

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan sebuah hal yang tidak asing lagi yang sudah menjadi trending saat ini, memainkannya dengan menggunakan komputer maupun smartphone. Pada era digital seperti sekarang ini dimana perkembangan zaman semakin canggih, Game online sudah menjadi bagian dari gaya hidup mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Game Online menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas untuk refreshing. Tetapi bermain game online ini tidak semua orang dapat mengontrol dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari penggunaan fasilitas seperti Game Online ini mengabaikan kewajibannya demi bermain game online (Bobby Bodenheimer 1999: 129)

Berkaitan dengan hal di atas, sebagian remaja hari ini mudah mendapatkan smartphone karena selalu difasilitasi oleh orang tuanya. Dengan alasan ketika anak belajar dirumah anak dapat mencari tahu tentang pelajaran , akan tetapi kenyataannya sebagian anak malah menyalahgunakan dengan bermain game online bersama temanya tanpa kenal waktu akhirnya mengakibatkan anak menjadi ketergantungan. Perilaku yang dilakukan sebagian anak tersebut dapat berpengaruh negative dan menyebabkan mereka dikategorikan sebagai orang dengan perilaku konfulsif

Neumann and Morgenstern (2011:19) menjelaskan bahwa game online merupakan permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kewenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain.

Para pemain game online harus bisa mengatur waktu dalam kegiatan yang dilakukan sehari-hari contohnya bermain game online, para anak-anak pecandu game online banyak sekali yang ketagihan bermain game karena itu, mereka mungkin sering melupakan waktu belajar, harus merencanakan jadwal waktu bermain dan belajar ini langkah yang paling penting kita harus bisa melihat keadaan. Jangan bermain terlalu lama harus bisa mengatur waktu sehari-hari. pecandu game online, karena dalam kenyataannya banyak pecandu game online (gamers) yang tidak dapat mengendalikan emosinya, seperti halnya para gamers ini mau menghabiskan waktu berlarut-larut demi bermain game tersebut dan mampu duduk berlama-lama tanpa mandi, makan, dan lainnya demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan gangguan yang mampu memecah konsentrasinya.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*, seperti yang disebut Young (2000:475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya computer game addiction (berlebihan dalam bermain game). Dari sini terlihat bahwa game

online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Kecanduan *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin,2009.11).

Kecanduan game online adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitas bermain game online karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan game online (Pratiwi dkk, 2012:3). Jadi, bagi para pecandu game online akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain game onlinenya.

Pada hakekatnya, sudah banyak usaha yang selama ini dilakukan oleh guru pembimbing seperti menyimpan Handphone ketika berada di sekolah, membuat peraturan tidak diperbolehkan membawa Handphone ke sekolah dilakukan penggeladahan barang yang dibawa secara mendadak memberikan pemantauan yang lebih intensif pada saat pelajaran komputer, tidak mengaktifkan wifi di sekolah, harus melakukan pendekatan kepada siswa dan orang tua dan memberikan kegiatan untuk siswa yang positif ketika ada jam

kosong, namun dari usaha yang telah dilakukan hasilnya belum maksimal. Perlu dicarikan solusinya agar perilaku kecanduan game online tersebut dapat tereduksi. (Hasil wawancara dengan ibu Lilis Nurbaeti 24 Oktober 2019).

Dari keterangan salah satu guru BK saat peneliti melakukan studi pendahuluan di SMPN 1 Ciparay, kebanyakan fenomena kecanduan game online terjadi kepada siswa kelas VIII, dikarenakan siswa kelas VII baru beradaptasi dengan sekolah sedangkan kelas IX mulai mempersiapkan diri untuk ujian akhir. Biasanya siswa yang di sebut kecanduan ini sering bermain game online lebih dari 4jam dalam sehari, kecanduan game online sering mengantuk di kelas ataupun bolos sekolah. Kecanduan game online ini menyebabkan dampak yang cukup serius seperti bolos sekolah, tidak mengerjakan tugas dan menurunnya prestasi akademik siswa.yang termasuk kecanduan bermain game online ini yang bermainnya dalam sehari 4-7 jam. (Hasil wawancara dengan ibu Lilis Nurbaeti 24 Oktober 2019).

Bermain Game Online menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer dan jika pada malam hari masih sibuk di depan komputer maka waktu tidur juga akan berkurang, kehilangan waktu tidur dalam waktu lama dapat menyebabkan kantuk berkepanjangan, sulit berkonsentrasi dan depresi dari sistem kekebalan. Seseorang yang menghabiskan waktunya di depan komputer juga akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas. Selama ini kebanyakan dari para guru atau orang tua hanya memberikan teguran ataupun hukuman saat mereka membolos untuk bermain game online.

Persoalan bermain game bahkan sampai level kompulsif merupakan bagian dari *al-Mas' alatu Al-Mu'ashirah* (masalah kontemporer), yaitu masalah yang belum ada pembahasannya dalam al-quran maupun hadist. Yusuf Qardlawi telah mengungkapkan pada dasarnya islam membolehkan permainan hanya sekedar untuk melapangkan hatinya, tidak sampai menjadikan hal itu sebuah kebiasaanya dan perangnya dalam semua kesempatan sehingga sampai melupakan suatu kewajibannya dan melemahkan segala aktifitasnya (Robbani Press, 2004: 336). Dalam islam istilah bermain game bisa dimaknai sebuah permainan yang layaknya permainan biasa seperti catur,ludo,ular tangga, monopoli dan permainan baik tradisional maupun permainan modern (Muhammad fairuz, pustaka Progressif, 2018:503) maka dari itu, dalam kaitannya dengan game online telah dijelaskan dalam Al-Qur'an, istilah game bisa ditemukan pada surat Al-An'am ayat : 70



Artinya : “Dan tinggalkan lah orang-orang yang menjadikan agama mereka sebagai main-main dan senda gurau.....” (quran.kemenag.go.id diakses pada 26 maret 2020)

Kaidah ushul fiqh menyebutkan bahwa hukum asal segala sesuatu itu ialah mubah/boleh sampai ada dalil yang menunjukkan keharamannya (Toha Putra, 2009 : 31). Dari pemahaman asal sebuah permainan itu hukumnya boleh baik itu yang bersifat offline maupun online. Akan tetapi kebolehan/kemubahan tersebut bisa hilang apabila terhadap unsur-unsur yang dapat merusak atau menimbulkan *madharat*. Akibatnya hukum bermain game itu bergeser dari

boleh (mubah) menjadi dilarang (haram) ataupun makruh sesuai dengan kadar kamadharatan (Dar Al-Kotob Al-Ilmiyah, 2005: 178).

Salah satu upaya kegunaan yang dilakukan konseling pihak sekolah adalah memberikan konseling kelompok dengan tujuan untuk mengurangi kecanduan game online. Proses yang dilakukan konseling kelompok agar siswa dapat mengurangi bermain game online, siswa mencoba beberapa hal yang *pertama* menghitung berapa lama menghabiskan waktu untuk bermain game online agar dirinya sadar dan bisa untuk mencoba sendiri menghitung waktu atau bisa dengan cara dicatat hingga tau bermain game online dalam satu minggu dan kemudian lihat totalnya dalam seminggu berapa jam bermain game online, *kedua* kurangi perhalan-lahan jangan sekaligus berhenti setelah tau dalam bermain game online satu minggu menghabiskan waktu 20 jam maka saatnya untuk bisa menguranginya dengan perlahan misalnya dari seminggu 20 jam menjadi 16 jam dan bisa membuat target dalam satu minggu itu berhenti yang asalnya sering menjadi jarang, *ketiga* bulatkan tekad untuk berhenti dengan cara niat bila anda menyadari bahwa banyak hal yang masih lebih penting ketimbang bermain game online maka lebih mudah untuk membiasakan dirinya untuk tidak kecanduan game online, *keempat* setiap anda bisa menghindari game online berhadiah pada diri anda sendiri bila bisa mengendalikan ditentukan diri anda sendiri untuk berhenti pada waktu yang ditentukan maka tidak ada salahnya jika anda memberikan apresiasi pada dirinya. (Hasil wawancara dengan ibu Lilis Nurbaeti 24 Oktober 2019).

Melihat permasalahan yang semacam ini, menjadi satu kewajiban sebagai seorang guru BK untuk melakukan konseling untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut Habsy konseling dalam lingkup pendidikan merupakan upaya penanganan masalah dalam rangka memfasilitasi perkembangan individu dalam lingkungannya yang tertuju pada upaya menciptakan kondisi optimum bagi perkembangan individu. Ada berbagai macam pendekatan dan teknik konseling yang dapat digunakan untuk melakukan

proses konseling. Salah satu diantaranya adalah layanan konseling kelompok dengan teknik Rasional Emotive Therapy.

Konseling kelompok merupakan bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok dengan menyampaikan informasi ataupun aktivitas kelompok yang diarahkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri, penyesuaian diri, pengembangan diri dan pemahaman lingkungan untuk mengubah sikap perilaku selaras dengan lingkungan. Konseling kelompok cocok diterapkan bagi orang yang mengalami kesulitan, ketidakpuasan, ataupun perilaku yang menghambat perkembangan diri. (Rohman Natawijaya 2009:6). Konseling kelompok dianggap dinamika kelompok karena dengan dinamika kelompok yang dibangun saat proses konseling dapat memaksimalkan peran setiap anggota kelompok untuk turut berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok yang secara tidak langsung menjadi sarana dalam berkomunikasi dan menjalin hubungan baik serta melakukan penyesuaian diri masing-masing anggota kelompok secara inovatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Mc Clure (Kurnanto, 2013:1)

Teori konseling Rasional emotive ini termasuk aliran psikokonseling yang berlandaskan asumsi bahwa manusia dilahirkan dengan potensi, baik untuk berpikir rasional dan jujur maupun untuk berpikir irasional dan jahat (corey , 2013:238) Rational Emotive Therapy berpangkal pada beberapa keyakinan tentang martabat manusia dan tentang proses manusia dapat mengubah diri, yang sebagian bersifat filsafat dan sebagian bersifat psikologis. Rasional Emotive Therapy mendorong suatu revaluasi filosofis dan ideologis berlandaskan asumsi bahwa masalah-masalah manusia berakar secara filosofis, jadi RET tidak diarahkan semata-mata pada penghapusan gejala (Ellis, 1967, hlm. 85; 1973, hlm.172), tetapi untuk mendorong klien agar menguji secara kritis nilai-nilai dirinya yang paling dasar. Jika masalah yang dihadirkan oleh klien adalah ketakutan atas kegagalan perkawinan, sasaran yang dituju oleh terapis bukan

hanya pengurangan ketakutan spesifik itu melainkan penanganan atas rasa takut gagal pada umumnya. RET bergerak keseberang penghapusan gejala.

Oleh karena itu ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan game online di SMPN 1 CIPARAY penelitian tertarik untuk mengamati lebih lanjut atau lebih dalam lagi tentang bagaimana yang kecanduan game online dengan konseling kelompok yang menggunakan pendekatan RET.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang sebagai yang telah di uraikan, maka focus penelitian adalah

Konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online :

1. Bagaimana perilaku anak yang bermain Game Online di SMPN 1 Ciparay?
2. Bagaimana proses konseling kelompok dengan pendekatan RET SMPN 1 Ciparay ?
3. Bagaimana hasil perilaku anak setelah mendapatkan konseling kelompok dengan Pendekatan RET di SMPN 1 Ciparay?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perilaku anak dalam bermain Game Online di SMPN 1 Ciparay.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana proses konseling kelompok dengan pendekatan RET di SMPN 1 Ciparay.
3. Untuk mengetahui hasil perilaku anak setelah mendapatkan konseling kelompok dengan Pendekatan RET di SMPN 1 Ciparay.

D. Kegunaan Penelitian

1. Akademik

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan ilmu dibidang konseling, khususnya pada konseling kelompok dengan pendekatan RET bagi siswa-siswi di Sekolah Menengah Pertama (SMP)

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi bagi semua pihak khususnya peneliti dan para siswa yang kecanduan game online dalam mengatur waktu belajar, kesehatan dalam bermain game online.

b. Bagi Masyarakat umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran untuk bisa mengatur waktu pada saat bermain game online dan belajar yang ditunjukkan para siswa yang kecanduan game online dalam kehidupan sehari-harinya serta dapat menjadi bahan acuan dalam pembentukan perilaku sehat.

E. Landasan Pemikiran

1. Hasil Penelitian sebelumnya

- a. Skripsi Fitri Ma'rifatul Laili dari Universitas Negeri Surabaya (2014) yang berjudul "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa" Dari berbagai pendapat tersebut

dapat diangkat kesimpulan bahwa kecanduan game online adalah sebuah kondisi kronis dalam memainkan permainan berbasis elektronik yang terhubung dengan internet dengan aturanaturan tertentu yang dilakukan berulang-ulang hingga lepas kendali dan mengalami kesulitan untuk menghentikan perilaku tersebut secara sukarela.

- b. Skripsi Fitriatun Solikhah dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2016) yang berjudul “ Efektivitas Pendekatan Rasional Emotive Behavior Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Jumeneng Sumberadi Sleman” Pada penelitian ini bisa mengetahui dampak negatif dari bermain game online.
- c. Dalam skripsi Gery Fernando dari Universitas Lampung (2017) yang berjudul “Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar” Pada penelitian bisa membantu para orang tua untuk mengetahui mengenai permainan Game online dan hubungannya dengan perilaku sosial dan prestasi belajar.
- d. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan diteliti, karena pada peneliti ini memakai konseling kelompok dan metode yang digunakan adalah deskriptif dengan model kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan informasi yang factual dan mengurangi kecanduan pada siswa.

2. Landasan Teoritis

a. Perilaku Kecanduan

Menurut Simmons (2008) ada 4 tahap dalam proses modelling yang dapat menjelaskan potensi timbulnya perilaku kecanduan. Tahap pertama seorang remaja yang berpotensi kecanduan secara sadar memperhatikan orang lain berperilaku, tahap kedua adalah dimana remaja mengambil ingatan kembali apa yang telah ia amati dan dapat meniru melalui perilaku, tahap ketiga remaja meniru kembali dan mengulang, tahap keempat jika perilaku kecanduan berhasil ditiru dan dilakukan maka telah ada motivasi internal bagi remaja.

Perilaku adalah sebuah respon reaksi seseorang terhadap stimulus dari luar, perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan ialah bagaimana cara membentuk perilaku sesuai yang di harapkan (Bimo, 2003:17)

Bentuk Perilaku gangguan perilaku dapat ditinjau dari berbagai segi. Menurut Prayitno dan Amti (2009:46- 48), bentuk-bentuk gangguan perilaku tersebut digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, yaitu: dimensi sosialitas, seperti bentrok dengan guru, dimensi moralitas, seperti melanggar tata tertib sekolah, membolos, tidak senonoh, minggat, nakal, kasar, dimensi religius, seperti tidak melakukan salat atau perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang dianutnya.

Perilaku dapat disimpulkan peserta didik dengan perilaku kecanduan game online memiliki 4 tahapan jika perilaku kecanduan berhasil ditiru dan

dilakukan maka telah ada motivasi internal bagi remaja dan bentuk perilakunya ini memiliki 3 dimensi.

b. Pengertian konseling kelompok

Latipun (2001:147) konseling kelompok (*group counseling*) merupakan salah satu bentuk konseling dengan memanfaatkan kelompok untuk membantu, member umpan balik (*feed back*) dan pengalaman belajar. Konseling kelompok dalam prosesnya menggunakan prinsip-prinsip dinamika kelompok. konseling kelompok adalah upaya bantuan kepada individu dalam suasana kelompok dengan jumlah anggota 4-8 anggota atau konseli untuk mendiskusikan atau memecahkan masalah. Pelaksanaannya dalam suatu tempat tertentu dengan seorang pembimbing atau lebih untuk membantu mengarahkan agar konseli dapat memperoleh kemudahan dalam rangka memecahkan permasalahan.

Konseling kelompok dapat disimpulkan dalam pelaksanaan konseli konselor dapat memberikan bantuan yang diberikan kepada orang yang membutuhkan atau klien pada situasinya kelompok yang terdiri 4 orang atau lebih.

c. Teori Konseling Rasional Emotive Therapy

Istilah Rational Emotive Therapy sukar diganti dengan istilah bahasa Indonesia yang mengena; paling-paling dengan dideskripsikan dengan mengatakan: corak konseling yang menekankan kebersamaan dan interaksi antara berpikir dan akal sehat atau rational thinking, berperasaan

– emoting, dan berperilaku – acting , serta sekaligus menekankan bahwa suatu perubahan yang mendalam dalam cara berpikir dapat menghasilkan perubahan yang berarti dalam cara berperasaan dan berperilaku. Maka, orang yang mengalami gangguan dalam alam perasaannya, harus dibantu untuk meninjau kembali caranya berpikir dan memanfaatkan akal sehat (W.S.Winkel, Media Abadi 2006. hlm.429).

Teori konseling Rasional emotive therapy ini termasuk aliran psikokonseling yang berlandaskan asumsi bahwa manusia dilahirkan dengan potensi, baik untuk berpikir rasional dan jujur maupun untuk berpikir irasional dan jahat (corey , 2013:238) Rational Emotive Therapy berpangkal pada beberapa keyakinan tentang martabat manusia dan tentang proses manusia dapat mengubah diri, yang sebagian bersifat filsafat dan sebagian bersifat psikologis.

Teori rasional emotive therapy dapat disimpulkan dengan adanya teori rasional emotive therapy ini dalam proses manusia ini dapat mengubah dirinya yang tadinya berpikirnya irasional menjadi rasional.

d. Kecanduan Game Online

Kecanduan *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin,2009.11).

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah sebuah kondisi kronis dalam memainkan permainan berbasis elektronik yang terhubung dengan internet dengan aturan-aturan tertentu yang dilakukan berulang-ulang hingga lepas kendali dan mengalami kesulitan untuk menghentikan perilaku tersebut secara sukarela.

3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian menurut Sapto Haryoko dalam Iskandar (2008: 54) menjelaskan secara teoritis model konseptual variabel-variabel penelitian, tentang bagaimana teori-teori yang berhubungan dengan variabel-variabel penelitian yang ingin diteliti, yaitu variabel bebas dengan variabel terikat.





Gambar 1. 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

F. Langkah – langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil di SMPN 1 Ciparay untuk melaksanakan studi kasus ini didasarkan atas beberapa pertimbangan yaitu yang pertama keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti, baik bisa dilihat dari segi tenaga ataupun segi efisien waktu, adanya pertimbangan bahwa di SMPN 1 Ciparay terdapat populasi yang sesuai dengan penelitian ini dan pihak sekolah

memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Ciparay yang beralamat di jalan Raya Laswi NO 809 Ciparay.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif ini merupakan metode terhadap pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan secara sistematis dan actual mengenai fakta penelitian, yakni untuk menggambarkan konsep proses konseling kelompok terhadap anak di SMPN 1 Ciparay yang kecanduan game online agar bisa mengurangi bermain game online. Pendekatan kualitatif menggunakan latar alamiah, menggunakan manusia sebagai instrumen utama, menggunakan pengamatan, wawancara atau studi dokumen sebagai metode, menjangkau data, menganalisis data secara induktif, menyusun teori dibawah ke atas, menganalisis data secara deskriptif, mementingkan proses dari pada hasil, membatasi masalah penelitian focus menggunakan kriteria sendiri (Moelong, 2010:10-13)

Penelitian dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang dampak perilaku siswa-siswi yang telah kecanduan game online agar bisa menguranginya dan mengetahui factor dorongan siswa kelas VIII menjadi kecanduan bermain game online.

3. Jenis Data

- a. Perilaku anak dalam bermain Game Online.
- b. Menganalisis dan mendeskripsikan proses konseling kelompok dengan pendekatan Rasional Emotive Therapy.
- c. Hasil perilaku anak setelah mendapatkan konseling kelompok dengan pendekatan rasional Emotive Therapy.

4. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini terdiri dari:

- a. Sumber data primer

Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individu ataupun kelompok, hasil observasi terhadap suatu kejadian, dan kegiatan observasi ini terhadap suatu benda (fisik) dalam penelitian ini penulis mengambil data kepada Guru Bimbingan Konseling , serta beberapa siswa yang telah di konseling oleh Konselornya.

- b. Sumber data sekunder

Data perlengkapan yang sudah tersedia berupa sekunder, sumbernya dari buku dan dokumen yang lain.

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data akan menggunakan satu atau beberapa jenis metode yang dipilih dan digunakan dalam pengumpulan data, tentunya harus sesuai dengan sifat dan karakteristik penelitian yang dilakukan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sesuai dengan metode pengumpulan data yang telah digunakan pada penelitian, maka untuk lebih jelasnya penelitian akan menguraikannya, yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, yang dilakukan secara sistematis dan sengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang diselidiki. Observasi ini berfungsi untuk memperoleh gambaran pengetahuan serta pemahaman mengenai data konseling dan untuk menunjang serta untuk melengkapi bahan-bahan yang diperoleh melalui wawancara. Dalam observasi ini mengamati segala aspek yang meliputi perilaku anak yang kecanduan game online.

Pada penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung, agar bisa mengetahui situasi dan kondisi lokasi maka penelitian ini secara objektif. Yang bertujuan untuk membantu agar bisa mengurangi kecanduan game online pada siswa di SMP Negeri 1 Ciparay.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bagian dari metode Kualitatif. Dalam metode Kualitatif ini ada teknik wawancara, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara merupakan suatu proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah focus penelitian ini diarahkan pada pusat penelitian. Dalam hal ini metode wawancara yang

mendalam dilakukan dengan adanya daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya (Moleong,2007: 186)

Penelitian ini menggunakan wawancara dengan Kordinator BK di SMPN 1 Ciparay. Pelaksanaan proses konseling kelompok dan data-data permasalahan yang ada pada siswa. Alasan menggunakan metode ini adalah penelitian ingin memperoleh informasi dan pemahaman dari aktivitas, kejadian, serta pengalaman hidup seseorang yang tidak dapat di observasi secara langsung. Dengan metode ini penelitian dapat mengeksplorasi informasi dari subjek secara mendalam.(Wawancara dilakukan dengan koorditaor BK)

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan (Arikunto, 2006: 309). Maka teknik data yang digunakan untuk mengetahui konseling kelompok untuk mengurangi kecanduan game online di SMPN 1 Ciparay adalah menggunakan penelitian deskriptif. Metode analisa dalam pembahasan skripsi ini akan menggambarkan, menguraikan dan menginterpretasikan temuan-temuan di lapangan yang dihubungkan dengan literature kepustakaan, karena data dan informasi yang diperoleh berupa kecerdasan, kelehan fisik dan mengatur waktu bermain game online pada siswa. Oleh karena itu digunakan analisis kualitatif

Metode analisa data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang dikemukakan oleh J.Moleong (2005:10-105) yaitu sebagai berikut:

- a. Seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari wawancara dan observasi
- b. Mengadakan reduksi (pemilihan) data keseluruhan
- c. Menyusun dalam satuan-satuan dan kemudian dikategorikan pada langkah berikutnya.
- d. Mengadakan keabsahan data

Dianalis berdasarkan teori Rasional Emotive Therapy dapat mengubah pemikiran emosi, perilaku individu yang salah mengenai sesuatu gagasan yang dilandaskan dari pikiran-pikiran yang tidak rasional. RET ini memberikan pertimbangan – pertimbangan rasional agar individu ini tidak lagi berpikir secara tidak rasional, oleh karena itu menggunakan pendekatan RET sebagai pendekatan yang akan membantu individu ini untuk mengurangi kecanduan game online.