari berbagai faktor tersebut siswa harus banyak diarahkan sesuai kemampuan untuk lebih bersemangat dalam proses belajar, membangkitkan gairah dalam diri hal paling penting untuk menunjang keberhasilan, seperti kondisi fisik dan pikiran, kondisi lingkungan maupun cara guru menyampaikan pembelajaran dikelas, haruslah dipersiapkan untuk mempercepat kematangan seorang siswa dalam belajar.

C. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan[40]. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi[41].

Kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik.

---

[40] Chapin, J. P 2009. Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta : Rajawali Pers.

[41] Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www. Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html (25-12-2012).

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

Kita disebut pecandu bila kita memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap zat psikoaktif, contohnya alkohol, tembakau, heroin, kafein, nikotin. Zat psikoaktif ini akan melintasi sawar darah otak setelah dicerna, sehingga mengubah kondisi kimia di otak secara sementara. Saat kecanduan sesuatu, seseorang bisa sakit jika mereka tak mendapatkan sesuatu yang membuat mereka kecanduan, namun kelebihan sesuatu itu bisa menyebabkan kesehatan mereka menurun. Beberapa orang yang merupakan pecandu ingin pergi ke dokter atau rumah sakit untuk menyembuhkan kecanduannya, agar mereka tak lama kecanduan (ingin atau perlu) akan obat-obatan.[42] Kecanduan juga bisa dipandang sebagai keterlibatan terus-menerus dengan sebuah zat atau aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Kenikmatan dan kepuasanlah yang pada awalnya dicari, namun perlu keterlibatan selama beberapa waktu dengan zat atau aktivitas itu agar seseorang merasa normal.[43]

Menurut Tracy LaQuey, semua permainan mengharuskan ditempunya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabbiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya da nada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini.

---

[42] https://id.wikipedia.org/wiki/Kecanduan.
[43] Jean Morrissey; Jenm; Brian Keogh; Louise Doyle (2008). *Psychiatric Mental Health Nursing*. Dekker. Hal. 289.

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

Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala[44].

Kecanduan *game online* mrupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game)[45]. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Kecanduan *game online* mrupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game)[46].

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bawha kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dakam melakukan suatu hal, dan ada rasa

---

[44] Angela, 2013. Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.
[45] Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium. cyberPsycology &Behavior, 3(5), 475-479.www.netaddiction.com/net_copulsions.htm(21022013).
[46] Soettjipto. 2007, dalam artikel Pratiwi. Perilaku Adiksi *Game Online* . hal. 3.

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 menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

2. Aspek Kecanduan Game Online

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*.

Keempat aspek tersebut adalah:

a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat ang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

b. *Withdrawal* (penarikan diri), Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

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

c. *Tolerance* (toleransi), Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game nline. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka mliki karena mereka hanya terfokus pada game onine saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikn masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaa kebersiahan badan dan pola makan yang teratur[47].

Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkukan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya[48].

---

[47] Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. An Exploration Of Tendency To Game online Addiction Due To User‟s Liking Of Design Feature. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

[48] Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental health concern for the New Millennium. cyberPsycology &Behavior, 3(5), 475-479. www.netaddiction.com/net_copulsions.htm (2102-2013).

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 uraian diatas , aspek seseorang kecanduan akan game online antara lain seseorang tersebut akan mengalami; Compultion (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara teru-menerus), Withdrawal (penarikan diri), Tolerance (toleransi), Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

3. Indikator Kecanduan Game Online

Menurut Young, Kecanduan merupakan suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya. Kecanduan pemain terhadap game online dapat mengakibatkan pemain melalaikan kegiatannya yang lain karena kecanduan permainan ini berlaku secara berulang-ulang. Indikator seseorang yang kecanduan game online menurut Young adalah sebagai berikut:

a. Merasa terikat dengan game online (memikirkan mengenai aktivitas bermain game online sebelumnya atau mengharapkan sesi bermain game online berikutnya).

b. Merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.

c. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil.

d. Merasa gelisah, murung, depresi, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain game online.

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

e. Terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain game online.

f. Terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain game online.

g. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatan dengan game online.

h. Bermain game online sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah- masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi).

Kecanduan terhadap game online akan mempengaruhi hidup pemain. Hidup pemain game online yang mengalami kecanduan akan menjadi dark (gelap) dan boring (membosankan) jika mereka tidak memainkan game online. Hidup pemain juga tidak banyak berbeda dan tidak akan menjadi lebih baik jika tidak ada game online.[49]

4. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Menurut Yee, N terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain game online:

a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keauan seseorang untuk membuat hubungan

[49] Hubungan kecanduan..., Theresia Lumban Gaol, FIKUI, 2012. Hal. 13.

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 mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat dikehidupan nyata.

b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari "dunia khayal" dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

d. *Escapism*, didasari leh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan[50].

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk erinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri),

[50] Yee, N. 2005. Motivations of Play in Game onlines. Cyberpschology dan Behavior. (26 februari 2013).

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

Immersion (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain game online untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

5. Dampak Kecanduan Game Online

Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif game online adalah sebagai berikut[51]:

a. Game online dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain. Bahkan dengan pemain yang berasal dari Negara yang berbeda. Hal ini juga dapat melatih anak dalam mempelajari Bahasa asing.

b. Game online menambah wawasan anak, terutama dalam hal menyusun strategi. Beberapa game juga ada yang memberikan quiz tentang pengetahuan umum yang dapat memperkaya wawasan anak.

c. Game online juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi anak.

d. Game online juga dapat melatih anak bekerja sama dalam satu team atau kelompok, contohnya seperti game *dota*.

[51] http://www.academia.edu/6127239/Dampak_Game_Online_Terhadap_Psikologis_Anak.

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

Walaupun game dinyatakan dapat memberikan dampak positif, para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama – lama dalam memainkan game. Karena juga dinyatakan dalalm beberapa pebeliti, bahwa bermain game juga memberikan dampak yang negatif bagi anak – anak. Dampak negatif bermain game online pada anak ialah:

a. Anak belajar dari apa yang dilihatnya. Game online yang berbau kekerasan dapat menyebabkan anak mengikuti karakter game tersebut. Selain itu, tak jarang game online mengajarkan anak untuk berkata kasar dan tidak sopan.

b. Anak yang terus menerus bermain game online dapat mengabaikan lingkungan sekelilingnya dan lebih mengutamakan dunia maya.

c. Game online dapat menyebabkan kecanduan sehingga anak betah berlama – lama di depan layar computer. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya waktu istirahat anak yang dapat mempengaruhi kegiatannya, terutama aktivitsnya di sekolah.

d. Game online juga dapat mengajarkan anak untuk taruhan atau berjudi meskipun dengan uang game.

e. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan game online.

Melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online pada anak, tentunya diperlukan solusi untuk mengurangi bakan menanggulangi dampak negatif tersebut. Orang tua perlu memberi perhatian 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

menciptakan komunikasi yang baik antar orang tua dan anak karena tak jarang anak bermain game online karena merasa kesepian dirumah. Orang tua perlu memberikan pengertian pada anak bahwa game bertujuan hanya untuk sebagai pengisi waktu luang, bukan sebagai prioritas.

D. Terapi Behavior Dalam Mengatasi Siswa kecanduan Game Online Yang Berdampak Pada peurunan Motivasi Belajar

Konselor memutuskan menggunakan terapi behavior dalam menangani kasus siswa X, guna merubah perilaku siswa X yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara memberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila siswa X bermain game online maka siswa X diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila siswa X bermain game online maka klien diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar klien tidak bermain game online lagi.

Menurut Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu:

1. Pembukaan, membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.
    a. Menyambut kedatangan konseli,
    b. Mengajak berbasabasi sebentar,
    c. Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling,

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. Mempersilahkan konseli untuk mengemukakan hal yang ingin dibicarakan,

e. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

2. Penjelasan, Konselor menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengar dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseli yang sebaiknya diambil.

3. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisis kasus, sesuai dengan terapi konseling yang dipilih.

4. Menyalurkan pemikiran konseli, sesuai dengan terapi konseling yang dipilih.

5. Penutup, mengakhiri hubungan pribadi dengan konseli.

   a. Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan.

   b. Menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil.

   c. Memberikan semangat.

   d. Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

   e. Berpisah dengan 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

Dari urain tentang fase/tahap dalam proses konseling diatas, fase 2, 3, dan 4 merupakan inti proses konseling.[52] Adapun pelaksanaan terapi behavior yang sehubungan dengan masalah yang dialami siswa X tersebut, konselor menempuh langkah langkah sebagai berikut:

1. Tahap yang pertama yaitu pembukaan. Membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling melakukan proses wawancara. Konselor mulai melibatkan diri dengan klien yang akan dibantunya.
2. Tahap yang kedua penjelasan masalah. Klien mengemukakan hal yang ingin dibicarakan dengan konselor, sambil mengutarakan sejumlah pikiran dan perasaan yang berkaitan dengan perilaku klien. Klien bebas mengutarakan apa yang dianggap perlu dikemukakan. Konselor berusaha menentukan jenis masalah dan terapi yang akan diambilnya yang sesuai dengan masalah dan faktor penyebab yang dialami oleh klien.
3. Tahap ketiga yaitu, Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisis kasus sesuai dengan terapi konseling yang dipilih. konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan terapi tingkah laku yang telah dipilih oleh konselor. Konselor mengajak klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang dengan membentuk tingkah laku yang lebih adaptif dengan memberikan pemerkuat positif dan negatif.

[52] Winkel, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*, (Yongyakarta: Media Abadi, 2004), h.478.

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. Tahap keempat yaitu menyalurkan pemikiran konseli, sesuai dengan terapi konseling yang dipilih. Disini konselor menggunakan terapi tingkah laku untuk mengubah perilaku klien yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Adapun langkah –langkahnya sebagai berikut:

   a. Langkah yang pertama dilakukan adalah wawancara. Konselor berusaha membantu klien untuk mengubah perilaku yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara menmberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila klien bermain game online maka klien diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila klien tidak bermain game online maka klien diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar klien tidak bermain game online lagi.

   b. Langkah yang kedua yaitu, konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan tingkah laku yang diinginkan serta mengajak klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang dengan membentuk tingkah laku yang lebih adaptif dengan memberikan pemerkuat positif dan negatif.

   c. Langkah ketiga yaitu, konselor membentuk perkuatan positif dan negatif. Konselor juga berusaha menyadarkan klien bahwa ia mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang ia lakukan, karena jika tidak maka selamanya klien akan terbelenggu dalam candu.

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. Langkah keempat yaitu penghapusan, maksudnya adalah dengan konselor memberikan penguatan positif dan negatif serta memberikan respon yang sesuai secara terus menerus dan juga mengajar klien dengan reward bila klien tidak bermain game online lagi.

e. Langkah kelima yaitu percontohan (pembentukan model), maksudnya adalah konselor memberikan contoh model atau melihatkan model perilaku yang lebih diinginkan atau klien menerima model perilaku jika sesuai.

f. Langkah keenam yaitu kontrak perilaku, maksudnya konselor melakukan kesepakatan dengan klien jika pemerkuat-pemerkuat untuk memberikan tingkah laku tidak dapat dilaksanakan atau tidak dapat memberikan pengaruh.[53]

5. Tahap terakhir adalah penutup, bilamana klien sudah merasa mantap dengan penyelesaian masalah yang ditemukan bersama konselor, proses konseling dapat diakhiri.

Seperti yang sudah dipaparkan diatas oleh peneliti tentang terapi behavior bahwasanya terapi behavior merupakan upaya pemberian bantuan yang diberikan secara pribadi atau individu dan langsung bertatap muka (berkomunikasi) antara pembimbing (konselor) dengan siswa (klien). Dengan kata lain pemberian bantuan yang diberikan ini dilakukan melalui hubungan

[53] Gerald Corey, *Teory dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT, Rafika Aditama, 2010), h. 219- 223.

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 bersifat face to face relationship (hubungan empat mata), yang dilakukan dengan wawancara antara (pembimbing) konselor dengan siswa (klien). Masalah-masalah yang dipecahkan melalui teknik konseling, adalah masalah-masalah yang bersifat pribadi.

Dengan demikian jelas bahwa terapi behavior mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, karena dengan terapi behavior diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh klien secara pribadi dan mendalam sehingga si klien akan memahami kondisi dirinya, lingkungannya, dan permasalahan yang dialami.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode dalam penelitian merupakan hal yang sangat penting, apalagi dalam penelitian ilmiah, sebab dengan menggunakan metode akan mempengaruhi proses pengumpulan data, dan juga dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu tujuan penelitian.

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sebagaimana dalam buku Lexy Moleong, metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa wawancara langsung dengan klien, mencatat proses dan hasil wawancara dengan klien dan mengamati setiap perilaku keseharian klien.[54] Dengan tujuan diharapkan dapat membantu peneliti dalam pengamatan, menghayati, merenungkan fenomena di lapangan serta untuk memberikan gambaran secara detail tentang bagaimana pelaksanaan pemberian terapi behavior dalam mengatasi penurunan motivasi belajar siswa akibat kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.

Adapun untuk jenis penelitiannya adalah penelitian Deskriptif yaitu, suatu penelitian yang bermaksud semata- mata untuk mengkomulasikan data-

[54] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2010), h. 127

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

data mengenai situasi- situasi atau kejadian secara sistematis, faktual dan sistematis.[55] Dalam hal ini adalah mendeskripsikan segala hal yang berhubungan dengan perilaku siswa X di sekolah maupun dirumah dan proses konseling yang dilakukan oleh konselor.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian Studi Kasus (Case Study), adalah penelitian tentang subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Adapun tujuan dari studi kasus ini adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail mengenai latar belakang, sifat- sifat serta karakter- karakter yang khas dari kasus, ataupun status yang kemudian dari sifat- sifat khas di atas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.[56]

Alasan memilih jenis penelitian yang berbentuk studi kasus adalah penelitian ini dilakukan secara mendalam, maksudnya pengumpulan data secara lengkap dan dilakukan secara intensif dengan mengikuti dan mengamati perilaku ataupun gejala - gejala semua dilakukan peneliti secara terperinci. Maka dalam penelitian ini menggunakan studi kasus karena konselor memberikan terapi behavior kepada satu siswa saja, tidak untuk beberapa siswa.

Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel atau populasi. Jadi hanya berdasar atas pengenalan diri konseli dengan cara mempelajari dan menjalani perkembangan konseli secara terperinci. Dalam hal ini konselinya adalah seorang siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya. Sedangkan data yang

[55] Sumadi Subrata, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: PT: RajaGrafinda, 2012), h. 75
[56] Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988), h. 63

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

diperlukan dalam skripsi ini adalah deskripsi tentang kasus konseli dan pelaksanaan konselingnya.

B. Sasaran Penelitian

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

1. Konseli (seseorang yang membutuhkan bantuan).[57]

   Klien adalah seorang siswa kelas 8 di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya. Kecanduan yang dilakukan klien antara lain tidak mengenal waktu dalam bermain game online, bahkan pernah tidak masuk sekolah beberapa hari dikarenakan asyik bermain game online. Segala cara dilakukan supaya keinginannya tercapai, yakni dengan berbagai alasan mulai dari meminta uang lebih, berbohong dengan mengatakan belajar bersama, ataupun yang lainnya.

2. Konselor

   Konselor adalah orang yang mempunyai kewenangan (kompetensi) untuk melakukan penanganan suatu masalah secara professional dan dapat dipercaya oleh konseli agar dalam proses konseling konseli bisa merasa nyaman dan proses konselingnya bisa berhasil dalam menangani masalah tersebut. Informasi yang diperoleh dari konselor adalah:

[57] Moh. Surya, *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2003), h. 6.

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. Informasi tentang diri konseli yang berupa tinkah laku konseli, cara pandang konseli, dan bagaimana konseli berinteraksi di lingkungan sekolah,

b. Proses terapi yang dilakukan dalam mengatasi kasus konseli.

Informasi dari konselor sebagai informan yang menangani siswa diperoleh tentang tingkah laku siswa pada saat di dalam kelas, yang mana klien selalu ramai dikelas, motivasi belajarnya rendah, dan bahkan pernah gagal dalam kenaikan kelas. Proses terapi yang dilakukan yakni dengan memanggil siswa X hadir ke ruang BK untuk mendapatkan terapi.

3. Informan

Informan dalam penelitian ini adalah teman konseli yang biasa bermain bersamanya yang bisa membantu untuk mendapatkan data-data terkait dengan konseli. Informasi yang diperoleh antara lain:

a. Hubungan konseli dengan teman- teman di sekolah.

b. Tingkah laku konseli di dalam kelas.

Informasi yang diterima dari temannya, konseli justru pendiam di dalam kelas, susah dinasehati, tidak terlalu jahil terhadap teman- temannya, mamun jarang berkomunikasi dengan temen sekelas, terutama teman perempuan. Dari hal tersebut sudah dapat dilihat bahwa interaksi konseli dengan teman- temannya sangat kurang.

Dalam penelitian ini yang melakukan konseling adalah konselor, melalui metode ini upaya pemberian bantuan diberiakan secara individual dan langsung bertatap muka (berkomunikasi) antara pembimbing (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

dengan siswa (klien). Dengan kata lain pemberian bantuan diberikan melalui hubungan yang bersifat face to face (hubungan empat mata), yang dilaksanakan dengan wawancara antara (pembimbing) konselor dengan siswa (klien). Masalah – masalah yang dipecahkan melalui teknik konseling adalah masalah – masalah yang bersifat pribadi.

C. Sumber Data

Adapun sumber data dari penelitian ini di dapat dari:

1. Data Primer

Sebagai data primernya, peneliti menggunakan riset lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam objek penelitian untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Adapun sumber data ini diperoleh melalui responden yang terdiri dari klien, konselor, orang tua, dan teman- teman klien.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dengan membaca buku atau literatur yang sesuai dengan kajian- kajian teoritis untuk didokumentasikan dan dari hasil perpustakaan ini peneliti gunakan untuk memaparkan landasan teori.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut :

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

1. Teknik Observasi

Observasi atau pengamatan adalah penginderaan secara langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku.[58] Metode ini penulis gunakan untuk mengamati secara langsung dan mencatat tentang situasi yang ada dalam lingkungan sekolah atau lembaga tersebut.[59]

Dengan menggunakan metode tersebut, maka nantinya dapat membantu terhadap pelaksanaan penelitian dalam memperoleh data- data yang bersifat fisik. Observasi ini penulis lakukan pada tanggal 25 Agustus 2016, yang mana dalam observasi ini bertujuan untuk mencari data mengenai penurunan motivasi belajar siswa akbiat kecanduan game online, proses pelaksanaan konseling, dan keberhasilan konseling.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara). Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang masalah klien dan proses pelaksanaan bimbingan dan konseling meliputi tindakan dalam membantu seorang siswa agar dapat mencegah dan mengatasi kebiasaannya bermain game online.

[58] Suharsimi Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta) h. 206.
[59] Natsir, Mohammad. 2005. *Metode Penelitian*. (Bogor selatan: galia indoesia) h. 193.

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

3. Chek List

Chek List merupakan suatu daftar yang mengandung atau mencakup faktor- faktor yang diselidiki. Akan memberikan bantuan yang besar sekali terhadap pembimbing untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai anak- anak yang ada di dalam kelas tersebut.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu berupa barang- barang tertulis, seperti buku-buku, majalah, maupun dokumen.[60]

Metode ini oleh penulis digunakan untuk mengumpulkan data tentang lokasi penelitian, letak geografis, keadaan sarana prasarana, serta data- data yang lainnya untuk mengetahui tentang diri konseli.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data - data tersebut. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka dalam menganalisis data yang terkumpul peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Oleh karena itu, analisis deskriptif ini dimulai dari teknik klasifikasi data.[61]

---

[60] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 135.
[61] Lexy. J. moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2005), h. 103.

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

Dengan adanya metode deskriptif kualitatif, maka teknik analisis data dilakukan melalui 3 tahapan[62], yaitu:

1. Reduksi Data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah atau data kasar yang muncul dari catatan- catatan tertulis di lapangan.
2. Penyajian Data, yaitu penyusunan informasi yang kompleks ke dalam suatu bentuk yang sistematis, sehingga menjadi lebih selektif dan sederhana serta memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan data dan pengambilan tindakan.
3. Kesimpulan, yaitu merupakan tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data- data yang telah di peroleh dari observasi, interview, dan dokumentasi.

F. Teknik Keabsahan Data

Dalam hal ini, peneliti sebagai instrumennya langsung menganalisa data di lapangan untuk menghindari kesalahan- kesalahan. Maka untuk mendapatka hasil yang optimal dalam penelitian ini harus mengetahui tingkat keabsahan data, antara lain: [63]

[62] Husaini Usman dan Purnama Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 86.
[63] Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2007), h. 324.

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

1. Perpanjangan Keikutsertaan

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

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

a. Membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks

b. Membatasi kekeliruan peneliti

c. Mengompensasikan pengaruh dari kejadian- kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat.

2. Ketekunan Pengamatan

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisi yang konstan atau tentatif, mencari suatu usaha, membatasi berbagai pengaruh, mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat diperhitungkan.

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri- ciri atau unsur- unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal- hal tersebut secara rinci.

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. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dan di luar data itu. Triangulasi dengan sumber berita membandingkan data, mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

Ada 3 teknik dalam triangulasi, yaitu:

a. Triangulasi menggunakan sumber yaitu membandingkan data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang berbeda dalam hal penelitian kualitatif seperti membandingkan data hasil dari pengamatan dari hasil wawancara.
b. Triangulasi menggunakan metode pengecekan derajat kepercayaan temuan hasil penelitian dengan beberapa sumber data dengan metode yang sama.
c. Triangulasi dengan penyidik yaitu memanfaatkan beberapa teori yang ada.[64]

4. Pemeriksaan Sejawat melalui Diskusi

Teknik yang dimaksud untuk mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran peneliti yang dilakukan dengan cara mengexpose hasil sementara yang diperoleh dalam bentuk diskusi, analitik dengan rekan sejawat.

[64] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 179.

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. Uraian Rinci

Teknik ini dituntut agar melaporkan hasil penelitiannya sehingga uraiannya secara teliti dan secermat mungkin yang menggambarkan kontek tempat penelitian diselenggarakan dan laporannya harus mengacu pada focus penulisan.

6. Pengecekan anggota

Pengecekan anggota ini untuk mengerti sikap siapa saja yang memberikan informasi dan pandangan tentang penelitian. Para anggota yang terlibat dalam penelitian ini adalah rekan- rekan terdekat klien sebagai informan dan konselor sebagai instrument penelitian[65].

[65] Ibid, h. 175-185.

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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Penyajian Data

Di dalam penyajian data ini peneliti akan menyajikan data tentang kasus siswa yang kecanduan game online yang berdampak pada penurunan motivasi belajar siswa. Data ini berdasarkan hasil observasi, interview, angket kecanduan game online, angket skala motivasi belajar, dan dokumentasi, serta catatan lapangan saat peneliti melaksanakan penelitian.

1. Siswa Kecanduan Game online yang berdampak pada penurunan motivasi belajar

Anak adalah titipan yang harus dirawat oleh orangtua, dijaga dan juga dididik dengan baik. Banyak orangtua yang tidak mengerti apa yang terjadi pada anaknya dikarenakan kesibukan bekerja dan lain sebagainya. Apa yang dialami anaknya baik dirumah maupun di sekolah orangtua hanya menanyakan bagaimana sekolahnya, padahal di sisi lain anak tersebut memiliki suatu kekurangan dan merasa kurang mendapat perhatian dari kedua orangtuanya. Misalkan saja anak tersebut jarang masuk sekolah dikarenakan terlalu asyik bermain game online di warnet, sedangkan orangtua hanya tahu anak berangkat ke sekolah. Dalam hal ini kasus yang peneliti angkat adalah kasus X sebagai 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

a. Identifikasi Kasus

Pada langkah ini yang harus diperlukan oleh guru BK adalah mengenal gejala – gejala awal dari suatu masalah yang dihadapi siswa. Maksud dari gejala tersebut adalah apabila siswa menunjukkan tingkah laku yang berbeda atau menyimpang dari biasanya.

Data – data yang diperoleh tentang diri klien adalah sebagai berikut:

1) Identitas Siswa

a) Nama : X

b) Jenis Kelamin : Laki - laki

c) Tempat, Tanggal lahir : Surabaya, 12 Juni 2002

d) Agama : Islam

e) Ke sekolah di tempuh : Jalan Kaki

f) Alamat : Jl. Ngagel Tirto II / 56A

g) Hobi : Main Game dan Olah Raga

h) Tinggal bersama : Orang Tua

i) Jumlah saudara : 3

j) Anak ke : 2

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

2) Identitas Orang Tua

a) Ayah

- Nama : Sugeng Harianto
- Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya, 14 Mei 1964
- Agama : Islam
- Suku Bangsa : Indonesia
- Pendidikan Terakhir : SMA
- Pekerjaan : Swasta(Kurir Barang)
- Penghasilan perbulan : Rp ± 2.000.000.,

b) Ibu

- Nama : Kasti
- Tempat/Tanggal Lahir : Madiun, 27 Desember 1969
- Agama : Islam
- Suku Bangsa : Indonesia
- Pendidikan Terakhir : SMP
- Pekerjaan : Pembantu Rumah Tangga
- Pengahasilan perbulan : Rp. ± 700.000

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

c) Jumlah saudara

- Saudara kandung : 3
- Laki – laki : 2
- Perempuan : 1
- Anak Nomor : 2

3) Keadaan Jasmani dan Kesehatan

a) Keadaan jasmani

- Tinggi badan : 145 cm
- Berat badan : 30 kg
- Bentuk badan : Kurus
- Bentuk muka : Oval
- Warna kulit : Hitam
- Gol. Darah : O

b) Keadaan kesehatan

- Keadaan mata : Normal
- Keadaan telinga : Normal
- Keterbatasan Jasmani : Normal
- Penyakit yang sering dialami : -

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) Mata Pelajaran

a) Mata pelajaran yang disenangi : Olahraga, Kesenian

b) Mata pelajaran yang tidak disukai : Matematika, IPA

Untuk mengetahui kondisi konseli lebih jelas, maka konselor menunjukkan data - data tentang konseli secara berurutan yaitu dari berbagai kondisi:

1) Kondisi Keluarga

Kehidupan keluarga X, ayahnya bernama SG, bekerja di toko sebagai kurir barang (antar barang), berangkat jam setengah 8 pagi dan pulang jam setengah 7 malam. sedangkan ibunya K adalah seorang pembantu rumah tangga yang tidak tetap dengan penghasilan tidak seberapa banyak. Siswa X termasuk pendiam dalam keluarganya. Orang tuanya selalu memberikan uang saku setiap harinya Rp.5000,- akan tetapi terkadang ayahnya juga selalu meberikan uang tambahan setiap satu minggu sekali, sehingga dia bebas menggunakan uang tersebut untuk bermain game di warnet.

2) Kondisi Ekonomi

Kondisi perkonomian dari konseli termasuk kondisi ekonomi kebawah / kurang mampu, karena dengan gaji yang tidak tetap dan banyaknya kebutuhan. Namun meskipun demikian orang

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

tua klien selalu berusaha untuk bisa membiayai sekolah klien hingga selesai kelak.

3) Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan daerah sekitar rumah tidak cukup baik. Karena tinggal di daerah perumahan, maka antara tetangga yang satu dengan yang lainnya terkadang tidak terlalu dekat atau terkadang bisa tidak saling mengenal. X dikenal di lingkungan rumahnya sebagai anak yang sedikit aktif, yang mudah bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan dengan anak diatas usianya. Pergaulan dengan teman – temannya ini juga membawanya mengenal game online di komputer. Apalagi di sekitar tempat tinggalnya banyak terdapat warung internet (Warnet) yang mudah dijangkau oleh X.

b. Diagnosis

Diagnosis merupakan simpulan dari analisis atas keseluruhan data dan informasi yang diperoleh. Diagnosis dilakukan untuk menentukan masalah yang dialami oleh klien. Dalam diagnosis ini, terdapat adanya sebab-akibat dari permasalahan yang dialami oleh klien.

Penulis mengemukakan diagnosis permasalahan X sebagai berikut:

1) X sering tidak masuk sekolah karena asyik bermain game online di warnet,

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) Nilai rapotnya menurun,

3) Lebih memilih bermain game dari pada dari pada bermain dengan teman, yang menurut X lebih asik dan seru.

4) Merasa cemas dan kesepian jika tidak bermain game.[66]

c. Prognosis

Prognosis adalah langkah untuk menetapkan jenis bantuan yang akan dilaksanakan untuk membimbing/mentreatmen anak. Langkah prognosis ini ditetapkan berdasarkan kesimpulan dalam langkah diagnosis.

Berdasarkan diagnosis yang telah dipaparkan sebelumnya, klien perlu dibantu memecahkan permasalahannya melalui proses konseling. Konseling dilaksanakan dan di pimpin langsug oleh Ibu Endang Dwi Astutik, S.Pd., selaku guru BK kelas VIII SMP Jalan Jawa Surabaya. Terdapat beberapa macam terapi/treatment yang bisa di gunakan untuk menerapi klien, yaitu seperti Client Center, Behavior Therapy, dan bisa juga Konseling Sebaya. Untuk itu, konselor menentukan treatment yang akan digunakan dalam proses konseling untuk membantu klien mengatasi masalah tersebut, dikarenakan klien masih duduk di bangku SMP dimana masa – masa itu adalah masa labil, masa peralihan, dan masa pubertas, maka konselor menggunakan yaitu konseling dengan

[66] Hasil wawancara dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 25 Agustus 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

terapi behavioral yang mana terapi tersebut tepat digunakan bagi anak yang masih dalam masa pubertas/masa-masa labil.

2. Pelaksanaan Konseling dengan Terapi Behavior Bagi Siswa kecanduan Game Online Yang Berdampak Pada Penurunan Motivasi Belajar

Pelaksanaan terapi behavior di SMP Jalsn Jawa Surabaya lebih banyak atau bahkan selalu dilaksanakan hanya ketika terdapat masalah dalam diri siswa. Dalam hal ini pelaksanaaan konseling dilakukan untuk kegiatan pengentasan yaitu untuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah yang dihadapinya.

Sebagaimana yang dilakukan oleh siswa yang kecanduan game online, maka hal itu termasuk perilaku yang maladatif. Untuk itu sangat dibutuhkan penanganan khusus terhadap masalah tersebut.

Kemudian untuk mengatasi kecanduan game online siswa X tersebut maka usaha guru pembimbing atau bimbingan konseling di SMP Jalan Jawa Surabaya adalah dengan menggunakan terapi behavior karena terapi tersebut diberikan kepada individu yang bermasalah seperti halnya siswa yang mengalami kecanduan game online tersebut. Dalam terapi behavior yang digunakan dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, guru bimbingan konseling menggunakan terapi behavior dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku yang maladatif menjadi tingkah laku yang adaptif.

Menurut Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu:

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. Pembukaan, membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

   1) Menyambut kedatangan konseli.

   2) Mengajak berbasa basi sejenak/sebentar.

   3) Menjelaskan kekhususan dari berwawancara konseling.

   4) Mempersilahkan konseli untuk mengemukakakn hal yang ingin dibicarakan.

b. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

d. Penyelesaian masalah, menyalurkan arus pemikiran konseli, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

e. Penutup, mengakhiri hubungan pribadi dengan konseli.

   1) Memberikan ringkasan jalannya pembicaraan.

   2) Menegaskan kembali ketentuan/keputusan yang ingin diambil

   3) Memberikan semangat

   4) Menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

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) Berpisah dengan konseli.

Dari tahapan-tahapan terapi behavior diatas dikombinasikan dalam pelaksanaan terapi behavior yang dilakukan oleh konselor dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya, sebagai berikut:

Dengan langkah diatas diharapkan siswa X dapat berubah dari perilaku yang maladatif kepada perilaku yang adaptif. Adapun pelaksanaan bimbingan konseling dilaksanakan disekolah, sedangkan proses konseling yang dilakukan konselor dalam setiap kali pertemuan kurang lebih membutuhkan waktu 35 menit.

Tahap-tahap pelaksanaan terapi behavior dalam mengatasi siswa kecanduan game online adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pertama

Pertemuan pertama, konselor mulai melibatkan diri dengan siswa X yang akan dibantunya. Pada awalnya siswa X tidak mau terbuka, pendiam dan susah di ajak ngomong sehingga konselor merasa kesulitan dan setelah konselor berusaha bersikap lembut dan menganggap klien sebagai teman sehingga tidak tercipta suasana yang formal.

Hal pertama yang dilakukan yaitu, konselor mulai melibatkan diri dengan siswa X dengan memberikan kenyamanan dan suasana

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

santai kepada klien. Adapun bentuk keterlibatan konselor dengan siswa X yaitu:

Konselor : “ Selamat Pagi nak? Bagaimana kabar kamu?

Klien : “ Pagi juga bu. Alhamdulillah kabar saya baik bu.”

Konselor : “ Silahkan duduk nak.”

Klien : “ Iya bu.”

Konselor : “ Apa kamu ingin tau kenapa bapak panggil kamu kesini?”

Klien : “ Iya bu ingin tau.”

Konselor : “ Begini nak, akhir – akhir ini Ibu lihat kamu sering tidak masuk sekolah, dan beberapa guru bilang ke Ibu kalau kamu jarang mengerjakan PR dan ibu lihat motivasi belajar mu akhir – akhir ini dikit demi sedikit mulai menurun . Sebenarnya ada apa nak dengan kamu? ”

Klien : “ Hmmm iya bu, saya memang sering tidak masuk sekolah dan jarang mengerjakan tugas. “

Konselor : “ Apakah kamu bersedia membicarakan hal ini pada ibu nak? “

Klien : “ (klien terdiam) “

Konselor : “ Ibu Cuma ingin kamu cerita sama ibu nak.”

Klien : “ (menunduk), saya tidak tahu bu.”

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 : “ Begini nak.. maksud dari pertemuan kita, Ibu ingin sekali membantu kamu dalam menyelesaikan masalah kamu, apa saja kamu ingin bicarakan sama ibu, ibu akan mendengarkan dan berusaha memahami bagaimana perasaanmu, dan ibu janji tidak akan bercerita ke siapapun tentang kamu karena begitu lah azaz-azaz dalam bk nak. Kamu bisa cerita kapan saja kamu mau nak.”

Klien : “ (masih menunduk dan berpikir). . “ iya bu saya akan cerita sama ibu.”

Konselor : “ Baiklah, sekarang kamu masuk ke kelas dulu ya, karena jam pelajaran akan dilanjutkan kembali.”

Klien : “ Emmmh iya bu, saya akan cerita semua ke ibu. Apa ibu besok ada waktu untuk saya?”

Konselor : “ Iya tentu nak,.. kapan saja kamu mau, kalau memang tidak ada jadwal lain kamu bisa cerita apa saja dengan ibu..”

Klien : “ (tersenyum)., “ iya bu kalau gitu saya kembali ke kelas dulu (sambil salim tangan guru bk), assalamualaikum.”

Konselor : “ Iya nak,. Wa’alaikumsalam.”[67]

[67] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 29 Agustus 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

b. Tahap Kedua

Klien : “ Permisi assalamualaikum bu..”

Konselor : “ Ehh iya nak wa’alaikumsalam, sini masuk masuk silahkan duduk. Selamat pagi nak..? bagaimana kabarmu pagi ini? Sudah sarapan belum? (dengan senyuman).”

Klien : “ Pagi juga bu, Alhamdulillah kabar baik bu, sudah sarapan juga bu..”

Konselor : “ Syukurlah, sudah santai saja. Ini diminum dulu nak ..” (mengambilkan minuman).

Klien : “ Iya bu terima kasih..”

Konselor : “ Sebentar ibu bereskan meja ibu dulu. Yup sekarang ibu siap mendengarkan cerita kamu nak. Ada apa dengan kamu?..”

Klien : “ Iya bu, sebenarnya kemarin kemarin itu saya sering tidak masuk sekolah karena kesiangan bangun bu, yang pada akhirnya saya memutuskan untuk tidak masuk sekolah. Dan untuk mengisi waktu luang itu, saya sudah mempunyai niat sebelumnya untuk bermain bersama teman bu.

Konselor : “ Loh dengan siapa kamu bermain nak? “

Klien : “ (diam sejenak) . ..

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

" Dengan rifki (nama samaran) bu, teman rumah saya."

Konselor : " Apa orang tuamu tahu masalah ini nak?"

Klien : " hmmm (berfikir), mereka tahu bu. Tapi yang hanya mereka tahu saya tidak masuk sekolah. Padahal setelah orang tua saya pada bekerja. Saya baru keluar dan bermain bersama teman saya hingga sore hari. Mereka tidak pernah menanyakan kegiatan saya kalau tidak masuk sekolah."

Konselor : " berarti kamu berbohong ke orang tuamu dong nak?"

Klien : " Iya bu, tapi kan saya gak berbohong kalau tidak masuk sekolah. Mereka tahu.

Konselor : " Iya nak ibu tahu, tapi di luar itu mereka kan tidak tahu kalau kamu keluar bersama teman. Orang tua mu pasti mengira kamu dirumah, dan menjaga rumah."

Klien : " Iya bu (dengan menunduk)."

Konselor : " Nak, ibu mengerti perasaan kamu. Setelah mendengarkan yang kamu ceritakan, ibu dapat menyimpulkan bahwa sebenarnya kamu merasa tidak diperhatikan oleh orang tuamu sehingga bisa bergaul secara bebas dengan siapa saja di lingkungan sekitar rumah. "apa betul seperti itu nak..?"

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

Klien : "Iya bu saya berteman dengan siapa saja bahakan dengan anak yang usianya diatas saya."[68]

c. Tahap Ketiga

Pada langkah ketiga ini penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih. Setelah konselor memperoleh data-data dari berbagai sumber maka konselor mengungkapkan masalah serta sebab-sebab terjadinya masalah yang menimpa siswa X. Adapun munculnya masalah kecanduan game online yang dialami oleh siswa X yang disebabkan karena siswa X merasa tidak diperhatikan oleh orangtuanya yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga ia bergaul dengan siapa saja bahkan yang usianya di atas klien. Dan teman-temannyalah yang mengenalkan dia dengan game online, keseruan game online. Dan dia juga rela mengorbankan sekolahnya hanya untuk bermain game online di warnet selama berjam-jam setiap harinya.

Dari data-data yang diperoleh oleh konselor dari berbagai sumber maka konselor mengungkapkan masalah serta sebab-sebab terjadinya masalah yang menimpa siswa X maka konselor menentukan jenis terapi yang akan diambilnya yang sesuai dengan masalah dan faktor penyebabnya. Adapun terapi yang diberikan konselor adalah

[68] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 31 Agustus 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

dengan menggunakan terapi behavior atau biasa disebut sebagai terapi tingakh laku.[69]

d. Tahap Keempat

Tahap selanjutnya/keempat yang dilakukan yaitu menyalurkan pemikiran konseli yang sesuai dengan terapi konseling yang dipilih yaitu menggunakan terapi behavior. Disini konselor menggunakan terapi behavior karena bertujuan untuk mengubah perilaku siswa X yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Adapun langkah–langkahnya sebagai berikut;

1) Langkah pertama yaitu proses wawancara. Disini konselor juga berusaha membantu klien untuk mengubah perilaku yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara memberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila klien bermain game online maka klien diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila siswa X berhasil tidak bermain game online maka siswa X diberi beberapa reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan beberapa persetujuan agar siswa X tidak bermain game online lagi.

2) Langkah kedua yang dilakukan yaitu, konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan tingkah

[69] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 31 Agustus 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

laku yang diinginkan serta klien juga dibimbing untuk menilai perilakunya sendiri sampai klien mengaku bahwa kebiasaannya selama ini seperti sering tidak masuk sekolah, jarang belajar, sering membohongi orangtua adalah perbuatan yang tidak baik dan merugikan dirinya sendiri.

Dan dalam hal ini konselor juga berusaha mengajak klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang apakah tindakan yang diambil itu berakibat positif atau negatif pada dirinya, karena pada dasarnya baik dan buruknya suatu perbuatan yang dia lakukan adalah untuk klien sendiri. Selain itu konselor juga meminta bantuan kepada orang tua, serta teman dekat klien yakni diharapkan orang tua siswa X dapat bersikap lebih perhatian terhadap anaknya dan bisa menjadi pengarah yang benar. Dan sebagai teman dekat siswa X dapat membantu, mensupport, mendukung siswa X untuk mengurangi bahkan mengilangkan rasa kebiasaannya tersebut.[70]

3) Langkah ketiga yaitu, pertemuan yang ketiga setelah konselor membentuk penguatan positif pada langkah pertama maka konselor juga membentuk perkuatan intermiten yang berguna untuk memelihara tingkah laku yang telah terbentuk. Adapun dalam perkuatan intermiten ini tidak setiap perilaku diberi reward namun

[70] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 31 Agustus 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

diberi semacam variasi maksudnya jika pertama diketahui siswa X tidak bermain game online maka siswa X tidak diberi reward dan dibiarkan lebih dulu dan jika siswa X diketahui lagi tidak bermain game online lagi maka siswa X baru diberi reward. Dan konselor juga berusaha menyadarkan siswa X bahwa dia mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang dia lakukan karena jika tidak, maka selamanya siswa X akan selalu terbelenggu dalam kebiasaannya dalam main game.

Adapun bimbingan yang diberikan konselor kepada siswa X berkenaan dengan masalah yang dihadapi siswa X diantaranya yaitu:

a) Mengajarkan siswa X agar mampu berfikir positif dan mampu mengendalikan setiap keinginannya agar dalam bertindak tidak salah.

b) Siswa X harus dapat menentukan respon-respon mana yang bertentangan yang menghambat perilaku yang diinginkan untuk diperlemah. Sebaliknya respon yang mungkin memunculkan perilaku yang tidak diinginkan, diperkuat agar tidak muncul.

c) Klien diupayakan untuk mengulang respon yang cocok sehingga siswa X sedikit demi sedikit memperoleh cara untuk menyesuaikan, baik yang tidak terlihat maupun dalam tindakan

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 nyata supaya tingkah laku siswa X dapat berubah dari yang maladatif menjadi yang adaptif.[71]

4) Dalam langkah yang keempat ini, sebelum konselor melanjutkan bimbingan, konselor terlebih dahulu menanyakan keadaan dan perkembangan siswa X dan siswa X menjawab baik, tapi siswa X mengatakan bahwa dia masih sesekali bermain game online. Kemudian konselor memberi saran kepada siswa X berupa:

   "apabila respon-respon keinginan bermain game online muncul maka berfikirlah positif nak dan alihkan keinginan mu tersebut nak, dengan mencari kesibukan dan melakukan hal-hal yang positif pula seperti bersepeda, belajar, atau bermain bulu tangkis seperti apa yang kamu tuliskan dalam hobby mu sehingga pada akhirnya mengendalikan keinginan berlebihan itu".

   Pada langkah ini konselor juga mengadakan penghapusan, maksudnya setelah konselor memberikan perkuatan yang positif yakni apabila siswa X bermain game online maka siswa X diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang tidak diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila siswa X tidak bermain game online maka siswa X diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang, persetujuan atau kontrak supaya siswa X tidak bermain game online lagi. Dan juga memberi respon yang

[71] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 31 Agustus 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

sesuai secara terus menerus serta membentuk pemerkuat intermiten, maka konselor akan menghapus pemerkuat primer dan mengganjar siswa X dengan reward bila siswa X tidak bermain game online lagi.[72]

5) Pada terapi yang kelima ini, seperti biasanya sebelum melanjutkan bimbingan, maka konselor menanyakan keadaan siswa X terlebih dahulu dan konselor juga melihat perubahan yang terjadi pada siswa X yaitu siswa X sekarang sudah lebih ramah, terbuka, walau masih sedikit malu-malu. Dan dalam langkah ini konselor juga memberikan model tingkah laku dan pengambilan respon-respon yang diperlihatkan oleh tokoh yang memberikan jalan untuk ditiru melalui pengamatan terhadap tokoh yang dikaguminya, seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu yang mungkin sudah diketahui atau dipelajari dan ternyata tidak ada hambatan.

e. Tahap Terakhir/Kelima

Bila klien sudah merasa mantap dengan penyelesaian masalah yang ditemukan bersama konselor, proses konseling dapat diakhiri. Dengan demikian, dalam langkah ini diharapkan klien dapat mencontoh model prilaku yang sesuai dan cocok untuk dirinya.

Konselor : “ Bagaimana perkemabangan selanjutnya nak..?”

[72] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 31 Agustus 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

Klien : “ Sekarang saya sudah dapat mengendalikan diri saya dari keinginan-keinginan yang berlebihan dan mulai mengurangi dan menghentikan kebiasaan saya dalam bermain game bu. Saya juga merasa orang tua saya lebih perhatiian lagi kepada saya. Apa lagi saya sebelumnya pernah gagal dalam kenaikan kelas, saya harus lebih rajin belajar dan tidak membuang-buang waktu agar saya bisa naik kelas dan mengejar teman-teman yang telah naik kelas.

Konselor : “ Alhamdulillah kalau kamu sudah menyadari kekeliruan kamu selama ini, tapi ingat ya nak.. jangan sampai di ulang kembali. Ingat juga kegagalan masa lalu mu. Ibu doakan semoga kamu menjadi anak yang baik dan berbakti kepada kedua orang tua mu dan semoga kamu sukses untuk mengejar ketertinggalanmu, tetap semangat ya nak.”

Klien : “ Iya bu., saya akan berperilaku baik dan belajar lebih rajin lagi . .”

Konselor : “ Iya nak, kamu jangan malu malu ya kalau mau datang lagi kesini jika kamu ada masalah ataupun tidak ada masalah. Pintu ini terbuka untuk siapapun.”

Klien : “ Iya bu, terima kasih atas bimbingan ibu selama ini. Terima kasih ibu telah mendengarkan cerita saya. Dan terima kasih atas saran dan pengertiannya. Saya akan berusaha terus bu.”

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

Konselor : " Iya sama sama nak." (dengan senyum) ya sudah silahkan kamu bisa kembali ke aktivitasmu selanjutnya nak.

Klien : " Iya bu, saya permisi dulu bu, assalamualaikum."

Konselor : " Iya nak, Wa'alaikumsalam."[73]

Dari paparan diatas tersebut adalah pelaksanaan terapi behavior yang dilakukan oleh guru pembimbing/konselor dalam mengatasi siswa kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya.

3. Evaluasi Dan Follow Up pada Terapi Behavior Dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa Akibat Kecanduan Game Online di SMP Jalan Jawa Surabaya

Follow up merupakan usaha yang dilakukan konselor untuk mengikuti perkembangan klien setelah klien mengambil suatu keputusan sendiri untuk bertindak. Selain itu dalam upaya tindak lanjut konselor juga mengevaluasi keberhasilan atau tidaknya upaya bantuan yang diberikan kepada klien tetang masalah pribadi belajar dan juga sosial yang dihadapai.

a. Evaluasi

Pada langkah ini yang dimaksud adalah untuk menilai atau mengetahui sejauh mana terapi yang dilakukan telah mencapai hasilnya. Yakni dengan melihat perkembangan selanjutnya mengenai tingkah lakunya serta aktifitas siswa sehari - hari khususnya di dalam kelas.

[73] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 31 Agustus 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

Siswa X sudah mulai berangsur – angsur bisa merubah perilakunya yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Siswa X juga sudah mulai membuka diri berkomunikasi dengan orang-orang yang dekat seperti orang tua, saudara-saudaranya dan teman-temannya.

Untuk perkembangan akademisnya, siswa X sudah lebih rajin belajar dan selalu mengerjakan tugas walaupun hasilnya kadang masih belum maksimal. Nilai setiap mata pelajaranpun mulai meningkat dari biasanya meski terkadang masih sesekali belum memuaskan.

Adapun untuk mengetahui dan menilai perubahan yang telah terjadi pada klien setelah menjalani proses terapi dapat dijelaskan bahwa klien mengalami perubahan yang cukup baik, khususnya secara psikis hal tersebut terlihat dari pengakuan klien yang telah sadar atas perbuatan klien sebelumnya, klien juga sudah mengurangi tidak pergi ke warnet lagi dan sudah tidak tidak membolos sekolah lagi.

b. Follow Up

Pada langkah ini, konselor mengamati sampai sejauh mana hal - hal yang dilakukan dalam terapi. Apakah dapat dilaksanakan oleh siswa X, sehingga dengan langkah-langkah ini konselor dapat mengontrol efektifitas perjalanan siswa X.

Follow Up dilakukan tidak hanya di dalam jam pelajaran saja namun juga dilaksanakan diluar jam pelajaran, Konselor mengontrol siswa X sesering mungkin guna mengontrol adakah perubahan yang

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

terjadi pada diri siswa. Di SMP Jalan Jawa Surabaya sendiri Follow Up ini dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu, dan total semua berlangsung sampai 6 kali pertemuan hingga siswa X benar - benar dapat merubah sikapnya.

Dalam langkah - langkah sebelumnya tampak memang sudah terdapat perubahan-perubahan pada diri siswa X yaitu; siswa X sudah mulai berangsur-angsur bisa mengubah perilakunya yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif. Telah mampu mengurangi waktu dalam bermain, sudah dapat mengontrol diri.

Dalam hal ini aktifitas siswa X harus masih dipantau oleh konselor untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang ada pada diri siswa X dan dalam melaksanakannya agar apabila tindakan-tindakan klien atau pikiran-pikiran siswa X seperti sebelum mendapatkan terapi behavior, maka konselor bisa mengevaluasi dan menindak lanjuti sehingga hal tersebut tidak muncul lagi dan siswa X menjadi anak yang baik. Setelah hasil akhir diketahui, konselor tidak berhenti memberikan bimbingan dan konseling, akan tetapi konselor tetap memberikan bimbingan dan menambah wawasan pada klien guna memotivasi klien untuk menjadi yang lebih baik lagi.

B. Analisis Data

Merupakan hasil data atau informasi yang sudah disajikan pada pembahasan sebelumnya yang diperoleh dari interview dan observasi dengan

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

pihak terkait di SMP Jalan Jawa Surabaya. Berdasarkan judul "Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar akibat Kecanduan Game Online (Studi Kasus terhadap siswa X di Sekolah Menengah Pertama Jalan Jawa Surabaya)". Maka akan ditemukan data - data tentang pelaksanaan terapi behavior dalam mengatasi penuruan motivasi belajar siswa akibat kecanduan game online.

Dengan demikian penulis mencoba menganalisa data sesuai dengan temuan - temuan dilapangan yang dihubungkan dengan teori yang ada dari penelitian yang penulis lakukan di SMP Jalan Jawa Surabaya, maka peneliti menemukan temuan data sebagai berikut:

1. Identifikasi Kasus Pada Siswa X yang mengalami Penuruann Motivasi Belajar akibat Kecanduan Game Online.

   Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu di mana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan - dorongan dasar atau internal dan insentif di luar diri individu atau hadiah.[74]

   Kecanduan *game online* mrupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet

[74] Oemar Hamalik, Psikologi Belajar Mengajar,(Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1990), hal.173.

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

dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).[75]

Berdasar pengamatan serta hasil wawancara yang dilakukan oleh konselor kepada klien dapat disimpulkan bahwa siswa X termasuk anak yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat seringnya bermain game online(kecanduan), dengan ciri – ciri yang sudah peneliti jabarkan di atas. Adapun ciri – ciri yang terdapat pada siswa X adalah sebagai berikut:

Siswa X tersebut mengalami kecanduan game online sejak awal duduk di kelas VII. Penyebab awalnya adalah terpengaruh oleh teman – temannya, lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah siswa X yang mengatakan bahwa bermain game online itu seru dan mengasyikan, yang pada akhirnya siswa X mencoba dan pada akhirnya menggemari bermain game. Seiring waktu, dia mulai sering pergi ke warnet di sekitar dekat rumahnya yang memang terdapat banyak warnet. Semakin lama, dia semakin sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game hingga berpengaruh terhadap kebiasaan dan prestasi akademisnya. Dia sering tidak masuk sekolah, bahkan beberapa hari berturut turut, sehingga dia pernah gagal dalam kenaikan kelas, dan juga membohongi orang tuanya dengan mengatakan menjaga rumah padahal dia pergi ke warnet untuk bermain game online, dia lebih suka bermain game dari pada bermain dengan teman, baik di sekolah maupun di rumah.

[75] Soettjipto. 2007, dalam artikel Pratiwi. Perilaku Adiksi *Game Online* . hal. 3.

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 berbagai data diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa teori tentang penurunan motivasi belajar dan kecanduan game online sesuai dengan yang dialami oleh siswa yang kecanduan game online di SMP Jalan Jawa Surabaya, yang rela mengorbankan waktu, pikiran serta tenaganya hanya untuk bermain game di warnet yang sehingga mempengaruhi pendidikannya. Saat keinginannya mucul untuk bermain game, dia bisa menghabiskan waktu berjam-jam hingga melalaikan kewajiban dia sebagai seorang anak pelajar.

2. Terapi Behavior dalam Mengatasi Penurunan Motivasi Belajar Siswa akibat Kecanduan Game online.

Pelaksanaan terapi behavior, juga menempuh beberapa tahap kegiatan. Menurut W. S. Winkel fase-fase dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu, pembukaan, penjelasan masalah penggalian latar belakang masalah, penyelesaian masalah, dan penutup. Uraian yang lebih rinci tentang lima tahapan itu adalah sebagai berikut:

a. *Pembukaan*, dasar bagi pengembangan hubungan antara pribadi yang baik, yang memungkinkan pembicaraan terbuka dan terarah dalam wawancara konseling. Bilamana konselor dan konseli/klien bertemu untuk waktu pertama, waktunya akan lebih lama dan isisnya akan berbeda dengan pembukaan saat layanan konseli dan konselor bertemu kembali untuk melanjutkan wawancara yang telah berlangsung sebelumnya.

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. *Penjelasan Masalah*, konseli disini mengemukakakn beberapa hal - hal yang ingin dibicarakan kepada konselor, sambil mengutarakan sejumlah pikiran dan perasaan yang berkaitan dengan masalah konseli. Konseli bebas mengutarakan apa yang dianggapnya perlu dikemukakan olehnya. Konselor pun menerima uraian konseli sebagaimana adanya dan memantulkan pikiran serta perasaan yang terungkap melalui penggunaan teknik konseling seperti refleksi dan klarifikasi. Sembari mendengarkan konselor juga berusaha menentukan jenis masalah yang disodorkan kepadanya, karena hal ini berkaitan dengan langkah berikutnya.

c. *Penggalian Latar Belakang masalah,* Oleh karenanya konseli pada fase sebelumnya belum menyajikan gambaran lengkap mengenai kedudukan masalah, diperlukan penjelasan yang lebih mendetail dan mendalam. Dalam hal ini inisiatif agak bergeser ke pihak konselor, yang lebih mengetahui apa yang dibutuhkan supaya konseli dan konselor memperoleh gambaran yang bulat. Fase ini juga dapat disebut analisis kasus, yang dilakukan menurut sistematika tertentu sesuai dengan pendekatan konseling yang telah diambil.

d. *Penyelesaian Masalah*, Berdasarkan apa yang telah digali dalam fase analisis kasus/penggalian latar belakang masalah klien, konselor dan konseli membahas bagaimana persoalan dapat diatasi. Meskipun konseli selama fase ini harus ikut berpikir, memandang dan mempertimbangkan, peranan konselor dalam mencari penyelesaian

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

permasalahan pada umumnya lebih besar. Konselor menerapkan sistematika suatu penyelesaian yang khas bagi masing - masing pendekatan yang disebut dalam fase yang ketiga. Dalam kata lain, kalau konselor mengambil pendekatan tingkah laku selama fase analisis kasus, dia harus menerapkan langkah-langkah yang diikuti oleh pendekatan itu dalam menemukan suatu penyelesaian. Langkah - langkah dalam pendekatan tingkah laku adalah sebagai berikut:

Langkah yang pertama yang dilakukan oleh konselor adalah wawancara, dan konselor juga berusaha membantu klien untuk mengubah perilaku yang maladatif menjadi perilaku yang adaptif, dengan cara menmberikan penguatan positif dan negatif. Adapun penguatan positif yakni apabila klien bermain game online maka klien diberi hukuman atau ditekan dengan rasa cemas supaya perilaku yang diinginkan dapat diperlemah dan sebaliknya bila klien tidak bermain game online maka klien diberi reward antara lain dapat berupa pujian, kasih sayang dan persetujuan agar klien tidak bermain game online lagi.

Langkah yang kedua yang dilakukan yakni, konselor membantu klien untuk membentuk respon yang cocok dan sesuai dengan tingkah laku yang diinginkan serta mengajak klien merenungkan kembali semua yang sedang ia lakukan sekarang dengan membentuk tingkah laku yang lebih adaptif dengan memberikan pemerkuat positif dan negatif.

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

Langkah yang ketiga yang dilakukan yaitu, konselor membentuk perkuatan positif dan negatif. Konselor juga berusaha menyadarkan klien bahwa ia mempunyai tanggung jawab terhadap apa yang ia lakukan karena jika tidak maka selamanya klien akan terbelenggu dalam candu game online.

Langkah keempat yang dilakukan yaitu penghapusan, maksudnya adalah konselor setelah memberikan penguatan positif dan negatif serta memberikan respon yang sesuai secara terus menerus dan juga mengganjar klien dengan reward bila klien tidak bermain game online.

Langkah kelima yang dilakukan yaitu percontohan (pembentukan model), maksudnya yaitu konselor memberikan contoh model atau melihatkan model perilaku yang lebih diinginkan atau klien menerima model perilaku jika sesuai.

e. *Penutup*, bilamana konseli telah merasa mantap tentang penyelesaian masalah yang ditemukan bersama dengan konselor, proses konseling dapat diakhiri. Dalam rangka penutup, masih terdapat fase-fase diantaranya yaitu; memberikan ringkasan jalannya pembicaraan, menegaskan kembali ketentuan / keputusan yang ingin diambil, memberikan semangat, menawarkan bantuannya bila kelak timbul persoalan baru.

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

Seperti yang telah dipaparkan diatas oleh peneliti tentang terapi behavior bahwasanya terapi behavior merupakan upaya pemberian bantuan yang diberikan secara pribadi atau individu dan langsung bertatap muka (berkomunikasi) antara pembimbing (konselor) dengan siswa (klien). Dengan kata lain pemberian bantuan yang diberikan ini dilakukan melalui hubungan yang bersifat face to face relationship (hubungan empat mata), yang dilakukan dengan wawancara antara (pembimbing) konselor dengan siswa (klien). Masalah-masalah yang dipecahkan melalui teknik konseling, adalah masalah-masalah yang bersifat pribadi.

Dengan demikian jelas bahwa terapi behavior mempunyai pengaruh yang sangat penting dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online yang berdampak pada penurunan motivasi belajarnya, karena dengan terapi behavior diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi oleh klien secara pribadi dan mendalam sehingga si klien akan memahami kondisi dirinya, lingkungannya, permasalahan yang dialami, kekuatan dan kelemahannya sendirinya, serta kemungkinan upaya untuk mengatasi masalahnya.

Saat ini pun siswa X telah bisa menurangi bahkan sudah tidak pernah bermain game online lagi dan ia tidak pernah membolos sekolah lagi. Klien juga menyadari bahwa kebiasaanya itu telah berdampak buruk terhadap dirinya sendiri, dan klien juga menyadari atas kegagalannya dalam kenaikan kelas IX, sehingga harus lebih rajin dan giat belajar lagi untuk menegejar

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

ketertinggalannya.[76] Perilaku kecanduan game online yang berdampak pada penuruan motivasi belajar siswa tidak dapat dibiarkan terus - menerus seperti saat sekarang ini, karena akan berdampak negatif terhadap perilakunya yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap masa depannya.

[76] Hasil observasi dengan Endang Dwi Astutik, S.Pd. Surabaya 9 September 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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari data - data yang diperoleh, serta juga dengan melakukan analisis data tentang siswa kecanduan game online yang berdampak pada motivasi belajar di SMP Jalan Jawa Surabaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Identifikasi kasus siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya yaitu Mengenal gejala – gejala awal dari suatu masalah yang dihadapi siswa. Maksud dari gejala tersebut adalah apabila siswa menunjukkan tingkah laku yang berbeda atau menyimpang dari biasanya. Yang kemudian mencari data – data tentang diri klien. Untuk mengetahui kondisi konseli lebih jelas, maka konselor menunjukkan data - data tentang konseli secara berurutan yaitu dari berbagai kondisi: kondisi keluarga, kondisi ekonomi, kondisi lingkungan sekitar klien.

2. Diagnosis dan Prognosis siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya yaitu Merupakan simpulan dari analisis atas keseluruhan data dan informasi yang diperoleh. Diagnosis dilakukan untuk menentukan masalah yang dialami oleh klien. Dalam diagnosis ini, terdapat adanya sebab-akibat dari permasalahan yang dialami oleh klien. Setelah itu langkah selanjutnya yaitu menetapkan jenis bantuan yang akan dilaksanakan untuk membimbing

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. Langkah prognosis ini ditetapkan berdasarkan kesimpulan dalam langkah diagnosis. Dari beberapa terapi yang bisa digunakan untuk menerapi klien, konselor menentukan treatment yang akan digunakan dalam proses konseling untuk membantu klien mengatasi masalah, yaitu menggunakan konseling dengan terapi behavioral.

3. Pelaksanaan terapi behavior untuk siswa di SMP Jalan Jawa Surabaya mempunyai tahap-tahap/fase-fase, dalam proses konseling dalam terapi behaviornya yaitu:

   a. Pembukaan, membangun hubungan pribadi antara konselor dan konseling.

   b. Penjelasan, menerima ungkapan konseli apa adanya serta mendengarkan dengan penuh perhatian. Berusaha menentukan jenis masalah dan pendekatan konseling yang sebaiknya diambil.

   c. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

   d. Penggalian latar belakang masalah, mengadakan analisa kasus, sesuai dengan pendekatan konseling yang dipilih.

   e. Penutup, mengakhiri hubungan pribadi dengan konseli.

4. Untuk evaluasi dan follow up terapi behavior kepada siswa SMP Jalan Jawa Surabaya, konselor dapat mengetahui dan menilai perubahan yang telah terjadi pada klien setelah menjalani proses terapi dapat dijelaskan bahwa

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

klien mengalami perubahan yang cukup baik, khususnya secara psikis hal tersebut terlihat dari pengakuan klien yang telah sadar atas perbuatan klien sebelumnya, klien juga sudah mengurangi tidak pergi ke warnet lagi dan sudah tidak tidak membolos sekolah lagi. Konselor mengamati sampai sejauh mana hal -hal yang dilakukan dalam terapi. Apakah dapat dilaksanakan oleh siswa X, sehingga dengan langkah-langkah ini konselor dapat mengontrol efektifitas perjalanan siswa X.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian terapi behavior yang dilaksanakan di SMP Jalan Jawa Surabaya, berikut ini penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi konselor apabila menghadapi kasus seperti ini hendaknya dibutuhkan waktu yang lebih lama, agar hasil yang didapat bisa lebih maksimal dan pendekatan dengan terapi behavior dapat diberikan lebih efektif. Selain itu konselor perlu melakukan pendekatan kepada konseli (siswa) agar bisa memberikan upaya pencegahan sebelum masalah konseli menjadi lebih serius dan bisa juga akan memberi dampak yang buruk bagi perkembangan konseli sendiri.

2. Bagi orang tua Hendaknya orang tua tidak bosan – bosan untuk meningkatkan perhatian terhadap siswa untuk selalu diberi motivasi anaknya dan membimbingnya dalam mencapai suatu hasil prestasi yang 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

inginkan dan yang paling utama adalah hendaknya orang tua atau guru selalu memberikan teladan atau contoh yang baik terhadap anak / siswa.

3. Bagi siswa belajarlah yang rajin agar tercapai cita-cita serta harapan yang diinginkan karena orang yang paling beruntung adalah orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk kehidupan dunia dan akhirat. Tetap semangat!!.

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

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Chaplin, J. P. 2006. *Kamus lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

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

Dahlan, M. D. 1985. *Beberapa Pendekatan dalam Penyuluhan (konseling).* Bandung: Diponegoro.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, syaiful bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hall. Calvin S, dan Lindzey. 2005. *Teori-teori Holistik Organismik.* Yogyakarta: Kaniius.

Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Latipun. 2011. *Psikologi Konseling*. Malang: UMM Press.

Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sadirman, A.M, 1986, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: CV Rajawali.

Sobur, Alex. 2013. *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah.* Bandung: CV Pustaka Setia.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Uno, H. Hamzah B. 2010. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Husaini. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Wahyuni, Eka Nur, M.Pd. 2009. *Motivasi dalam pembelajaran*. Malang: UIN Malang Press.

Winkel, W.S. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

http://m.liputan6.com/tekno/read/2417220/nahas-7-gamer-ini-tewas-saat-main-game

www.wikipedia.org

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