

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat memudahkan manusia untuk melakukan sesuatu. Manusia sangat “*dimanjakan*” dengan semakin canggihnya berbagai macam alat komunikasi. Komunikasi antar Negara dapat berlangsung saat itu juga melalui internet, HP atau yang sejenisnya.¹

Kemajuan teknologi informasi dalam komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli dalam memilih dan memilah berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas, tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet, salah satunya adalah *game online*. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya.²

Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah *game online*. Semestinya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja.

¹Agus Sukirno, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Serang: A-Empat, 2013), h 15

²Hardiyansyah Masya, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung. Dipublikasikan Mei 2016. <https://ejournal.radenintan.pengaruhprilaku.gangguan.kecanduangameonlineac.id/index.php/konseli>. diakses pada 16-Oktober-2018, pukul: 09:15 wib.

Untuk itu, *game online* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online*, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan *game online*.

Di era masyarakat *post industrial*, perubahan sosial yang terjadi di Indonesia bukan hanya menyentuh *performance* kelas *elite* politik dan reformasi penyelenggaraan pemerintahan yang lebih terdesentralisasi, melainkan perubahan gaya hidup dan perilaku sosial juga terjadi pada masyarakat luas, terutama kalangan generasi muda yang selama ini menjadi pionir dan agen perubahan. Dalam proses perubahan dan gerakan reformasi sering kali menjadi bagian dari kekuatan *civil society* yang militan, kini ada kesan kuat telah bergeser.³

Internet merupakan salah satu media yang paling banyak diminati oleh seluruh masyarakat, baik dari berbagai usia mulai dari orang tua, muda, remaja, hingga anak-anak. Internet benar-benar sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat kita saat ini. Bukan saja sebagai media komunikasi tetapi internet digunakan sebagai sumber informasi, memperluas jaringan pertemanan, bahkan hiburan seperti *game online*.⁴

Secara garis besar internet merupakan sebuah teknologi yang bersifat membantu baik itu informasi ataupun layanan yang membantu lainnya. Hal ini tentunya merupakan sebuah bantuan bagi bangsa ini, apalagi dapat mengetahui manfaat dan cara dalam menggunakan teknologi internet dengan benar. Didalam teknologi internet, terdapat banyak aplikasi-

³Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Konteporer*. (Jakarta:Kencana,2014), h.37

⁴Hafid Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT, Raja Grafindo Persada, 2007), h.150

aplikasi yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya *Google, Yahoo-mail, facebook, twitter, blog, dan game online.*

Game online hadir di Indonesia pada bulan Maret tahun 2001 (*liga-games.com*). Dalam beberapa tahun ini, permainan yang di mainkan secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan *online gamemen-galami* kemajuan yang sangat pesat dan signifikan, hal ini dapat dilihat dari banyak munculnya warnet (warung internet) *game online* atau *game center* untuk bermain *game online*. *Game online* adalah *game* atau permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, banyak sekali macam-macam *game* atau permainan yang terdapat di *game oline* diantaranya, *point blank, counter strike, ragnarock, ayo dance* dan masih banyak sekali *game* yang terdapat di *game online*.

Pada dasarnya *game online* diciptakan untuk menghibur para penggunaannya terutama seseorang yang menyukai petualangan dan aksi-aksi yang tidak bisa dilakukan dalam kehidupan nyata. Sebenarnya setiap orang boleh saja menjadikan *game online* ini sebagai hobi atau rutinitas, asalkan bisa mengontrol dan bisa memanage waktu bermainnya. Kebanyakan dari mereka para pengguna *game online* sangat nyaman ketika mereka bermain *game online* tersebut, selain nyaman di dalam bermain *game online* penyebab seseorang menyukai *game online* adalah terdapat sebuah *game* yang di dalamnya bisa membuat penggunaannya mendapat keuntungan berupa uang, hal ini yang menyebabkan banyak orang menjadi ketagihan dan adiksi terhadap *game online*.⁵

Seseorang yang mengalami adiksi (kecanduan) *game online* bisa saja mengorbankan waktu, kesehatan, dan keuangan, hal ini dikarenakan kese-

⁵Anne Hafina, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Indonesia. http://annehafina-ec.skripsi.ac_id/2017/01/_mereduksi_-kecanduan-gameonline-padaremaja.di akses pada tanggal, 16-Oktober-2018, pukul:10:01 wib.

nangan yang diberikan dalam permainan *game online* tersebut, sehingga seseorang rela mengorbankan banyak hal untuk kesenangannya tersebut.

Seseorang yang sudah berkecanduan dengan *game online*, ia akan melalaikan waktu salat. Orang yang melalaikan atau meninggalkan salat dengan cara disengaja maka ia termasuk orang yang merugi dan tercela.

Sebagaimana dalam Al-qur'an dijelaskan:

سَاهُونَ صَلَاتِهِمْ عَنْهُمْ الَّذِينَ (4) لِلْمُصَلِّينَ فَوَيْلٌ (5)

Artinya: Maka celakalah orang yang salat, (yaitu) orang-orang yang lalai dalam salatnya. (Q.S. Al-Maun: 4-5)⁶

Dalam ayat diatas dijelaskan bahwasanya orang yang melalaikan waktu salat maka ia akan celaka.

Di zaman kehidupan yang moderen ini, segalanya berkembang dan berubah dengan sangat pesat. Perkembangan dan perubahan yang ada pada saat ini ada yang menguntungkan dan ada pula yang merugikan, harapan akan perubahan yang terjadi pastilah ada, namun yang terjadi pada kenyataannya tidaklah sesuai dengan apa yang diharapkan. Di zaman sekarang mungkin sudah banyak orang yang mengenal internet dan bahkan tidak sedikit orang yang sering menggunakan internet dalam kebutuhan sehari-hari, baik sebagai kebutuhan ataupun sebagai hobi, baik dari kalangan orang tua, remaja bahkan anak-anak pun banyak yang menggunakan internet.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomisiarkan, *game-game* ini kemudian

⁶ Al-Qur'an surat Al-Maun ayat 4-5

menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif bagi remaja, hal ini dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang mengarah pada penyimpangan sosial yang berdampak negatif.⁷

Masa remaja adalah suatu tapak kehidupan yang bersifat peralihan dan tidak mantap. Disamping itu, masa remaja adalah masa yang rawan oleh pengaruh-pengaruh negatif, seperti narkoba, kriminal, dan kejahatan seks. Namun kita harus mengetahui pula bahwa masa remaja adalah masa yang amat baik untuk mengembangkan segala potensi positif yang mereka miliki, seperti bakat, kemampuan dan minat. Selain itu, masa ini adalah masa pencarian nilai-nilai hidup. Oleh karena itu sebaiknya mereka diberi bimbingan agama agar menjadi pedoman hidup baginya. Perkembangan menuju kedewasaan memerlukan perhatian kaum pendidik secara ber-sungguh-sungguh. Diperlukan pendekatan psikologis-pedagogis dan pendekatan sosiologis terhadap perkembangan remaja, guna memperoleh data yang objektif tentang masalah-masalahnya. Pendekatan psikologis artinya usaha memahami perkembangan psikis para remaja melalui penelitian yang seksama dengan mempergunakan metode deskriptif, yaitu suatu

⁷Mimi Ulfa, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Febeuari 2017. <http://p.engaruhkeca.nduangameonlineterhadapperilakuremaja.blogspot.a.c.id>. diakses pada 16-Oktober-2018,pukul: 09:20

metode yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang masalah remaja secara nyata.⁸

Pada masa remaja terutama fase remaja awal yang seharusnya berkembang untuk mencari identitas diri secara berkumpul bersama dan berdiskusi sesama teman usianya dengan lebih membahas kepada mata pelajaran yang ada di sekolahnya, bukan melainkan untuk berkumpul dan berdiskusi membahas perkembangan media masa atau teknologi terbaru apa yang sedang hebohnya muncul dan dibicarakan oleh masyarakat sekitarnya. Remaja saat ini tidak lagi sama seperti remaja pada zaman dahulu, semua sudah begitu berbeda dengan adanya media komunikasi seperti internet yang di dalamnya sudah di lengkapi oleh berbagai media hiburan dan salahsatunya *game online*.

Game online, sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang moderen ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari, walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handled*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh pemain, baik dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang. Dampak perkembangan teknologi diantaranya adalah perkembangan internet. Dengan adanya perkembangan internet berkembanglah teknologi salah satunya adalah munculnya *game online*.

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar, dampak positif *online game* bagi pelajar yaitu: 1) Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, 2) Otak peserta didik akan

⁸Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahny*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.1-2

lebih aktif dalam berfikir, 3) Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon, 4) Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game online*, 5) Peserta didik akan lebih berfikir kreatif. Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi pelajar yaitu: 1) Peserta didik akan malas untuk belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, 2) Peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, 3) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main *game online*, 4) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan hanya untuk bermain *game online*, 5) Lupa waktu, 6) Pola makan akan terganggu, 7) Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek dari game, 8) Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan dan mereka cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka.⁹

Dari uraian dampak positif dan negatif diatas peneliti dapat mengetahui bahwasanya dampak negatif lebih tinggi di bandingkan dampak positifnya. Dengan demikian, remaja awal yang adiksi akan *game online*, penulis memandang perlunya memberikan bimbingan dan konseling dalam hal ini, terutama dalam teknik *Penerapan Konseling Behavioral*. Dengan penerapan *Konseling Behavioral*, konselor dapat membantu konseli untuk membuang respon-respon lama yang dapat merusak diri dan mempelajari respon-respon baru yang lebih sehat dan bermakna untuk dirinya, dan agar dapat mengatasi masalah yang sedang dihadapi, serta memaksimalkan potensi yang dianugerahkan Allah SWT, sehingga diperoleh kebahagiaan lahir dan batin.

⁹Hardiyansyah Masya, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Raden Intan Lampung. Dipublikasikan Mei 2016. <https://ejournal.radenintan.pengaruhprilaku.gangguankecandugameonlineac.id/index.php/konseli>. diakses pada 16-Oktober-2018, pukul: 09:15 wib.

Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat penelitian yang berada di daerah Kampung Cibagolo, Desa Cililitan, Kecamatan Picung, Kabupaten Pandeglang, yang sebagian remaja disana sering bahkan sudah menjadi adiksi untuk bermain *game online*, dan hal tersebut sangat disayangkan sekali bagi para remaja awal terutama yang masih duduk di jenjang SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan masalah penelitian, penulis merumuskan permasalahan yang terkandung dalam latar belakang tersebut, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana pengaruh adiksi *game online* yang dialami oleh remaja di Kampung Cibagolo, Desa Cililitan, Kecamatan Picung, Kabupaten Pandeglang?
2. Bagaimana penerapan konseling behavioral dalam mereduksi dampak *game online* pada remaja?
3. Bagaimana hasil penerapan konseling behavioral dalam mereduksi dampak *game online* pada remaja?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah upaya mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian, yang bertujuan:

1. Mengetahui pengaruh adiksi *game online* yang dialami oleh remaja.
2. Menerapkan konseling behavioral dalam mereduksi dampak *game online* pada remaja.
3. Untuk mengetahui hasil dari konseling behavioral dalam mereduksi dampak *game online* pada remaja.

D. Manfaat Penulisan

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan terutama mengenai penerapan *Konseling Behavioral*.

2. **Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menarik perhatian para remaja untuk peduli terhadap perkembangan teknologi dan dampak yang ditimbulkannya, terutama sarana hiburan (*game online*) ini agar para remaja tidak kecanduan dan salah mempergunakannya. Dengan adanya penelitian ini semoga para remaja dapat mempergunakan waktu senggangnya dengan hal-hal positif yang bermanfaat bagi dirinya sendiri.

E. Kerangka Teori

1. **Konseling Behavioral**

a. Konseling Behavioral

Konseling Behavioral adalah konseling yang menekankan pada tingkah laku manusia yang pada dasarnya dibentuk dan ditentukan oleh lingkungan dan segenap tingkah lakunya itu dipelajari atau di peroleh karena proses latihan. Konseling Behavioral juga sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.⁹

Manusia adalah makhluk reaktif yang tingkah lakunya di kontrol oleh faktor-faktor dari luar. Manusia memulai kehidupannya dengan memberikan reaksi terhadap lingkungannya dan interaksi ini

menghasilkan pola-pola perilaku yang kemudian membentuk kepribadian.

b. Teknik-teknik Konseling Behavioral

- 1. Desensitisasi sistematis**, merupakan teknik konseling behavioral yang memfokuskan bantuan untuk menenangkan klien dari ketegangan yang dialami dengan cara mengajarkan klien untuk rileks. Esensi teknik ini adalah menghilangkan tingkah laku yang diperkuat secara negatif dan menyertakan respon yang berlawanan dengan tingkah laku yang akan dihilangkan. Dengan pengkondisian yang klasik respon-respon yang dikehendaki dapat dihilangkan secara bertahap. Jadi desensitisasi sistematis hakikatnya merupakan teknik relaksi yang digunakan untuk menghapus tingkah laku yang diperkuat secara negatif, biasanya merupakan kecemasan dan ia menyertakan respon yang berlawanan dengan tingkah laku yang akan dihilangkan.
- 2. Relaksasi modeling**, teknik ini dapat digunakan untuk membentuk tingkah laku baru pada klien dan memperkuat tingkah laku yang sudah terbentuk. Dalam hal ini konselor menunjukkan kepada klien tentang tingkah laku model, dapat menggunakan model audio, model fisik, model hidup atau lainnya yang teramati dan dipahami jenis tingkah laku yang hendak dicontoh. Tingkah laku yang berhasil dicontoh memperoleh ganjaran dari konselor, ganjaran dapat berupa pujian sebagai ganjaran sosial.
- 3. Latihan asertif**, teknik ini digunakan untuk melatih klien yang mengalami kesulitan untuk menyatakan diri bahwa tindakannya adalah layak atau benar. Latihan ini terutama berguna diantaranya untuk membantu individu yang tidak mampu mengungkapkan perasaan tersinggung, kesulitan menyatakan tid-

ak, mengungkapkan afeksi dan respon positif lainnya. cara yang digunakan adalah dengan permainan peran dengan bimbingan konselor.

4. **Terapi aversi**, teknik ini dapat digunakan untuk menghilangkan kebiasaan buruk, teknik ini dimaksudkan untuk meningkatkan kepekaan klien agar mengamati respon pada stimulus yang disenanginya dengan kebalikan stimulus tersebut. stimulus yang tidak menyenangkan yang disajikan tersebut diberikan secara bersamaan dengan munculnya tingkah laku yang tidak dikehendaki kemunculannya. Pengkondisian ini diharapkan terbentuk asosiasi antara tingkah laku yang tidak dikehendaki dengan stimulus yang tidak menyenangkan.¹⁰

Kegunaan teori konseling behavioral yaitu untuk menghapus atau menghilangkan maldatif (masalah) untuk digantikan dengan tingkahlaku baru yaitu tingkahlaku adaptif yang diinginkan responden.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Desensitisasi sistematis.

c. Hubungan Konselor dan Konseli Dalam Proses Konseling

Kegiatan memberikan bantuan kepada orang lain dalam rangka konseling adalah usaha melalui hubungan dengan orang lain mengambil bagian dalam menyediakan fasilitas atau jalan yang positif untuk kemajuannya. Terdapat beberapa hal pada konseling sebagai bantuan profesional sebagai berikut:

1. Afeksi, yaitu hubungan konselor dan konseli pada dasarnya sebagai hubungan afektif daripada sebagai hubungan kognitif.

¹⁰Sugiharto, *Pendekatan-pendekatan Konseling*. (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2010), h. 56

2. Intensitas, yaitu hubungan antara konselor dengan konseli secara intens ini diharapkan akan muncul keterbukaan diantara keduanya.
3. Pertumbuhan dan perubahan, yaitu hubungan konseling bersifat dinamis, terus berkembang sebagaimana perubahan dan pertumbuhan yang terjadi pada konselor dan konseli.
4. Privasi, yaitu keterbukaan konseli bersifat confidential, konselor harus menjaga kerahasiaan seluruh informasi tentang konseli dan tidak dibenarkan mengemukakan secara terbuka kepada orang lain.
5. Dorongan, yaitu konselor dalam hubungan konseling memberikan support kepada konseli.
6. Kejujuran, yaitu hubungan konseling didasarkan atas saling terbuka, jujur, serta adanya komunikasi terarah antara konselor dengan konselinya.¹¹

d. Tujuan Kegunaan Teori Konseling Behavioral

Pendekatan behavioral merupakan usaha untuk memanfaatkan secara sistematis pengetahuan teoritis dan empiris yang di hasilkan dari penggunaan metode eksperimen dalam psikologi untuk memahami dan menyembuhkan pola tingkah laku abnormal. Untuk pencegahan dan penyembuhan abnormalitas tersebut dimanfaatkan hasil studi eksperimental baik secara deskriptif maupun remedial. Pendekatan behavioral bertujuan untuk menghilangkan tingkah laku yang tidak sesuai dan membentuk tingkah laku baru yang bermanfaat bagi dirinya. Pendekatan tingkah laku dapat digunakan da-

¹¹Agus Sukirno, *Keterampilan dan Teknik Konseling*, h.7

lam menyembuhkan berbagai gangguan tingkah laku dari yang sederhana hingga yang kompleks, baik individual maupun kelompok.¹²

konseling behavioral bertujuan untuk mengubah dan menghapus perilaku yang buruk dan menciptakan kondisi baru yang lebih baik melalui proses belajar sehingga perilaku yang negative dapat dihilangkan.

e. Langkah-langkah Konseling Behavioral

1. Penilaian (*Assesment*)

Yaitu tahapan yang mensyaratkan konselor mampu untuk memahami karakteristik klien beserta permasalahannya secara utuh (mencakup aktifitas nyata, perasaan, nilai-nilai dan pemikirannya). Sehubungan dengan hal ini, maka konselor harus terampil dalam mengumpulkan berbagai informasi/data klien, instrument yang digunakan dan data yang valid.

2. Penetapan Tujuan (*Goal Setting*)

Yaitu antara konselor dan klien menetapkan tujuan konseling berdasarkan analisis dari berbagai informasi atau data. Dalam tahap ini telah disepakati kriteria perubahan tingkah laku yang perlu dilakukan klien dalam rangka memecahkan masalahnya.

3. Penerapan Teknik (*Tachniques Implementation*)

Yaitu penerapan keterampilan dan teknik-teknik konseling dalam upaya membantu klien mengatasi masalahnya (merubah perilakunya). Dalam hal ini disamping harus menguasai konsep dasar konseling behavioral, konselor harus benar-benar mampu menerapkan berbagai teknik konseling.

4. Evaluasi dan Terminasi

¹²Sigit Sanyata, *Teori dan Aplikasi Pendekatan Behavioral dalam Konseling*, [http://ibumuda.web.id/2013/05/teori dan aplikasi pendekatanbehavioral dalam konseling](http://ibumuda.web.id/2013/05/teori-dan-aplikasi-pendekatan-behavioral-dalam-konseling). Diakses 20 Januari 2019

Yaitu tahapan dimana seorang konselor mengetahui perubahan perilaku klien sebagai tolak ukur proses konseling berlangsung. Terminasi, yaitu pemberhentian proses konseling yang bertujuan untuk:

- a) Menguji apa yang dilakukan klien pada dekade terakhir.
- b) Eksplorasi kemungkinan kebutuhan konseling tambahan.
- c) Membantu klien mentrasfer apa yang dipelajari klien.
- d) Memberi jalan untuk membantu tingkahlaku klien secara berkelanjutan.¹³

f. Perkembangan Kegiatan Kelompok Dalam Konseling Kelompok

Berikut gambaran keempat kegiatan konseling kelompok:

a. Kegiatan Awal (Pembentukan)

Dalam konseling kelompok, pembentukan kelompok merupakan tahap awal yang sangat berpengaruh dalam proses konseling selanjutnya.¹⁴

Dalam pengumpulan anggota kelompok dalam rangka konseling kelompok yang direncanakan meliputi:

- Pengenalan dan Pengungkapan Tujuan

Dalam tahap pembentukan peran pemimpin kelompok adalah memunculkan dirinya sehingga ditangkap oleh para anggota sebagai orang yang benar-benar mampu dan bersedia membantu para anggota kelompok untuk mencapai tujuan mereka.¹⁵

¹³<https://text-id.123dok.com/document/dzx2mwmwq-tahap-tahap-konseling-behavior-pendekatan-behavior.html> (Diakses pada 24 Juli 2021)

¹⁴ Edi Kurnanto, *Konseling kelompok*, (Bandung: Alfabeta), h. 136

¹⁵ Sitti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: PT Refika Aditama), h.133

Disini pemimpin kelompok menjelaskan tujuan umum yang ingin dicapai melalui konseling kelompok dan menjelaskan cara-cara yang hendak dilakukan untuk mencapai tujuan.

- Terbangunnya Kebersamaan

Kelompok yang sudah terbentuk sesudah tahap awal yang sedang mengalami tahap pembentukan yang saling tidak mengenal. Dalam keadaan seperti itu pemimpin kelompok merangsang dan memantapkan keterlibatan anggota kelompok dalam suasana yang diinginkan.

- Keaktifan Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok memusatkan usahanya pada penjelasan tentang tujuan kegiatan, penumbuhan rasa saling mengenal dan menerima, dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan suasana perasaan dalam kelompok.

- Beberapa teknik pada tahap awal

- Teknik pertanyaan dan jawaban
- Teknik perasaan dan tanggapan
- Teknik permainan kelompok¹⁶

b. Kegiatan Peralihan

- Suasana kegiatan

Pada tahap ini pemimpin kelompok menjelaskan peranan anggota kelompok. Kemudian menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap untuk

¹⁶ Sitti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*, (Bandung: PT Refika Aditama), h. 133

memulai kegiatan tersebut. Pertanyaan tersebut barangkali bisa menimbulkan ketidakseimbangan anggota.

- Suasana ketidakseimbangan

Menghadapi keadaan dimana banyak anggota yang tertekan ataupun menyebabkan tingkah laku yang tidak seperti biasanya, dari segi lain mungkin pemimpin terpancing untuk lebih bersikap langsung dan mengambil alih kekuasaan untuk mengatasi kemelut tersebut.

- jembatan antara tahap I dan tahap III

Tahap kedua menetapkan jembatan antara tahap pertama dan ketiga. Para anggota kelompok segera memasuki kegiatan tahap ketiga dengan penuh kemauan dan kesukarelaan.

c. Kegiatan Pokok

Dalam tahap ini, saling keterhubungan antar anggota kelompok agar tumbuh dengan baik. Saling tukar pengalaman dalam bidang suasana perasaan yang terjadi, pengutaraan, penyajian, dan pembukaan diri berlangsung dengan bebas. Demikian pula saling sanggap dan tukar pendapat berjalan dengan lancar, para anggota bersikap saling menerima, membantu, kuat-menguatkan dan saling memperkuat kebersamaan.

d. Kegiatan Pengakhiran

Kegiatan tahap ini dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota kelompok telah jelas memiliki sesuatu yang baru sebagai hasil belajar dan

akan mampu menerapkan hal-hal yang telah mereka pelajari itu, pada kehidupan mereka sehari-harinya.

Peran pemimpin kelompok dalam kegiatan ini memberikan penguatan terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh anggota kelompok itu. Setelah semua anggota kelompok menyimpulkan point-point capaian mereka melalui konseling kelompok yang dilakukan, sanpailah seluruh anggota kelompok pada akhir kegiatan.

2. *Game online*

a. **Pengertian *Game Online***

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris, *game* artinya adalah permainan dan *online* artinya Daring (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu.¹⁷

Game online yaitu sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi apabila seseorang yang ingin bermain *online game* ke perangkat yang ia miliki harus terhubung internet, kalau tidak maka besar kemungkinan *game online* itu tidak dapat dimainkan.

b. **Macam-macam *Game Online***

Yang namanya game pasti memiliki macam-macamnya, tapi yang dimaksud disini bukanlah tipe dari jalan cerita game itu,

¹⁷Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam Media Profetika, 2016), h. 12

melainkan tipe dari program *game online* untuk saat ini. Ada dua tipe atau macam *game online*, diantaranya yaitu:

1) *Game online* berbasis *file offline installer*

Game online berbasis *file installer* maksudnya ialah sebuah program permainan yang dapat di install dari perangkat tanpa internet. Namun, untuk memainkannya *game* ini diharuskan untuk mempunyai koneksi internet, tujuannya adalah untuk menghubungkan pemain 1 ke server *game*, lalu memprosesnya sehingga pemain 1 dapat terhubung dengan pemain lain yang juga melakukan hal sama, dengan begitu maka dimungkinkan terjadinya kontak antara satu pemain dengan pemain lainnya. *Game* tipe ini mempunyai kelebihan yang biasanya terletak pada kualitas grafik dan fitur yang cukup keren. Sementara kekurangannya, *game* tipe ini cenderung mengalami ngelag atau macet terlebih jika perangkat yang digunakan tidak memiliki spesifikasi tinggi.

2) *Game online* berbasis web

Game online berbasis web berbeda dengan yang sebelumnya. Jika sebelumnya memanfaatkan *file installer*, namun kali ini *game online* berbasis web memanfaatkan browser atau peramban web seperti *google chrome* dan *Mozilla firefox*. Jadi, untuk memainkan *game* tipe ini seorang gamer hanya perlu membuka *browser* dan mengetik alamat url *game online*, setelah itu kunjungi dan *game* pun dapat dimainkan tanpa harus menjalani proses instalasi. Kelebihan *game* ini terletak pada penggunaannya yang mudah dan cepat. Akan tetapi untuk kekurangannya, *game* seperti seperti biasanya memiliki grafik gambar yang cenderung kurang baik ketimbang *game online* berbasis *file installer*. Selain

itu jika koneksi internet lambat maka proses loading *game online* berbasis web akan jadi lambat.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Game Online*

Game online memang memiliki kelebihan serta kekurangannya tersendiri, kekurangan dan kelebihannya diantaranya sebagai berikut:

- 1) **Kelebihan:** umumnya memiliki fasilitas *chatting* untuk bercakap-cakap (kirim pesan), memungkinkan untuk melakukan *update data base game* sehingga membuat *game* menjadi versi baru, terhubung dengan pemain lain dan memungkinkan melakukan kontak melalui karakter *game*, memberikan pengalaman baru bermain *game* karena teman atau lawan digerakan oleh pemain lain melalui *computer*.
- 2) **Kekurangan:** harus menggunakan internet apabila ingin memainkan, *game* akan macet dan *disconnect* apabila kecepatan koneksi internet tidak stabil, jika terhubung internet perangkat biasanya cepat mengalami panas dan habis baterai karena terus menerus terhubung ke jaringan.¹⁸

Bermain *game online* memang menyenangkan, karena dapat menghilangkan rasa jenuh, melatih koordinasi mata dan tangan, bahkan dapat mengurangi stress. Namun ketika gamers sering memainkannya itu dapat mengakibatkan kecanduan, menjadi pemalas dan lupa waktu akan kewajibannya.

3. Adiksi (Kecanduan)

Adiksi atau kecanduan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan

¹⁸Inon Beydha, *Game Online dan Prestasi Belajar*, <http://inonasehat.blogspot.com/2014/01/gameonlinedanprestasibelajar>. diakses 17 Des 2018

baik. Kita disebut pecandu bila kita memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap zat psikoaktif. Kecanduan memiliki dua arti. Kecanduan berasal dari kata dasar *candu*. Kecanduan adalah sebuah *homonym* karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Kecanduan memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja, sehingga kecanduan dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya.¹⁹

Kecanduan adalah satu kondisi yang membuat seseorang kehilangan control terhadap suatu hal. Biasanya hal ini merujuk pada rasa suka yang terlalu dan didorong oleh keinginan kuat atau kegemaran terhadap satu hal. seseorang yang mengalami kecanduan biasanya tidak akan memiliki kendali atas apa yang ia lakukan atau kerjakan.

4. **Kecanduan *Game***

Kecanduan *game* adalah pola perilaku bermain *game* (*online* ataupun *offline*). Seseorang bisa didiagnosis kecanduan *game* oleh psikolog atau psikiater bila ia memiliki pola bermain *game* yang cukup parah hingga berdampak buruk terhadap dirinya pribadi. Psikolog atau psikiater biasanya baru dapat memberikan diagnosis setelah pola kecanduan *game* seseorang berlangsung selama setidaknya 12 bulan, walau syarat waktu ini bisa dipersingkat bila dampak buruk bermain *game* kehidupannya sehari-hari sangatlah nyata.

Bermain *game* disebut sebagai gangguan mental apabila permainan itu mengganggu atau merusak kehidupan pribadi, keluarga, sosial, pekerjaan, dan pendidikan. Oleh sebab itu permainan *game online* sangatlah berbahaya baik bagi anak-anak, remaja maupun dewasa.

¹⁹Kimberly S Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 3

a. **Kecanduan *Game Online***

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder internet* dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering di kunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.²⁰

b. **Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *game* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat di telusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dan pengaruh globalisasi dan teknologi yang memang tidak bisa dihindari.¹⁸

Faktor penyebab seseorang kecanduan *game online* yaitu karena banyak *game-game* baru yang bermunculan sehingga menarik perhatian para pencinta *game*, selain itu faktor pertemanan atau pergaulan juga dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan *game*.

5. **Remaja**

a. **Pengertian Remaja**

²⁰Kimberly S Young, *Kecanduan Internet*. (Jakarta:Rineka Cipta, 2007), h. 56

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas yang mencakup kematangan mental, *emotional social* dan fisik. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak-anak tetapi tidak juga golongan dewasa ataupun tua.²¹

Masa remaja menunjukkan dengan jelas transisi atau peralihan, karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak-anak. Masa remaja yaitu masa peralihan dari masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang rentang usia antara 12- 18 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik fisik maupun psikologis.

b. Memahami Perkembangan Remaja

Istilah “remaja” pada zaman dulu tidak ditemukan, karena masyarakat beranggapan setelah habis masa kanak-kanak maka orang langsung menjadi dewasa. Di zaman modern seperti sekarang ini, semenjak ilmu pengetahuan telah berkembang dengan pesatnya, terutama psikologi dan ilmu pendidikan, maka fase-fase perkembangan manusia telah di perinci dan cirri-ciri serta gejala-gejala yang tampak pada setiap fase perkembangan itu dipelajari secara mendalam. Di dalam fase-fase perkembangan itu, masa remaja merupakan pusat perhatian. Hal ini disebabkan karena masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.²²

Di dalam fase-fase perkembangan, kedudukan usia remaja dijelaskan oleh beberapa orang ahli seperti:

²¹Sopyan S Willis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 17

²²Sofyan S Willis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.19

- 1) **Aristoteles**: membagi fase perkembangan manusia dalam 3 kali 7 tahun: 0 - 7 tahun, 7 – 14 tahun, 14 – 21 tahun
- 2) **Stanley Hall**: masa remaja itu berkisar dari umur 15 tahun sampai 23 tahun.
- 3) **DR. Zakiah Deradjat**: masa remaja itu lebih kurang antara 13-21 tahun.
- 4) Pembagian fase-fase perkembangan yang agak luas dijelaskan oleh **Arthur T. Jersild** cs. Dalam bukunya “*Child Psychology*” (1978) sebagai berikut:
 - X – 0 tahun: permulaan kehidupan (masa konsepsi) masa prenatal (dalam kandungan) proses kelahiran:
 - 0 – 1 tahun: masa bayi (*infancy*)
 - 1 – 5 tahun: masa kanak-kanak (*early childhood*)
 - 5 – 12 tahun: masa kanak-kanak (*middle childhood*)
 - 15 – 18 tahun: masa remaja (*adolescence*)
 - 18 – 25 tahun: masa dewasa awal (*pre adulthood*)
 - 25 – 45 tahun: masa dewasa (*early adulthood*)
 - 45 – 55 tahun: masa dewasa akhir (*late adulthood*)
 - 55 –x tahun: masa tua (*senescence*) dan akhir kehidupan.²³

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai remaja awal diatas, peneliti mengambil usia remaja awal menurut Arthur T. Jersild, yaitu usia 15-18 tahun masa remaja.

F. Telaah Pustaka

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan terhadap skripsi-skripsi yang menyerupai judul skripsi peneliti, penulis mengambil beberapa sample untuk dijadikan telaah pustaka, diantaranya yaitu sebagai berikut:

²³Sofyan S Willis, *Remaja dan Masalahnya*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.

Baqiatussolikhah, NIM : 123400214 (2017), “Penerapan Teknik *Client-centered* Pada Remaja Awal Yang Kecanduan *Gadget*” (Studi Kasus di Komplek Perumahan Taman Cimuncang Indah). Dalam pembahasan dan penelitian buku skripsi tersebut menjelaskan perubahan yang sangat pesat ini, terutama dalam media komunikasi terutama *gadget* ini membuat para remaja menjadi lupa waktu terutama dalam pendidikannya. Media sosial yang sering di gunakan pada umumnya seperti *facebook*. *Twitter*, email dan internet di kalangan remaja awal. *Gadget* memang memiliki pengaruh bagi remaja, baik pengaruh positif ataupun negatif, salah satu pengaruh positif dari *gadget* adalah mereka lebih mudahnya mendapat berbagai informasi, teman baru, serta pengetahuan umumnya. Adapun dampak negatif dari *gadget* adalah pemborosan, efek radiasi, timbulnya rasa malas, kurangnya konsentrasi belajar, dan lupa waktu.²⁴

Berdasarkan skripsi diatas yang peneliti ambil sebagai sample, yang membedakannya yaitu penerapan tekniknya. Sample skripsi yang diambil yaitu menggunakan Teknik *Client-centered*, sedangkan skripsi yang peneliti bahas yaitu penerapan Konseling Behavioral untuk mereduksi dampak negatif dari *online game* pada remaja awal. Sama-sama membahas kecanduan pada remaja awal, namun yang membedakan adalah penerapan tekniknya.

Rani Aminah, NIM: 103300203 (2014), “Fenomena Media Sosial di Kalangan Santri Salafi” (Studi Penggunaan Handphone di Pondok Pesantren Bani Thoir Pelamunan Keramat Watu Serang), dari penelitian tersebut menjelaskan cenderung lebih kepada media sosial pada umumnya

²⁴Baqiatussolikhah, Nim : 123400214, *Penerapan Teknik Client-Centered Pada Remaja Awal Yang Kecanduan Bermain Gadget*. (Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 2017)

seperti email, facebook, dan lain sebagainya. Guna mendapatkan informasi baru dan teman baru di sosial media (dunia maya).²⁵

Berdasarkan skripsi diatas yang peneliti ambil sebagai sample yang menjadi pembeda antara skripsi Rani Aminah dengan skripsi peneliti yaitu, skripsi diatas membahas tentang “fenomena media sosial”, sedangkan skripsi peneliti membahas “dampak negatif dari adiksi *online game*”.

Sopiatun Alawiyah, NIM: 083300081 (2012), “Dampak Keberadaan Warung Internet (Stidi kasus di desa Jayanti Tangerang)”. Dari penelitian tersebut pada remaja yang sering bermain internet memiliki dampak positif maupun negative, dari positifnya: perilaku remaja memiliki rasa saling menghargai karena membaca informasi serta saling berbagi ilmu dan mengajarkan teknik-teknik dalam bermain internet terhadap siapa saja tanpa memperdulikan setatus social, agama, dan umur. Dan untuk negatifnya: para remaja lebih memprioritaskan permainan online dari pada segala bagian di dunia nyata, lebih tertarik dengan kesenangan mereka daripada kewajiban mereka sebagai pelajar dan sering kali lupa waktu.²⁶

Berdasarkan skripsi diatas yang diambil sebagai sample yang menjadi pembeda antara skripsi Sopiatun Alawiyah dengan skripsi peneliti yaitu, skripsi diatas membahas “dampak keberadaan warung internet” sedangkan skripsi peneliti membahas “dampak negatif dari adiksi *online game*”. Sama-sama menggunakan data internet.

G. Metodologi Penelitian

²⁵Rani Aminah, Nim : 103300203, *Fenomena Media Sosial di Kalangan Santri Salafi*. (Skripsi, Insitut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Bnten. 2014)

²⁶Sopiatul Alawiyah: 083300081, *Dampak Keberadaan Warung Internet*, (Skripsi, Insitus Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. 2012)

Untuk memudahkan penelitian fenomena penerapan *Konseling Behavioral* pada remaja awal yang adiksi terhadap *game online*, penulis menggunakan teknik sampling dalam mengambil sampel sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan metode alamiah. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara, atau penelaah dokumen .

Penelitian kualitatif deskriptif ini peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Arti dalam penulisannya data dan fakta yang dihimpun berbentuk kata atau gambar daripada angka. Dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berisi kutipan-kutipan data (fakta) yang diungkap dilapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporannya.²⁷

2. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

a. Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di Kampung. Cibagolo, Desa. Cililitan, Kecamatan Picung. Alasan memilih lokasi tersebut karena terdapat fenomena yang terkait dengan judul penelitian yaitu mereduksi dampak negatif dari *game online* pada remaja awal. Adapun alasan

²⁷Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi:CV Jejak, 2018), 11.

dipilihnya Kampung. Cibagolo, Desa. Cililitan, Kecamatan Picung, karena lokasi penelitian mudah di jangkau oleh peneliti.

b. Waktu penelitian

Waktu yang dilakukan penulis dalam penelitian ini dimuali dari dikeluarnya surat rekomendasi penelitian yang dikeluarkan oleh Dewan Fakultas Ushuluddin, Dakwah dan Adab UIN “Sultan Maulana Hasanuddin Banten” yaitu pada tanggal 12 Februari 2019 – 20 April 2019.

c. Subjek penelitian

Peran subjek penelitian sangat penting dalam sebuah penelitian. Karena pada subjek penelitian itulah terdapat sumber data-data yang akan diamati oleh peneliti dan kemudian akan diolah untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Pada penelitian kualitatif, subjek penelitian (responden) disebut dengan istilah informan, yaitu orang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.²⁸

Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu lima remaja awal yang memiliki kriteria sesuai dengan pedoman observasi yang di tulis oleh peneliti berdasarkan teori. Kelima remaja tersebut yaitu DK usia 13 tahun, FH usia 12 tahun, WW usia 14 tahun, ADR usia

²⁸Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2016), 26

14 tahun, DN usia 15 tahun. Mereka tinggal di Kampung Cibagolo, Desa Cililitan, Kecamatan Picung.

3. Teknik Analisis Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Pedoman ini disesuaikan dengan indikator dari perilaku adiksi game online dan faktor penyebabnya. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan penelitian.

Dengan wawancara ini peneliti dapat menggali data dan informasi yang banyak dari responden mengenai perilaku adiksi game online dan faktor penyebabnya. Teknik yang digunakan dalam wawancara ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan.

Peneliti menggunakan pedoman wawancara yang berisi pokok-pokok pertanyaan yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, tujuannya adalah agar peneliti dapat menggali data dan informasi yang banyak dari responden mengenai perilaku adiksi game online dan faktor-faktor yang menyebabkan adiksi game online. Wawancara tak terstruktur di lakukan apabila ada pernyataan dan subjek yang membutuhkan pertanyaan yang lebih mendalam untuk mengetahui jawaban yang lebih rinci diluar pedoman wawancara yang telah dibuat.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil lima responden untuk dijadikan sampel dalam penelitian *Adiksi game online pada remaja*. Diantaranya dua orang siswa kelas VII dan tiga orang siswa kelas VIII. Selain responden yang penulis wawancara untuk mendapatkan data dan informasi, penulis juga mewawancarai orang-orang terdekat disekitar responden tersebut. Misalnya keluarga, karena keluarga yang lebih mengetahui sikap dan tingkahlaku responden dalam setiap harinya.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik untuk merekam data keterangan atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga diperoleh data tingkah laku seseorang yang nampak (*behavioral observable*), apa yang dikatakan dan apa yang di perbuatnya (Hidayah, 1998: 4). Sedangkan Surya (1990: 51) mengatakan bahwa observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengatasi dan mencatat secara sistematis gejala-gejala tingkah laku yang tampak. Observasi dalam penelitian ini adalah obserpasi sistematis. Obsevasi sistematis adalah observasi yang diselenggarakan dengan menentukan secara sistematis faktor-faktor yang akan diobservasi lengkap dengan kategorinya. Dengan kata lain wilayah materi observasi telah dibatasi secara tegas sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Umumnya observasi sistematis dilakukan dalam jangka waktu.

Analisis data adalah proses mengorganisasi dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dalam satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti

yang di sarankan oleh data. Tahap analisis data dalam suatu penelitian adalah merupakan tahapan yang penting, karena dalam tahapan ini data yang diperoleh akan dijabarkan sampai akhirnya data disimpulkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, yaitu:

a. Pada Saat Pengumpulan Data

Pada saat pengumpulan data berlangsung, sudah mulai melakukan analisis data yang masuk dan selanjutnya menyusun strategi untuk melengkapinya. Dari analisis awal ini di harapkan dapat memperoleh kesimpulan sementara yang merupakan bagian dari keseluruhan proses analisis.

b. Setelah Pengumpulan Data

Setelah data terkumpul, kemudian melakukan analisis terhadap setiap data yang masuk. Pada tahapan ini analisis dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1) ***Reduksi Data***

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang akan direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.²⁹

Reduksi data dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung dari awal sampai akhir. Reduksi data berarti dapat dilakukan sebelum melakukan penelitian ke lapangan, contohnya seperti saat pembuatan proposal, penentuan judul, penentuan

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung:Alfabeta, 2007), 224

tempat, pembuatan daftar pertanyaan dan sebagainya. Reduksi data juga di lakukan saat berjalannya proses penelitian dan saat akhir penelitian seperti penarikan kesimpulan.

Pada tahap ini, ditulis semua hasil data wawancara konseling, kemudian setelah data terkumpul, data tersebut di pilah-pilah mana data yang mendukung untuk studi kasus dan mana yang tidak mendukung.

2) *Penyajian Data*

Setelah data di reduksi, analisis selanjutnya adalah penyajian data yang merupakan sebagai kumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang diperoleh selama penelitian perlu diperinci secara cermat melalui reduksi data.³⁰

Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin mudah untuk dipahami. Setelah data tersebut berhasil di kelompokkan maka langkah berikutnya adalah melakukan penyajian data, data yang disajikan dalam bentuk interpretasi.

3) *Kesimpulan/ verifikasi data*

Pada tahap ini merupakan tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil dari penelitian. Penarikan kesimpulan atau verifikasi yaitu usaha untuk mencari atau memahami makna atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, dan sebab akibat. Setelah melakukan verifikasi maka data dapat ditarik kesimpulan berdasarkan penelitian yang disajikan dalam bentuk narasi. Penarikan kesimpulan juga

³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung:Alfabeta, 2010), 338.

merupakan tahap akhir dari kegiatan analisis data, dan tahap akhir dari pengolahan data. Tahap demi tahap kesimpulan telah di mulai sejak awal tidak harus menunggu hasil akhir baru kemudian dibuat kesimpulan/verifikasi. Hal ini berarti apabila proses sudah benar dan data sudah dianalisis sesuai standar, maka kesimpulan awal dapat diambil.

H. Sistematika Penulisan

Secara teknis, penulisan skripsi ini mengacu pada buku pedoman penulisan karya ilmiah fakultas usuluddin dakwah dan adab UIN SMH Banten. Pada penelitian yang penulis lakukan, agar alur penulisan lebih mudah dipahami dan jelas, maka skripsi yang akan disusun memiliki sistematika sebagai berikut:

Bab Pertama, Pendahuluan yang meliputi tentang: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, kajian teori, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab Kedua, Gambaran umum Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung yang meliputi: Sejarah singkat Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung, Letak geografis Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung, Kondisi Lingkungan Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung yang meliputi: Agama, Sosial, Budaya dan Ekonomi.

Bab Ketiga, Adiksi *online game* pada remaja yang meliputi profil responden, Kecanduan dan fenomena bermain *online game* di kalangan remaja di Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung, Tingkat dampak negatif dan positif bermain *online game* dikalangan remaja. Faktor-faktor penyebab terjadinya adiksi online game pada remaja.

Bab Keempat, Penerapan Konseling Behavioral pada remaja yang cenderung adiksi *online game* di Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung yang meliputi langkah-langkah bimbingan dan konseling behavioral pada remaja yang adiksi bermain *game online* di Kampung.Cibagolo, Desa.Cililitan Pasar Picung, Analisis bimbingan dan konseling pada remaja adiksi bermain *online game*, Perubahan sikap setelah diberikan bimbingan konseling pada remaja yang adiksi bermain *online game*.

Bab Kelima, Penutup, meliputi kesimpulan dan saran-saran.