

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Inovasi teknologi semakin maju seiring dengan berjalannya waktu, termasuk saat ini dimana teknologi telah mencapai tingkat kecanggihan yang lebih tinggi, bahkan telah merubah bagian tak terpisahkan dari pola hidup masyarakat seperti anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Permainan daring merupakan permainan yang umumnya dimainkan dengan menggunakan jaringan internet dan jenis jaringan lainnya, serta selalu menggunakan teknologi modern seperti komputer dan ponsel. Andrew Rollings dan Ernest Adams (2019:27) menyatakan *game online* dapat dilihat sebagai suatu bentuk teknologi dari pada hanya sebuah *genre* permainan, karena ia berfungsi sebagai suatu mekanisme yang menghubungkan pemain bersama dalam permainan, bukan hanya sebagai pola tertentu dalam permainan.

*Game online* sangat populer karena dapat berfungsi sebagai penghilang kelelahan setelah beraktivitas dan sebagai cara untuk mengurangi stres. Namun, tidak semua individu mampu mengendalikan penggunaannya dengan baik, sehingga dapat menjadi kecanduan. Banyak orang yang terlalu terlibat dalam *game online* ini dan mengabaikan tanggung jawab mereka hanya demi bermain *game*.

Banyak remaja saat ini dapat dengan mudah mendapatkan akses ke *smartphone* karena disediakan oleh orang tua mereka. Tujuannya adalah agar anak-anak tidak ketinggalan dalam mengikuti perkembangan teknologi di era modern ini. Namun, kenyataannya, beberapa anak justru menyalahgunakan *smartphone* dengan bermain *game online* bersama teman-teman mereka tanpa memperhatikan waktu.

Selain itu, para pemain *game online* seringkali melupakan waktu untuk beribadah, belajar, dan beristirahat. Hal ini berdampak pada meningkatnya kecanduan terhadap *game* mereka.

Ketergantungan pada *game online* adalah perilaku yang berlangsung secara menerus dan memaksa, di mana seseorang memiliki obsesi yang kuat terhadap permainan yang dimainkan melalui internet, sehingga menyebabkan gangguan dalam aktivitas sehari-hari mereka. Dampak negatif dari *game online* menyebabkan masalah bagi para pemain yang sulit mengendalikan dan mengatur diri mereka. Mereka kesulitan untuk berhenti atau meninggalkan permainan kecuali jika mereka mengurangi waktu dan jumlah permainan yang mereka mainkan. Jenis kecanduan *game online* ini dikaitkan dengan penggunaan teknologi internet, yang dikenal sebagai gangguan kecanduan internet. Young (2016:50) mengungkapkan bahwa kecanduan komputer dan permainan adalah salah satu bentuk kecanduan internet yang berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam dunia internet yang populer dan menarik minat banyak orang sehingga mengidentifikasi tingkat ketergantungan terhadap *game online* sangat parah.

Sudah banyak usaha yang dilakukan oleh guru BK, namun sampai sejauh ini belum ada penanganan secara khusus atau secara konseling, tetapi hanya melakukan peneguran kepada siswa seperti menyimpan handphone ketika berada di sekolah, melakukan penggeledahan barang (*razia*) yang dilakukan oleh perangkat Osis sekolah secara mendadak, karena guru BK tidak diperbolehkan untuk melakukan *Razia* kepada siswa. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) berinteraksi dengan siswa, serta menyediakan aktivitas yang bernilai bagi siswa selama waktu

senggang. Namun, tindakan yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Jasinga memang belum mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut penuturan Ibu Rachmadhini, seorang guru BK, dalam tahap awal penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Jasinga, dalam konteks ini sebagian besar siswa memang bermain *game*, terutama siswa kelas VIII lebih terlihat sering bermain *game* di kelas. Banyak siswa yang menggunakan ponsel mereka untuk bermain *game online* saat guru mata pelajaran sedang tidak hadir, bahkan jika mereka seharusnya mengerjakan tugas. Ketergantungan mereka terhadap *game online* ini memiliki konsekuensi serius, seperti seringnya bolos absen sekolah, mengantuk di kelas, menyelesaikan tugas tidak sampai selesai, dan penurunan nilai akademik dalam prestasi siswa. Guru BK juga dalam menjalankan tugasnya mengalami kendala dan kesulitan karena pada sekolah tersebut hanya terdapat satu guru BK saja sedangkan siswa/siswi yang ada di sekolah berjumlah sekitar kurang lebih 1000 siswa. Sehingga guru BK membutuhkan bantuan dari para wali kelas untuk membantu mengawasi siswa yang berada di kelas. Ketika terdapat siswa yang mengalami suatu masalah akan ditangani terlebih dahulu oleh wali kelas kemudian akan dilaporkan kepada guru BK sehingga akan mendapatkan bimbingan secara khusus dari guru BK.

Konseling pihak sekolah memberikan upaya penanganan melalui bimbingan rohani Islam dengan maksud untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap *game online*. Langkah utama yang dilakukan konseling pihak sekolah ketika siswa menggunakan ponsel atau bahkan bermain *game* selama pelajaran di dalam kelas. biasanya siswa langsung ditegur dan disuru mematikan handphone lalu

memasukkannya kedalam tas, jika siswa sudah ditegur tetapi tetap melanggar dan tidak mendengarkan biasanya siswa membacakan salah satu surat-surat pendek yang mereka ketahui.

Melihat situasi saat ini menjadi tanggung jawab sebagai konselor bimbingan untuk melaksanakan sesi konseling guna mengatasi masalah tersebut. Konseling dalam konteks pendidikan adalah langkah yang diambil untuk mengatasi masalah dengan tujuan memfasilitasi perkembangan individu di lingkungan mereka, dengan upaya menciptakan kondisi yang optimal bagi pertumbuhan individu. Terdapat berbagai pendekatan dan teknik konseling yang dapat digunakan dalam proses konseling. Salah satunya adalah melalui bimbingan keagamaan. Oleh karena itu, bimbingan rohani Islam memiliki pentingnya dalam konteks sekolah, terutama jika mayoritas siswa di sekolah tersebut beragama Islam.

Bimbingan rohani Islam dilakukan dengan cara yang sama seperti bimbingan pada umumnya, tetapi lebih ditujukan untuk mendorong seseorang untuk lebih dekat dengan Allah SWT dengan memberikan bantuan atau pertolongan kepada seseorang untuk membangun kesejahteraan jiwa yang meliputi keadaan rohani dan fisik yang optimal, baik dari perspektif fisik maupun mental, dengan tujuan mencapai ketenangan dan kedamaian. Bimbingan Rohani Islam dapat membantu orang mencapai kebahagiaan yang sebenarnya, melihat diri mereka dari berbagai sudut pandang, Namun, penting untuk selalu mengingat bahwa mereka merupakan hasil ciptaan Allah SWT dan memiliki tanggung jawab untuk selalu patuh terhadap ajaran-Nya.

Keagamaan merujuk pada bentuk pendekatan yang memberikan dukungan tanpa menggunakan obat-obatan, melainkan berfokus pada dimensi spiritual. Istilah "therapy" dalam bahasa Inggris dapat diartikan sebagai proses penyembuhan atau pengobatan, namun juga mencakup konsep pemulihan tanpa penggunaan bahan kimia. Sebenarnya, dalam kehidupan secara tidak sadar terapi dilakukan sehari-hari seperti saat kita menghadapi cobaan atau masalah, kita diajak untuk bersabar dalam menghadapinya. Dalam hal ini, kita sudah menerapkan terapi kesabaran sebagai bentuk terapi. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada agama Islam. Agama adalah sistem kepercayaan individu yang melibatkan interaksi dengan penciptanya. Dalam konteks spiritualitas, terapi keagamaan dapat melibatkan aktivitas keislaman yang bisa menenangkan jiwa dan pikiran manusia serta agar lebih mendekatkan diri kepada penciptanya

Peneliti mengadakan pengamatan yang lebih mendalam mengenai bimbingan rohani Islam melalui pendekatan keagamaan dalam menyelesaikan permasalahan keterikatan *game online* pada siswa SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor tujuannya adalah untuk menilai apakah pendekatan ini berhasil dalam mengatasi ketagihan pada *game online* siswa atau mungkin kurang efektif. Tidak peduli sosial merupakan salah satu problematika dari kecanduan permainan *game online* tersebut. Dengan mengacu pada pernyataan dari guru bimbingan dan konseling (BK) di lokasi penelitian bahwa masih terdapat siswa yang kecanduan *game online* sehingga sangat berpengaruh buruk terhadap aktivitas belajarnya. Hal ini menyebabkan peserta didik sering membolos di jam pelajaran karena tidak menyadari bahwa jam pelajaran sudah akan dimulai ini akibat dari keasikan

bermain *game online* mereka kehilangan kesadaran akan tanggung jawab mereka sebagai pelajar, yakni untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Alasan peneliti melakukan riset ini karena fenomena kecanduan *game online* pada saat ini memang masih banyak terjadi di lingkungan sekolah dan perlu dikaji lebih dalam lagi agar siswa bisa lebih fokus terhadap pembelajaran di ruang kelas. Keagamaan juga digunakan dalam judul ini karena mayoritas di sekolah tersebut beragama Islam dan semua siswi serta guru-guru memakai jilbab serta menutup aurat. Peneliti juga memilih sekolah ini karena SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor merupakan sekolah favorit di daerah tersebut serta memiliki murid terbanyak. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memilih metode pendekatan studi kasus karena tujuannya untuk melakukan analisis secara rinci dan mendalam terhadap individu dalam periode waktu tertentu, dengan tujuan membantu mereka mengatasi masalah yang sedang mereka hadapi.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka pertanyaan yang muncul adalah:

1. Bagaimana kondisi kecanduan *Game online* siswa?
2. Bagaimana proses pelaksanaan bimbingan rohani Islam untuk siswa yang kecanduan *game online*?
3. Bagaimana hasil bimbingan rohani dengan pendekatan keagamaan siswa kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang ingin dicapai:

1. Untuk mengetahui bagaimana kondisi kecanduan *game online* siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan bimbingan rohani Islam untuk siswa yang kecanduan *game online*.
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil bimbingan rohani dengan pendekatan keagamaan siswa kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor.

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **1. Secara Akademik**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau manfaat yang signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang konseling. Peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi pihak-pihak lain, atau mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa, serta menjadi referensi tambahan yang berharga bagi universitas dalam penulisan karya ilmiah di masa mendatang.

#### **2. Secara Praktis**

Peneliti mengharapkan ini bahwa hasil dari penelitian ini akan bermanfaat bagi lembaga pendidikan, terutama SMP Negeri 1 Jasinga, serta masyarakat umum. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi berharga mengenai pengaturan waktu antara bermain *game online* dengan belajar. Penelitian ini juga dianggap sebagai sumber edukasi dan literasi yang mengenai analisis bimbingan keagamaan bagi siswa yang memiliki masalah kecanduan *game online*.

### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berbasis pada penelitian yang dilaksanakan oleh Silviasari Lusiana (2019) yang berjudul “Bimbingan dan Konseling Islam dengan Menggunakan Terapi Sholat Bahagia dalam menangani Remaja yang Kecanduan *Game online Mobile Legend* (Studi kasus Siswa kelas X SMA Bina Bangsa Surabaya)”. Metode yang digunakan oleh penelitian ini yaitu dengan metode pendekatan kualitatif, serta melakukan pengumpulan data melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa proses penanganan remaja yang mengalami ketergantungan pada *game online*, terapi sholat bahagia diterapkan melalui penanganan tahapan berikut, 1) konselor dan fasilitator terapi Sholat Bahagia memberikan penjelasan mengenai konsep dan poin-poin terapi sholat bahagia kepada konseli, konselor dan konseli melaksanakan sholat bahagia bersama-sama, dan konselor mengamati dan memantau perkembangan konseli dalam menjalankan terapi sholat bahagia serta menilai perkembangan individu; 2) memberikan "homework" berupa amalan istighfar dan dzikir kepada konseli, terutama setelah melaksanakan sholat atau pada waktu luang. Dampak dari konseling dengan pendekatan penerapan ini adalah meningkatnya kesadaran konseli terhadap kesalahan-kesalahannya dan memohon ampunan kepada Allah karena telah melalaikan perintah-Nya semata-mata demi bermain *game online*.

Berdasarkan penelitian selanjutnya dengan judul ”Bimbingan Konseling Islam dengan Pendekatan *Behavior Teknik Self Management* dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game online* (Studi Kasus pada Siswa Kelas X SMA

Khadijah Surabaya Tahun Pelajaran 2018/2019)” yang penelitiannya dilakukan oleh Sarifah Aisyah (2019). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan beberapa prosesnya diantaranya, 1) proses konseling menggunakan pendekatan bimbingan dan konseling Islam dengan menggunakan teknik *self management behavior*, yang meliputi langkah-langkah umum dalam prosedur konseling, seperti identifikasi masalah, diagnosis, prognosis, treatment, serta evaluasi dan tindak lanjut. Proses treatment melibatkan kombinasi teknik *self management* dalam konseling dengan terapi Islam, seperti terapi shalat. 2) penerapan imbingan konseling Islam dengan pendekatan *behavior teknik self management* berhasil mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas X SMA Khadijah Surabaya, meskipun tidak sepenuhnya. Hal tersebut terlihat dari *behavior checklist* yang menunjukkan penurunan intensitas perilaku konseli dan peralihan dari kebiasaan bermain *game online* menjadi kebiasaan yang lebih positif, serta memiliki wadah bagi konseli untuk mengungkapkan masalah yang dialami. Selain itu, terapi shalat juga membantu melatih konseli untuk menjadi lebih sabar dan optimis.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Anik Nidaul Hana (2021) dengan judul "Penanganan Kecanduan *Game online* melalui Metode Spiritual *Hypnotivation Therapy* di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis". Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode spiritual *hypnotivation therapy*

diterapkan bukan untuk ketergantungan pada *game* saja tetapi, juga diberikan kepada santri binayang lainnya terutama yang sedang menjalani proses rehabilitasi. Pelaksanaan terapi dilakukan di dua lokasi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan kondisi santri bina. Hal utama yang dilakukan meliputi *hypnotherapy*, ruqyah syar'iyah, serta pendekatan lainnya, seperti mandi malam, menjalankan shalat wajib dan sunnah, melakukan pemeriksaan medis, dan mendapatkan bimbingan spiritual. Berdasarkan pengalaman santri bina yang telah menjalani penanganan kecanduan *game* melalui metode spiritual *hypnotivation therapy*, mereka mengalami perasaan kedamaian batin, sehingga menyadari kesalahan-kesalahan mereka, dan menyesal atas perbuatan-perbuatan yang dilakukan.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu dalam aspek mengurangi ketergantungan siswa terhadap *game* fokusnya membahas tentang kecanduan *game online* serta menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada pendekatan atau cara penanganan yang digunakan dalam mengatasi permasalahan ini. Selain itu penelitian terdahulu hanya menggunakan satu terapi atau satu metode saja yaitu peneliti pertama menggunakan terapi shalat, peneliti kedua menggunakan metode *self management* dan peneliti ketiga menggunakan metode spiritual *hypnotivation therapy* sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian dengan kegiatan-kegiatan ke Islaman melalui terapi keagamaan. Oleh karena itu, perbedaan mendasar antara penelitian yang sedang dibahas dengan penelitian sebelumnya adalah pada cara penanganan yang digunakan dalam mengatasi kecanduan *game online*. Dilihat dari lokasi penelitian terdahulu dan peneliti memiliki perbedaan dimana peneliti melakukan penelitian di

SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor. Tetapi untuk hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama-sama ingin mendapatkan hasil yang baik terhadap perubahan siswa yang sedang mengalami permasalahan semacam ini.

## **F. Landasan Pemikiran**

### **1. Landasan Teoritis**

#### **a. Bimbingan Rohani Islam**

##### **1) Pengertian**

Upaya memberikan pendampingan kepada seseorang yang menghadapi kesulitan dalam aspek spiritual dikatakan sebagai pengertian dari bimbingan rohani Islam. Agar orang tersebut mampu mengatasi permasalahan yang dialaminya guna mendapatkan kesabaran yang berkaitan dengan kerohanian individu dalam menghadapi permasalahan yang mengarah pada keselamatan dan ketentraman pribadi seseorang agar dalam kehidupan beragamanya selalu sesuai dengan kehendak Allah SWT agar mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Rohamah, 2018:41).

##### **2) Tujuan Bimbingan Rohani Islam**

Mendorong individu dalam pengembangan spiritual mereka, membantu individu dalam memperkuat dimensi spiritual mereka sejalan dengan ajaran agama muslim. Hal ini meliputi peningkatan keimanan, pemahaman terhadap nilai-nilai agama, praktik ibadah yang benar, pemahaman tentang tujuan hidup yang islami, serta pengembangan kualitas moral dan etika. Bimbingan rohani Islam bertujuan untuk membimbing individu agar mencapai kedamaian batin, harmoni dalam hubungan dengan Allah SWT.

### 3) Fungsi Bimbingan Rohani Islam

Fungsi bimbingan rohani Islam melibatkan bantuan bagi individu yang mengalami kendala dalam memahami potensi dan kemampuan pribadi mereka serta mengatasi masalah yang dihadapi, dengan tujuan agar mereka dapat mengembangkan diri dan beradaptasi dengan lingkungan mereka secara sadar dan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Bimbingan ini juga bertujuan untuk membantu klien dalam mengetahui, mengenali dan memahami diri mereka sendiri, sehingga mereka dapat menerapkan karakteristik pribadi mereka dalam mengembangkan potensi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, fungsi lain dari bimbingan rohani Islam memberikan pelayanan kepada klien agar setiap individu dapat mengembangkan diri menjadi pribadi yang mandiri dan memiliki pemahaman yang optimal terhadap tuntunan syari'at Islam.

#### b. Pendekatan keagamaan

Pendekatan keagama adalah upaya untuk menyembuhkan jiwa melalui ajaran agama Islam. Syaiful Hamali (Windiaty, 2021:21) berikut adalah beberapa pendekatan terapi keagamaan yang digunakan yang bertujuan memberikan prinsip-prinsip Islam:

- a) Membaca do'a merupakan hal yang paling penting bagi manusia doa menjadi sumber kekuatan dan dukungan ketika mereka mengalami kelemahan atau musibah. Individu juga membutuhkan cara untuk menenangkan hati dan jiwa mereka, serta mencurahkan perasaan dan kondisi mereka. Karena itu, doa digunakan sebagai salah satu metode terapi agama.

- b) Selanjutnya, sholat memiliki peran penting dalam terapi agama. Dengan menjalankan sholat dengan baik, dengan khusyuk dan keyakinan bahwa tujuannya adalah untuk menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah SWT serta mengharapkan kebahagiaan dalam hidupnya, meninggalkan segala urusan duniawi, sholat memiliki dampak yang luar biasa dalam menghilangkan kegelisahan, kekhawatiran, kecemasan, dan gangguan mental.
- c) Membaca al-Qur'an juga menjadi aspek utama bagi umat Muslim, karena ayat-ayatnya memberikan petunjuk dan kebutuhan yang diperlukan, serta memberikan ketenangan bagi pembacanya. Maka dari itu, al-Qur'an digunakan sebagai sumber ketenangan rohani dan fisik, serta merupakan pendekatan terbaik dalam menjalani kehidupan agama.
- d) Terakhir, dzikir merupakan usaha untuk mengingat, mengucapkan dan mengagungkan nama serta keagungan Allah SWT secara berulang, dengan menyadari bahwasannya hanya kepada Allah lah yang merupakan penolong dan pemberi petunjuk terbaik. Dzikir dapat membantu seseorang mencapai ketenangan, sehingga sering digunakan sebagai bentuk terapi keagamaan atau religius.

c. *Game online*

Menurut Adams (2013:149) problem permainan *game online* menarik perhatian masyarakat luas. Ketergantungan pada *game online* merupakan aktivitas paling umum yang dilakukan di internet. Makna ketergantungan secara etimologis dapat dipahami melalui dua konsep, yaitu ketergantungan dan permainan daring.

Ketergantungan atau kecanduan adalah istilah yang digunakan dalam konseling dan terapi untuk menggambarkan kondisi yang terkait dengan kebiasaan yang merusak, seperti kecanduan alkohol dan merokok. Namun, *game online* juga merujuk pada permainan daring yang bisa dimainkan bersama-sama melalui jaringan internet, meskipun mereka berada pada lokasi yang berjauhan.

Seiring waktu, *game online* telah menjadi sangat terkenal dan dapat dijangkau dengan mudah. *Game* ini dapat dijalankan melalui berbagai platform, seperti *smartphone*, dan komputer pribadi. Tidak peduli budaya, usia, atau jenis kelamin, *game online* menjadi salah satu aktivitas rekreasi yang paling diminati saat ini. Ketika digunakan sebagai hiburan, *game online* dapat memberikan manfaat dengan mengurangi stres dan kelelahan. Namun, saat ini terdapat banyak orang yang bermain *game online* secara berlebihan dan menggunakannya sebagai pelarian dari kehidupan nyata. Hal ini menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yang memiliki dampak negatif pada kehidupan, baik bagi orang dewasa, remaja, maupun anak-anak. Kecanduan *game online* ini menjadi masalah yang melibatkan berbagai kalangan.

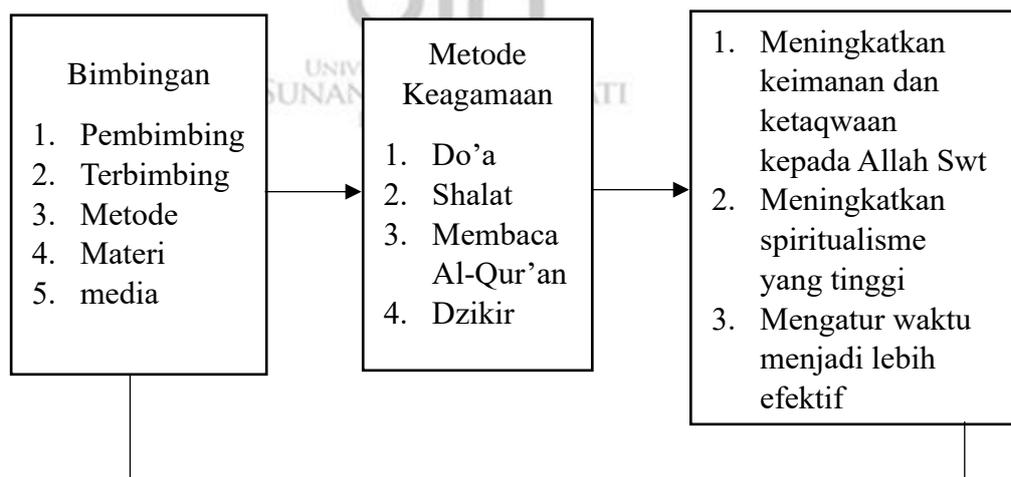
Ketergantungan atau kecanduan adalah istilah yang digunakan dalam konseling dan terapi untuk menggambarkan kondisi yang terkait dengan kebiasaan yang merusak, seperti kecanduan alkohol dan merokok. Namun, *game online* juga merujuk pada permainan yang dapat dimainkan oleh kalangan umum yang secara bersamaan dengan jarak jauh melalui jaringan internet, meskipun mereka berada pada lokasi yang berjauhan. Kecanduan *game online* membuat seseorang terikat

secara fisik dan psikologis, dan mereka seringkali tidak bisa berhenti bermain tanpa memperdulikan dampak negatifnya.

Kecanduan *game online* memiliki banyak faktor. Namun, terdapat dua faktor yang memiliki pengaruh signifikan terhadap permainan *game online*, faktor internal yang muncul dalam diri individu, dan faktor eksternal yang muncul dari luar individu seperti lingkungan yang tidak terkontrol, hubungan sosial yang buruk, dan hubungan orang tua dengan anak yang kurang baik. Adapun faktor lainnya seperti faktor psikologis, beberapa individu mungkin menggunakan *game online* sebagai pelarian dari masalah atau stress dalam kehidupan nyata, yang dapat menyebabkan ketergantungan pada permainan.

## 2. Kerangka Konseptual

Untuk lebih jelasnya, landasan konseptual dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual**

## **G. Langkah-langkah Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Peneliti mengambil lokasi penelitian ini di sekolah SMP Negeri 1 Jasing yang terletak di Jalan Raya Pamagersari, Kecamatan Jasinga, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat 16670. Peneliti memilih SMP Negeri 1 Jasinga sebagai lokasi penelitian karena adanya prevelensi kecanduan *game online* sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di lokasi tersebut.

### **2. Paradigma dan Pendekatan**

Suatu perspektif yang dikenal sebagai paradigma digunakan untuk memahami kompleksitas yang ada di dunia nyata. Paradigma konstruktivisme adalah perspektif yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Menurut paradigma konstruktivisme, kebenaran realistik sosial adalah hasil dari konstruksi sosial dan bersifat relatif. Menurut interpretivisme, interaksi simbolik, fenomenologis, dan hermeneutik terdiri dari paradigma konstruktivisme. Dalam ilmu sosial, paradigma konstruktivisme menanggapi paradigma positivis (Eriyanto 2012:13).

Menurut Moustakas dalam Creswell (2014:105) tujuan pendekatan fenomenologi adalah untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang apa yang menjadi inti dari pengalaman. Di mana penelitian ini melibatkan perasaan empati, keterbukaan, dan kehadiran. Pendekatan fenomenologi digunakan karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif atau mendalam, menggali, dan menafsirkan makna peristiwa, fenomena, serta hubungannya dengan individu-individu dalam konteks tertentu.

Peneliti menggunakan paradigma berdasarkan kepada pengamatan yang dilakukan dimana siswa yang kecanduan *game online* tidak memperdulikan aktivitas belajarnya didalam kelas. Oleh karena itu, pendekatan fenomenologi juga diterapkan dalam penelitian ini, agar menghasilkan data deskriptif dari tulisan ilmiah atau ungkapan yang dihubungkan dengan perilaku manusia yang akan diamati.

### **3. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk mempelajari subjek pengamatan secara menyeluruh. Pendekatan ini menggunakan peristiwa sebagai alat utama dalam penelitian dan kemudian menguraikan temuan dalam bentuk tulisan data empiris. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya makna daripada generalisasi (Sugiyono 2022: 2-27).

Metode kualitatif-deskriptif digunakan oleh peneliti untuk melakukan riset ini yaitu dengan menjelaskan serta menafsirkan lokasi penelitian sesuai dengan kondisi instansi tersebut. Untuk jenis penelitian, peneliti menggunakan studi kasus yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam mengenai kasus yang diteliti yaitu bimbingan rohani Islam mengenai pendekatan keagamaan pada siswa yang mengalami kecanduan pada *game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor.

### **4. Jenis Data dan Sumber Data**

#### **a. Jenis Data**

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yang berasal dari catatan peneliti tentang temuan di lokasi. Data ini meliputi:

- 1) Data kondidi kecanduan *game online* siswa di sekolah SMP Negeri 1 Jasinga.
- 2) Data proses pelaksanaan bimbingan rohani Islam untuk siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Jasinga.
- 3) Data mengenai hasil bimbingan rohani dengan pendekatan keagamaan siswa kecanduan *game online* di sekolah SMP Negeri 1 Jasinga.

## **b. Sumber Data**

### 1) Data Primer

Menurut Amruddin (2022:121), data primer adalah berbagai data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber pertama kali untuk tujuan tertentu oleh peneliti. Data primer merupakan data yang baru dan belum dipublikasikan sebelumnya.

Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan penelitian peneliti. Data ini diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap subjek seperti guru bimbingan konseling (BK), wali kelas, dan siswa yang bermain *game online* secara berlebihan di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor. Selain itu, ada juga informasi lain yang berhubungan dengan pengamatan ini.

### 2) Data Sekunder

Informasi tidak langsung dapat membantu penelitian disebut data sekunder (Samsu 2017:95). Jenis data ini berasal dari sumber kedua yang telah disusun dengan tujuan mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

Untuk mendukung analisis dan diskusi, pengamatan ini menggunakan data sekunder yang informasinya berasal dari studi kepustakaan yang bisa diakses melalui media buku dan internet. Selama penelitian juga akan mengumpulkan data

dari arsip dan foto. Sumber data sangat penting untuk mendapatkan hasil penelitian yang lengkap agar penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan.

## **5. Informan atau Unit Analisis**

### **a. Informan**

Pengamatan ini tentang bimbingan keagamaan untuk permasalahan siswa yang ketagihan *Game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor ini membutuhkan informan yang memiliki pemahaman yang mendalam tentang subjek dan pengalaman yang langsung terkait dengan penelitian. Ini dilakukan untuk meningkatkan akurasi data dan informasi yang dikumpulkan.

Penelitian ini menggunakan informan berikut:

- 1) Guru BK Ibu Rachmadhini Widya Puspasari, S.Pd
- 2) Wali kelas Ipa Pachmawati, S.Ag
- 3) Siswa yang kecanduan *game online*

### **b. Teknik Penentuan Informan**

Pengamatan ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mengambil bukti sumber data berikut alasan tertentu, seperti fakta bahwa individu tersebut dianggap memiliki pengetahuan paling luas tentang apa yang diharapkan dari mereka. Karena informan berfungsi sebagai sumber data utama untuk penelitian, kesuksesan dalam memilih dan menguasai data yang menjadi fokus penelitian serta kesiediaan informan untuk memberikan informasi yang lengkap dan akurat sangat penting.

## 6. Teknik Pengumpulan Data

### a. Wawancara

Sugiyono (2018:467) menyampaikan bahwa apabila seorang peneliti hendak melakukan riset untuk mendapatkan sebuah fenomena atau masalah yang akan dilakukan penelitian, biasanya memakai proses wawancara. Sebagai teknik pengumpulan data yang disebut dengan wawancara yakni sebuah pertukaran informasi maupun ide dengan cara tanya jawab yang pelakunya adalah dua orang sehingga dapat diambil atau dikonstruksikan arti suatu subjek yang dibahas. Melalui wawancara, peneliti akan mengetahui lebih banyak tentang informan atau partisipan dan cara mereka menginterpretasikan peristiwa. Wawancara juga dapat dilakukan secara *face to face* atau dengan melalui telepon. Terdapat macam-macam wawancara yang diungkapkan yaitu:

- 1) Wawancara terstruktur, yaitu metode wawancara yang direncanakan sebelumnya dan melibatkan pertanyaan tertulis dengan jawaban alternatif yang sudah disiapkan. Dalam teknik ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah disiapkan sebelumnya dan setiap respon akan diberikan pertanyaan yang sama. Peneliti akan mencatat hasil wawancara dengan teliti.
- 2) Wawancara semi-terstruktur, adalah proses wawancara yang lebih fleksibel dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara semi-terstruktur adalah untuk menemukan masalah secara terbuka, di mana informan diharapkan memberikan pendapat dan gagasan mereka. Meskipun lebih bebas, peneliti tetap harus mendengarkan dengan seksama dan mencatat apa yang diungkapkan oleh informan.

- 3) Wawancara tidak terstruktur, adalah kegiatan wawancara yang dilakukan secara bebas. Dalam metode ini, peneliti hanya menggunakan garis besar masalah dalam panduan wawancara, tanpa perlu menyusun pertanyaan secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.

Metode pengumpulan data dalam pengamatan ini menggunakan wawancara terstruktur sebagai. Artinya wawancara yang prosesnya dilakukan telah direncanakan dengan mempersiapkan *list* pertanyaan yang sudah disusun sebelum proses wawancara dengan informan. Instrumen pendukung dari penelitian ini adalah alat perekam, alat tulis, kamera serta alat lainnya yang dapat membantu peneliti selama proses wawancara berlangsung. Wawancara yang dilakukan secara lisan dan tertulis serta informan akan menjelaskan serta memaparkan terkait bimbingan keagamaan untuk siswa yang kecanduan *game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor serta peneliti akan mencatat jawaban yang disampaikan oleh informan terkait pertanyaan yang sudah diberikan.

#### **b. Observasi**

Menurut Sugiyono (2018:229) menyampaikan dengan melakukan observasi peneliti akan belajar mengenai attitude dan makna dari attitude tersebut. Observasi merupakan basic atau dasar dari segala ilmu pengetahuan. Observasi partisipatif adalah observasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, jenisnya adalah berupa partisipasi pasif. Maksudnya adalah peneliti mendatangi lokasi penelitian dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan-kegiatannya, namun tidak ikut serta dalam kegiatan lokasi penelitian tersebut.

Dengan demikian penelitian ini menggunakan observasi dengan melakukan pengamatan mengenai bimbingan rohani terhadap siswa kecanduan *Game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang sudah disusun sebelum melakukan pengamatan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian karena peneliti menyaksikan dan mendengarkan objek penelitian secara langsung dan kemudian membuat kesimpulan. Peneliti adalah orang yang bertanya dan melihat bagaimana hal-hal berkaitan dengan objek yang diteliti.

### **c. Dokumentasi**

Sebuah catatan yang lengkap dari sebuah peristiwa yang sudah terjadi disebut dengan dokumentasi atau berlalu di masa lampau. Bukti ini menjadi alat pendukung dari proses pengumpulan data dengan dokumennya yang dapat berbentuk catatan, gambar, ataupun berupa karya seseorang Sugiyono (2022:467).

Perolehan sumber data pada penelitian ini adalah dari seorang guru bimbingan konseling (BK), wali kelas dan beberapa siswa yang bermain *game online*. Serta tambahan artikel, jurnal, buku, sosial media dan *website* resmi, yang menjadi alat pendukung pada penelitian ini.

## **7. Teknik Penentuan Keabsahan Data**

Creswell (2014:285) menyampaikan bahwa teknik keabsahan data adalah teknik yang harus dilakukan oleh seorang peneliti untuk melakukan pemeriksaan apakah temuan peneliti akurat berdasarkan sudut pandang peneliti, serta peneliti harus mampu membuat para pembaca yakin akan keakuratan penelitian tersebut sehingga dapat membuat pembaca percaya terhadap penelitian yang dilakukan

seorang peneliti Creswell. Peneliti menggunakan metode triangulasi sebagai teknik validitas data dalam pengamatan ini.

Triangulasi merupakan metode kombinasi dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang tersedia. Tujuan metode ini adalah untuk menguji kredibilitas data dengan menggunakan berbagai sumber dari teknik pengumpulan data. Dalam Sugiyono (2015:83) dijelaskan terkait jenis-jenis triangulasi, yaitu:

- a. Triangulasi teknik, adalah proses pengujian kredibilitas data yang dilakukan dengan berbagai teknik yang bermacam-macam guna memperoleh data dari teknik yang sama.
- b. Triangulasi sumber, merupakan proses pengujian kredibilitas data dari berbagai sumber yang berbeda namun tekniknya sama.
- c. Triangulasi waktu, ialah sebuah teknik wawancara yang dilakukan kepada informan pada waktu pagi hari, yang bertujuan agar data yang didapatkan lebih kredibel.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam riset ini peneliti menggabungkan informasi triangulasi teknik yakni dari hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Dan untuk triangulasi sumber, peneliti melihat hasil dari informasi serta sumber data terkait bimbingan keagamaan dalam mengatasi kecanduan *Game online* di SMP Negeri 1 Jasinga Kabupaten Bogor.

## **8. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan sebuah proses mendapatkan sebuah data dari wawancara yang telah dilakukan, kerja lapangan, dokumentasi, dan lain-lain dan menyusunnya secara sistematis agar lebih mudah dipahami. Sugiyono (2022: 243-

249) analisis data kualitatif menunjukkan bahwa kegiatan tersebut bersifat interaktif dan dilaksanakan sepenuhnya. Analisis dalam pengamatan dilakukan dengan beberapa langkah penting meliputi:

a. Reduksi Data (*Data Reducation*)

Redukasi data yaitu proses meringkas, atau memilih hal-hal yang penting, fokusnya adalah pada sesuatu yang krusial dan melakukan pencarian terkait topik serta strukturnya. Gambaran yang jelas akan terlihat apabila data sudah dilakukan proses reduksi. Hal ini juga mempermudah peneliti dalam mengoleksi atau mengumpulkan data-data selanjutnya. Alat bantu dalam redukasi data dapat berupa laptop, komputer ataupun kamera untuk melakukan penyusunan penelitian Sugiyono (2022:247).

Dalam mereduksi data pada riset yang dilakukan oleh peneliti yakni menggunakan wawancara dengan cara direkam, setelahnya akan ditulis dari hasil rekaman tersebut. Kemudian catatan tersebut menjadi data yang dipilih untuk tahap berikutnya yaitu dilakukan penjabaran dalam laporan penelitian.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Sugiyono (2022:249) menyatakan bahwa penyajian data merupakan tahap yang dilakukan setelah melakukan redukasi data. Data yang disajikan dalam pendekatan kualitatif dapat dilakukan dengan bentuk deskripsi singkat, *flowchart*, diagram, keterkaitan antar kategori dan sebagainya.

Dengan hal tersebut maka peneliti akan menjabarkan hasil penelitian dengan jelas dan ringkas serta dapat dipahami. Setelah mendapat data, akan dilakukan Analisa terkait data tersebut dengan cara dikumpulkannya hasil dari semua

penelitian secara naratif serta akan dilakukan penyajian data selaras dengan rumusan masalah.

c. Inferensi Data (Kesimpulan dan Verifikasi)

Sugiyono (2022:252) langkah terakhir adalah menarik dan memverifikasi kesimpulan. Bukti pendukung kesimpulan adalah harus berupa data yang konsisten, valid dan dapat diuji kebenarannya. Kesimpulan menjawab pertanyaan yang diberikan sejak awal.

Dengan hal ini maka kesimpulan penelitian kualitatif dapat berupa penjelasan, klasifikasi, atau pengetahuan baru tentang subjek yang tidak ada dalam penelitian. Serta bukti penelitian tidak dapat diragukan lagi kebenarannya.

