

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia selalu melakukan berbagai aktifitas yang rutin dijalani dalam kehidupan sehari-hari. Ketika menjalani rutinitas tersebut, manusia memiliki titik jenuh, sehingga manusia membutuhkan hiburan. Hiburan merupakan suatu hal yang positif, akan tetapi jika berlebihan dan tidak bisa lagi mengontrol keinginan untuk hiburan tersebut maka akan menimbulkan efek negatif. Beberapa bentuk hiburan yang digemari oleh kaum remaja antara lain mendengarkan musik, menonton televisi, membaca, serta permainan yang menuntut keterampilan intelektual atau menggunakan strategi. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa inilah remaja memiliki keinginan untuk mencoba hal-hal baru, keinginan untuk selalu bersama dengan teman sebayanya dan mencari kesenangan. Salah satu cara remaja mencari kesenangannya adalah dengan cara bermain *game*. *Game* merupakan salah satu permainan yang menuntut keterampilan intelektual dan hal itu yang disukai oleh kaum remaja saat ini.

Menurut putri (2013) *Game* yang paling digemari oleh remaja saat ini yaitu *game Point Blank*. *Game online Point Blank* merupakan permainan *First Person Shooter* (FPS), yaitu *game* yang mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah pemain sendiri yang berada dalam *game* tersebut. *Game online Point Blank* mengambil *setting* peperangan antara *Free Rebels* (organisasi teroris yang melakukan tindakan kriminal) dan *Ct-Force* atau *Counter Terrorist* (organisasi khusus pemerintah untuk menghadapi para teroris). *Gamers* (sebutan untuk para

pemain *game*) dapat memilih akan menjadi *Free Rebels* atau *Ct-Force*. Biaya yang dikeluarkan oleh *gamers* tidaklah sedikit. Selain mereka harus membayar sewa warnet, mereka juga harus mengeluarkan biaya lagi jika ingin membeli *voucher* untuk mendapatkan *cash*. *Cash* tersebut dapat digunakan untuk membeli senjata (*weapon*) yang lebih canggih. *Voucher* dengan harga Rp. 10.000,- akan mendapat 1000 *cash*. Harga senjata termurah yaitu 800 *cash* dan hanya dapat digunakan selama 3hari. Untuk membeli senjata yang paling canggih dan dapat digunakan secara permanen, *gamers* harus mengeluarkan biaya sebesar Rp. 600.000,-.

Asrori (2011) juga mengemukakan bahwa jenis *game* yang biasa dimainkan siswa adalah jenis *First Person Shooter* (FPS) yang berisi peperangan, faktor-faktor yang membuat siswa sulit melepaskan aktifitas bermain *game online* adalah subjek merasa sudah ketagihan atau kecanduan memainkan *game online*, serta bermain *game online* mempengaruhi tingkah laku pemainnya seperti agresivitas yang semakin tinggi, kenakalan remaja dan pergaulan yang semakin sempit.

Agresivitas yang semakin tinggi, kenakalan remaja dapat terjadi karena adanya *symbolic modeling* dari permainan *game online* yang dimainkan. Menurut Bandura (Hall dan Lindzey, 1985:545), *symbolic modeling* yaitu perilaku meniru melalui symbol-simbol tertentu. Film, televisi, dan kartun dapat mempengaruhi perilaku seseorang yang menontonnya dengan mengimitasi perilaku tersebut. Adapun kenakalan atau pelanggaran yang dilakukan remaja menurut Hurlock (1973:259) terbagi menjadi dua kategori yaitu *misdemeanors* dan *juvenile delinquency*. *Misdemeanors* adalah perilaku yang melanggar peraturan yang dibuat oleh orang tua, guru dan orang dewasa lainnya. Sedangkan *juvenile delinquency*

adalah pelanggaran yang dilakukan oleh remaja terhadap hukum atau yang dibuat oleh Negara atau pemerintah.

Young (2009) menyebutkan bahwa *gamers* yang menjadi kecanduan menunjukkan tanda-tanda yang jelas kecanduan. Tanda-tanda kecanduan tersebut adalah bermain hampir setiap hari, bermain untuk waktu yang lama atau lebih dari 4 jam, gelisah atau mudah tersinggung jika merasa tidak bisa bermain, malas untuk belajar dan pengorbanan kegiatan sosial lain hanya untuk permainan.

Gejala tanda-tanda tersebut muncul di kalangan siswa MTs Kifayatul Achyar. Peserta didik MTs Kifayatul Achyar merupakan individu yang sedang memasuki masa remaja awal (usia 12-13 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 Ibu Imas seorang guru konselor di MTs Kifayatul Achyar, seringkali mereka menemukan siswa yang diduga kecanduan *game online*, terdapat penurunan nilai yang signifikan sebelum dan sesudah siswa kecanduan *game online*, kurang konsentrasi dalam belajar, melalaikan tugas yang diberikan, serta siswa yang sering membolos.

Berita dari Detik.com (2012), terdapat dua orang pelajar yang duduk di kelas dua SMP di Surabaya, nekat mencuri karena kehabisan uang saku untuk bermain *game online*. Mereka mengaku nekat mencuri karena butuh uang untuk bermain *game online* mengisi liburan. Dari tangan tersangka, polisi mendapatkan sebuah

*handphone*, laptop, jam tangan, serta perhiasan seberat 10 gram yang sempat terjual tersangka.

Fenomena yang dipaparkan tersebut, terdapat perilaku negative yang muncul pada *gamers* yang kecanduan *game online*. Sehingga mengambil banyak perhatian remaja Indonesia. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet. Pengguna fasilitas permainan *game online* yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku kecanduan. Perilaku kecanduan *game online* pada siswa ini berkembang pada proses lingkungan, salah satunya adalah lingkungan sekolah. Salah satu layanan psikologis yang ada di sekolah adalah layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan satu bagian integral pendidikan yang menyediakan bantuan bagi individu untuk dapat berkembang secara optimal, memahami diri, lingkungan dan dapat merencanakan masa depan. Bimbingan dan konseling juga merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu siswa memiliki kompetensi psikologis, memiliki pribadi yang aktif, kreatif dan mandiri.

Bertolak dari latar belakang masalah diatas, mendorong peneliti untuk meneliti layanan bimbingan dan konseling yang dapat menanggulangi kecanduan *game online* di kalangan remaja, sebagai upaya untuk mengembangkan perilaku siswa yang sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya agar dapat diterima di lingkungan tempat remaja berada. Peneliti memfokuskan penelitian di sekolah dengan alasan di sekolah merupakan kegiatan yang sistematis, terarah dan

berkelanjutan. Apabila kecanduan terhadap *game online* ini dibiarkan maka akan menjadi permasalahan bagi remaja karena berdampak buruk terhadap kesehatan dan prestasi belajar siswa yang bersangkutan. Masalah inilah yang menarik untuk diteliti sehingga penulis tuangkan dalam judul penelitian “Layanan Bimbingan Konseling Untuk Menanggulangi Kecanduan *Game online* Pada Remaja” (Penelitian di MTs KIFAYATUL ACHYAR Cipadung-Bandung)

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari latar belakang permasalahan diatas, maka dirumuskanlah permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana program bimbingan dan konseling di MTs Kifayatul Achyar untuk menanggulangi kecanduan *game online*
2. Upaya apa saja yang dilakukan oleh guru BK untuk menanggulangi kecanduan *game online*
3. Hambatan-hambatan apa yang di temukan dalam melaksanakan bimbingan untuk menanggulangi kecanduan *game online*
4. Bagaimana hasil yang dicapai oleh bimbingan dan konseling untuk menanggulangi kecanduan *game online* di Mts Kifayatul Achyar.

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui program bimbingan dan konseling di MTs Kifayatul Achyar untuk menanggulangi kecanduan *game online*
2. Mengetahui upaya apa saja yang dilakukan oleh guru BK untuk menanggulangi kecanduan *game online*
3. Mengetahui Hambatan-hambatan apa yang di temukan dalam melaksanakan bimbingan untuk menanggulangi kecanduan *game online*
4. Mengetahui hasil yang dicapai oleh bimbingan dan konseling untuk menanggulangi kecanduan *game online* di Mts Kifayatul Achyar

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **1. Secara Akademis**

Secara akademisi hasil penelitian ini berguna untuk:

- a. Mengembangkan layanan bimbingan konseling di sekolah dalam lingkup yang lebih luas
- b. Mengembangkan metode keilmuan dalam menanggulangi masalah remaja di sekolah

## 2. Secara Praktisi

Secara praktisi penelitian ini berguna untuk:

- a. Sekolah, membantu dalam menyikapi perilaku siswa yang kecanduan *online game*, serta membantu memberikan manfaat secara empiris tentang cara-cara penanggulangan dalam bentuk sebuah layanan bimbingan konseling serta dapat menjadi bahan rujukan untuk dikembangkan di sekolah lain.
- b. Siswa yang belum kecanduan *game online*, memberikan gambaran tentang dampak negatifnya *game online*. Dan bagi siswa yang kecanduan, memberikan gambaran tentang upaya mengatasi kecanduan *game online*.

### E. Kerangka Pemikiran

Manusia merupakan makhluk sosial, ia senantiasa memerlukan bantuan orang lain. Dalam masalah pendidikan disebut dengan bimbingan. Kata bimbingan diartikan sebagai arahan, pedoman dan petunjuk.

Dalam sebuah lembaga sekolah tidak terlepas dari adanya peranan guru bimbingan dan konseling yang merupakan salah satu komponen dari pendidikan. Karena peran guru bimbingan dan konseling sangat diperlukan untuk membantu para siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dengan mengarahkan siswa pada perilaku yang lebih positif, harmonis, dan memberi motivasi belajar pada siswa.

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu komponen dari pendidikan, mengingat bahwa bimbingan dan konseling adalah suatu kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada individu pada umumnya dan siswa pada khususnya di sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini sangat relevan karena pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi siswa (bakat, minat dan kemampuan).

Pentingnya bimbingan dan konseling, di lingkungan dunia pendidikan, bukan saja mengacu pada kenyataan bahwa siswa-siswi peserta didik yang ada di lingkungan sekolah itu tidak sama, masing-masing individu siswa memiliki latar belakang social yang berbeda antara satu sama lainnya. Karena itu, ketika menghadapi lingkungan sekolah, tentu ada saja siswa peserta didik yang tidak bisa mengikuti lingkungan barunya, baik karena kesehatan mentalnya maupun karena alasan-alasan lainnya. Disinilah tampak pentingnya posisi bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah.

Tujuan bimbingan dan konseling disekolah adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman diri sesuai dengan kecakapan minat, pribadi, hasil belajar serta kesempatan yang ada, membantu individu dalam penyesuaian diri terhadap dirinya maupun lingkungannya serta mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Disamping itu juga membantu siswa untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan membantu untuk memahami dirinya.



Dengan demikian individu yang dapat memahami pribadinya serta kehidupannya akan menjamin kehidupannya yang lebih efektif dan bahagia.

Menurut Sukardi (2002:26) Fungsi layanan bimbingan dan konseling ialah:

1. Pencegahan (Preventif), layanan bimbingan dapat berfungsi pencegahan, artinya usaha pencegahan terhadap timbulnya masalah. Dalam fungsi pencegahan ini layanan yang diberikan berupa bantuan bagi para siswa agar terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya. Kegiatan yang berfungsi pencegahan dapat berupa program orientasi, program bimbingan karier, inventarisasi data, dan sebagainya
2. Fungsi pemahaman, fungsi pemahaman ini mencakup: (a) pemahaman tentang diri siswa, terutama oleh siswa sendiri, orang tua, guru dan guru pembimbing, (b) pemahaman tentang lingkungan siswa terutama oleh siswa sendiri, orang tua, guru dan guru pembimbing, (c) pemahaman tentang lingkungan yang lebih luas.
3. Fungsi perbaikan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang akan menghasilkan terpecahkannya atau teratasinya berbagai permasalahan yang dialami siswa
4. Fungsi pemeliharaan dan pengembangan, fungsi ini berarti bahwa layanan bimbingan dan konseling yang diberikan dapat membantu para siswa dalam memelihara dan mengembangkan keseluruhan pribadinya secara mantap, terarah, dan berkelanjutan. Dalam fungsi ini hal-hal yang dipandang positif dijaga agar tetap baik dan mantap.

Fungsi-fungsi tersebut diwujudkan melalui penyelenggaraan berbagai jenis layanan bimbingan dan pendukung bimbingan dan konseling untuk mencapai hasil sebagaimana terkandung di dalam masing-masing fungsi bimbingan dan konseling.

Didalam layanan bimbingan konseling tersebut meliputi empat bidang bimbingan konseling yakni bidang pribadi, sosial, belajar dan karier. Tujuh layanan bimbingan konseling yang meliputi layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan bimbingan belajar, layanan konseling perseorangan, layanan bimbingan kelompok serta layanan konseling kelompok.

Selain kegiatan layanan tersebut, dalam bimbingan dan konseling dapat dilakukan sejumlah kegiatan lain, yang disebut kegiatan pendukung. Kegiatan pendukung pada umumnya dilakukan tanpa kontak langsung dengan sasaran layanan. Di sekolah sejumlah kegiatan pendukung yang pokok adalah aplikasi instrumentasi, himpunan data, konferensi kasus, kunjungan rumah dan alih tangan kasus.

Menurut Yulia (2012) langkah-langkah yang harus dilakukan dalam memberikan layanan Bimbingan Konseling pada siswa, terutama mereka yang mempunyai masalah. Adapun langkah-langkah tersebut meliputi: (1) Identifikasi Masalah, Pada langkah ini yang harus diperhatikan guru adalah mengenal gejala-gejala awal dari suatu masalah yang dihadapi siswa. Maksud dari gejala awal disini adalah apabila siswa menunjukkan tingkah laku berbeda atau menyimpang dari biasanya. (2) Diagnosis, Pada langkah diagnosis yang dilakukan adalah menetapkan " masalah " berdasarkan analisis latar belakang yang menjadi penyebab timbulnya masalah. Dalam langkah ini dilakukan kegiatan pengumpulan data mengenai berbagai hal yang menjadi latar belakang atau yang melatarbelakangi gejala yang muncul. (3) Prognosis, Langkah prognosis ini pembimbing menetapkan alternatif tindakan bantuan yang akan diberikan. (4) Pemberian Bantuan, Setelah guru merencanakan pemberian bantuan, maka dilanjutkan dengan merealisasikan langkah-langkah alternatif bentuk bantuan berdasarkan masalah dan latar belakang yang menjadi penyebabnya. Langkah pemberian bantuan ini dilaksanakan dengan berbagai pendekatan dan teknik pemberian bantuan. (5) Evaluasi dan Tindak Lanjut, Setelah pembimbing dan klien melakukan beberapa kali pertemuan, dan mengumpulkan data dari beberapa individu, maka langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan tindak lanjut.

Fatimah (2006: 12) Siswa atau peserta didik ialah apabila ia telah memasuki usia sekolah. Usia 4 sampai 6 tahun, di taman kanak-kanak. Usia 6 atau 7 di sekolah dasar. Usia 13-16 tahun di SMP dan usia 16-19 tahun di SLTA. Jadi, siswa atau peserta didik adalah individu atau remaja, yang tergolong dan tercatat sebagai siswa di dalam satuan pendidikan.

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa, anak-anak mengalami pertumbuhan cepat disegala bidang. Masa ini dimulai kira-kira usia 12 tahun dan berakhir pada usia 21 tahun.

Menurut Derajat (1987:95) “Masa remaja adalah masa bergejolaknya berbagai macam perasaan yang kadang-kadang sama lain saling bertentangan, sehingga remaja menjadi terombang-ambing anantara berbagai macam perasaan yang sulit dan bertentangan.”

Syamsudin (2004:132), juga mengemukakan “Masa remaja merupakan masa pembentukan sikap terhadap segala sesuatu yang dialami individu. Perkembangan ini berlangsung amat pesat sehingga dituntut untuk melakukan tindakan-tindakan integrative demi terciptanya harmoni dalam dirinya.”

Salah satu bentuk tindakan-tindakan integrative untuk menciptakan harmoni dalam diri remaja yaitu dengan rekreasi/ hiburan, salah satunya dengan bermain *game*. *Game* merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya *game* melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. *Game* bisa dijelaskan sebagai: a) sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan b) beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain.

*Game* dapat memicu kreatifitas, menambah kecerdasan otak anak, dan melatih daya konsentrasi anak, akan tetapi *game* juga akan menimbulkan dampak

kecanduan, dampak dari kecanduan bermain *game* ini dapat memicu anak untuk melakukan penyimpangan social.

Seorang siswa dikategorikan sebagai anak bermasalah, apabila ia menunjukkan gejala-gejala penyimpangan seperti, suka menyendiri, membolos sekolah, memeras teman-temannya, tidak sopan pada orang lain dan guru dan bersifat hiper aktif/suka menarik perhatian orang lain.

Tindakan menyimpang yang dilakukan siswa, merupakan bagian dari gejala jiwa remaja. Hal ini sering terjadi pada remaja disebabkan karena anak memiliki energi yang berlebihan, sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang berminat dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Bimbingan dan konseling di Indonesia semakin berkembang terutama di sekolah lanjutan karena jenjang tersebut berdiri dari kaum remaja yang masih rawan dalam perkembangannya, mudah terpengaruh dan merupakan usia potensial untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian. Dengan kondisi psikologis remaja yang masih sangat labil sewaktu-waktu dapat goyah, serta munculnya sifat pemberontakan pada diri remaja, sehingga mereka dapat berbuat apa saja yang mereka inginkan.

Dengan adanya layanan bimbingan dan konseling dituntut untuk mengatasi permasalahan perilaku siswa yang menyimpang, karena pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang mempunyai peranan penting dalam membentuk generasi yang akan datang. Dengan pendidikan diharapkan mampu menghasilkan

manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu menghadapi masa depan.

Permasalahan sekarang adalah sejauh mana kebenaran teori diatas, seandainya diujicobakan terhadap fenomena kecanduan *game online* dikalangan siswa Mts Kifayatul Achyar sebagai responden dalam menanggapi layanan bimbingan dan konseling.

## **F. Langkah-langkah penelitian**

### **1. Jenis data**

Jenis data yang akan dikumpulkan untuk permasalahan di atas adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data bersumber pada hasil penelitian melalui observasi, wawancara dan angket, maka data yang terkumpul tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diolah dengan teknik analisis logika, sedangkan data yang bersifat kuantitatif diolah dengan menggunakan analisis statistic dengan memberikan bobot skor pada tiap item pertanyaan instrumen penelitian, kemudian untuk menyajikan data menggunakan presentase.

### **2. Sumber data**

Sumber data yang peneliti ambil adalah sumber data primer dan sata sekunder. Sumber data primer, yaitu: Konselor dan Siswa Mts Kifayatul Achyar. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui wawancara dengan guru BK,

observasi berupa dokumen hasil penelitian, dan buku-buku atau referensi serta artikel dari internet yang menunjang atas penelitian ini.

### 3. Lokasi

Lokasi yang dijadikan penelitian adalah di Mts Kifayatul Achyar, yang beralamat di jalan A.H Nasution Cipadung-Cibiru Bandung. Alasan penelitian ini dilakukan di Mts Kifayatul Achyar, yaitu sebagai berikut:

- a. Mts Kifayatul Achyar merupakan sekolah yang terletak di kawasan strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *game online* di sekitar lingkungan sekolah
- b. Keterangan konselor sekolah mengenai banyaknya siswa yang melalaikan kewajibannya karena bermain *game online*.

### 4. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah siswa Mts Kifayatul Achyar yang terdiri dari kelas VII dari 8 kelas berjumlah 286 dan VIII dari 6 kelas berjumlah 200, keseluruhan siswa kelas VII dan VIII berjumlah 486 siswa .

### 5. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* atau Sampel Acak. Penentuan jumlah sampel mengacu pada pendapat Suharsimi Arikunto (1998:120) “selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat

diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih". Penelitian kali ini menggunakan sampel 10% dari jumlah populasi diambil secara acak sebanyak 48 orang.

## 6. Teknik pengumpulan data

### a. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan, karena peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Melalui observasi bertujuan untuk memperoleh data kondisi lokasi penelitian, data mengenai program bimbingan dan konseling di Mts Kifayatul Achyar untuk menanggulangi kecanduan *game online*, dan data mengenai upaya yang dilakukan oleh guru BK.

### b. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan model wawancara terbuka, adapun yang menjadi objek wawancara adalah konselor Mts Kifayatul Achyar. Untuk memperoleh data mengenai sarana bimbingan, kondisi pembimbing dan implementasi layanan bimbingan dan konseling.

### c. Angket

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket. Angket ini digunakan untuk memperoleh kondisi kecanduan *game online* pada siswa MTs Kifayatul Achyar. Bentuk angket yang digunakan adalah angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup. Data yang diperlukan

dalam pengumpulan data ini adalah data tentang *salience, euphoria, conflict, tolerance, withdrawal, relapse and reinstatement*.

d. Analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data, berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari term dan polanya, tahap ini dapat dilakukan dengan jalan:
  - a) Membuat rangkuman yang inti dari data yang telah terkumpul dari hasil pengamatan
  - b) Menyusun dalam satuan-satuan, kemudian mengambil data-data yang dianggap pokok dan penting
  - c) Mengkategorisasikan satuan-satuan data yang telah disusun
2. *Data Display* (penyajian data) dalam metode kualitatif penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan dan lain-lain.
3. *Conclusioe Drawing/Verivication*, berarti penafsiran data menghasilkan kesimpulan. (sugiono, 2005:92-99)
4. Data kuantitatif dianalisis dari hasil angket yang dianalisis menggunakan rumus statistik. Langkah ini dilakukan untuk menentukan sejauh mana tingkat kecanduan *game online* pada siswa MTs Kifayatul Achyar pada kategori Sangat Rendah (SR),



Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T) dan Sangat Tinggi (ST) dalam bentuk presentase.

Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a. Menentukan pengkategorian dengan menjumlahkan skor dari 21 item pernyataan dalam instrumen, kemudian dicari panjang interval setiap kelas dengan rumus sebagai berikut:
  1. Uji normalitas dengan rumus  $C = X_n - X_1$
  2. Menentukan kelas interval dengan rumus  $K = 1 + 3,3 \log n$
  3. Menentukan panjang kelas interval dengan rumus  $P = C : K$
- b. Menghitung skor setiap sampel/siswa yang memenuhi kriteria pada setiap kategori Sangat Rendah (SR), Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T) dan Sangat Tinggi (ST) kemudian dibuat dalam bentuk presentase dengan dibagi oleh seluruh sampel yaitu 48 kali 100%. (Supranto, 2000: 64)