

**MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA
KETERGANTUNGAN GAME ONLINE MELALUI TERAPI GESTALT**
(Studi Kasus Siswa X di SMA Negeri 2 Sidoarjo)

SKRIPSI

Oleh:

DIAH AYU RENGGANIS
D03212009



PERPUSTAKAAN UIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS t-226 059 ki	No. REG : 22016/ki/059
ASAL BUKU :	
TANGGAL :	

**JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
JANUARI 2016**

**MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA
KETERGANTUNGAN GAME ONLINE MELALUI TERAPI GESTALT
(Studi Kasus Siswa X di SMA Negeri 2 Sidoarjo)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam menyelesaikan Program Sarjana
Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh:

DIAH AYU RENGGANIS
D03212009

**JURUSAN KEPENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
JANUARI 2016**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Diah Ayu Rengganis

NIM : D03212009

Jurusan : Kependidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Jl. Jawa No. 25 A RT 04 RT 04 Desa Tanjungpinang Barat Kecamatan
Tanjungpinang Barat

Judul skripsi : Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Ketergantungan Game Online
Melalui Terapi Gestalt (Studi Kasus Siswa X di SMA Negeri 2 Sidoarjo).

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2. Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini sebagai hasil karya orang lain, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 04 Januari 2016

Yang membuat pernyataan,

Diah Ayu Rengganis



D03212009

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

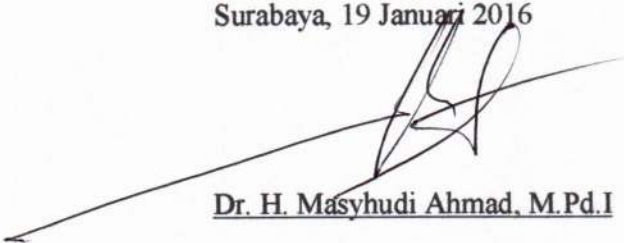
Nama : Diah Ayu Rengganis

NIM : D03212009

Judul : MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KETERGANTUNGAN
GAME ONLINE MELALUI TERAPI GESTALT (Studi Kasus Siswa X di SMA Negeri 2
Sidoarjo)

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujukan.

Surabaya, 19 Januari 2016



Dr. H. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I

195606221986031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Diah Ayu Rengganis ini telah dipertahankan di depan tim penguji
Skripsi

Surabaya 18 Januari 2016

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



Dekan,

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

Tim Penguji

Penguji I,

Dr. Hanun Asrohan, M.Ag
NIP.196804101995032002

Penguji II,

Machfud Bachtiyar M.Pd.I
NIP.197704092008011007

Penguji III,

Dr. H. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I
NIP.195606221986031002

Penguji IV,

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

ABSTRAK

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA KETERGANTUNGAN GAME ONLINE MELALUI TERAPI GETALT (Studi Kasus Siswa “X” di SMA Negeri 2 Sidoarjo)

Diah Ayu Rengganis
(D03212009)

Fokus penelitian pada tingkat semangat belajar siswa “X” ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 dan bagaimana memberikan bantuan pada siswa “X” melalui Terapi Gestalt.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dengan observasi, *interview* (wawancara), dan dokumentasi. Sedangkan informan penelitian adalah siswa ‘X’, dan guru BK SMA Negeri 2 Sidoarjo. digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan terapi Gestalt untuk meningkatkan semangat belajar siswa ketergantungan *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo menunjukkan hasil yang positif. Hal ini berdasarkan perubahan yang ditunjukkan siswa X sebelum pelaksanaan terapi dan sebelum terapi dan terdapat perbedaan antara semangat belajar siswa ketergantungan *game online* yang lebih buruk daripada siswa tidak ketergantungan pada *game online*.

Kata Kunci: Semangat Belajar, Ketergantungan Game Online, Terapi Gestalt

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Konseptual	9
F. Batasan Masalah.....	13
G. Penelitian Terdahulu.....	14
H. Sistematika Pembahasan.....	15

BAB II

Kajian Pustaka

A. Bermain Game Online	17
B. Tinjauan tentang Semangat Belajar	22
C. Ketergantungan Game Online	25
D. Tinjauan Perspektif Terapi Gestalt	26
1. Konsep dasar terapi Gestalt	28
2. Pandangan tentang manusia.....	29
3. Pendekatan terapi Gestalt	30
4. Tahap-tahap Konseling.....	32
5. Teknik-teknik dalam eksperimen Gestalt.....	37

BAB III

Metodelogi penelitian

A. Jenis Penelitian	39
B. Waktu danTempat Penelitian.....	40
1. Waktu Penelitian.....	40
2. Tempat penelitian	41
C. Objek Penelitian.....	42
D. Data dan Sumber Data	42
E. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Observasi	42
2. Interview (wawancara)	43
3. Dokumentasi	44
4. PTK.....	45
F. Teknik Analisis Data	45
G. Pengecekan dan Keabsahan Data	48

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian.....	51
B. Penyajian Data dan Analisis data	56
1. Keadaan Siswa “X” yang Mengalami Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.....	57
2. Proses Terapi Gestalt dalam Menangani Siswa Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.....	61
C. Hasil dan Pembahasan	77

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	82
B. Saran	83
Daftar Pustaka.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu keadaan dimana seseorang dituntut untuk memberikan perubahan pada dirinya. Hal tersebut dapat dilakukan dalam skala kecil diawali dengan suatu proses belajar, pembangunan diri sendiri melalui kesadaran diri, emosional maupun kognitif menjadi skala yang besar yaitu suatu pembelajaran berupa hasil dari suatu pendidikan, langkah ini kelanjutan dari manusia yang sudah memahami kebutuhan dalam dirinya sehingga menghasilkan suatu pengetahuan.

Menurut pendapat Langeveld oleh Abu Ahmadi dalam buku Ilmu Pendidikan pergaulan itu merupakan ladang atau lapangan yang memungkinkan terjadinya pendidikan. Dalam pergaulan yang manakah atau di antara siapakah pendidikan itu muncul, Pendidikan hanya akan terjadi diantara orang dewasa dengan yang belum dewasa. Letak perbedaan antara pergaulan antara orang dewasa dan belum dewasa terdapat pada, hal ini memungkinkan pada pergaulan antar orang dewasa mungkin saja terjadi jika adanya pendidikan yang timbul diantara orang dewasa tersebut, terdapat tanggung jawab tidak di tangan orang yang memberi nasehat, larangan atau saran. Tetapi tanggung jawab itu terletak di tangan orang dewasa yang menerima pergaulan maupun memberi.¹ Sedangkan pergaulan anak sesama anak sama sekali tidak terjadi sumbangan dalam pendidikan dan pergaulan tersebut terjadi tanpa mempunyai sumbangan bagi perkembangan rohani anak

¹ Abu Ahmadi, *Ilmu Pendidikan*, Semarang : Rineka Cipta, 1985, Hal 5

didik. Hal ini disebabkan sesama anak masih saling tergantung pada anak yang lain atau belum memiliki wibawa dan tanggung jawab masing-masing.

Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan *internet* mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun negatif.³ Terutama pada media internet yang sekarang paling banyak diminati oleh remaja. Dalam hal ini akan dibahas mengenai bagaimana perkembangan *game online* sebagai bagian dari media internet dapat mempengaruhi perilaku remaja.

Sekarang ini banyak sekali game online yang menyediakan fitur 'komunitas online', sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game* semacam ini biasanya lebih diminati daripada *single player games* karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Game jenis ini disebut *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). MMOG memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain di waktu yang bersamaan (dengan media internet). Beberapa jenis MMOG, antara lain : MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) : Ragnarok, Seal, MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) : WarCraft, Dota,

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

² Ibid, Hal 5

³ BKKBN, *Cerita Remaja Indonesia*. <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>, 10 mei 2010

MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) : *Counter Strike*, *Rising Force*, *clash of clans*, dan *Perfek Wars*.⁴ Game adalah salah satu

kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa.

Dari pengertian *game* di atas dapat kita simpulkan bahwasannya *game* merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan. Hiburan dianggap penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya hiburan akan mampu menyegarkan kembali pikiran mereka setelah disibukkan dengan berbagai aktivitas yang menguras tenaga dan otak.

Game Online jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan *online*. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Beberapa permainan ini tercipta di masa yang lalu, disebut dengan permainan tradisional, sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan *modern*. Permainan *online* (*online game*) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya. Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan *client*. Server adalah penyedia layanan *gaming* yang

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁴ Nad2, Perkembangan dan dampak *game online* di Indonesia <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html> , 15 mei 2010

pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya igurasi lain dalam tata-susunan yang tepat.

Belajar adalah semua aktivitas yang menuju ke arah perubahan. Pembelajaran juga perlu di dukung oleh adanya suatu Teori dalam belajar, adapun salah satu dari teori tersebut adalah Teori belajar Gestalt. Ahli – ahli psikologi Gestalt berpandangan navistik,dalam arti ketika menafsirkan interaksi antara individu dan lingkungan ahli-ahli tersebut menganggap bahwa yang menentukan adalah bagaimana caranya individu itu menghadapi 'inkungannya, misalnya saja dalam melihat corak, dimensi ketigad dan objek. lain lain. Dengan kata lain bahwa pada hakekatnya yang menentukan proses belajar adalah tergantung pada pengaturan objek-objek yang dilihat kini dan bukan hasil belajar di masa lampau. Dan teori belajar gestalt ini mewakili aliran-aliran yang bersifat molar,dimana para ahli yang mengikuti aliran ini menganggap yang primer adalah keseluruhan,bukan bagian-bagian. Misalnya lagu,lagu adalah lebih dari jumlah nada-nada.⁸

Setiap individu memiliki kemampuan untuk menerima tanggung jawab pribadi, memiliki dorongan untuk mengembangkan kesadaran yang akan mengarahkan menuju terbentuknya integritas atau keutuhan pribadi. Jadi hakikat manusia menurut pendekatan konseling ini adalah : (1) tidak dapat dipahami,

kecuali dalam keseluruhan konteksnya, (2) merupakan bagian dari lingkungannya dan hanya dapat dipahami dalam kaitannya dengan lingkungannya itu, (3) aktor bukan reaktor, (4) berpotensi untuk menyadari sepenuhnya sensasi, emosi, persepsi, dan pemikirannya, (5) dapat memilih secara sadar dan bertanggung jawab, (6) mampu mengatur dan mengarahkan hidupnya secara efektif.

Keadaan sekolah SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam hal ini dipandang sesuai sebagai tempat penelitian. Hal ini dikarenakan di sekolah tersebut siswa diperbolehkan membawa alat komunikasi *handphone*, karena itu permasalahan mengenai dampak dari penggunaan *game online* dapat lebih terlihat dan diamati.

Dalam hal ini penelitian menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang meningkatkan semangat belajar siswa ketergantungan *game online* melalui terapi Gestalt (studi kasus siswa X di SMA Negeri 2 Sidoarjo).

B. Perumusan Masalah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah semangat belajar siswa “X” ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo?
3. Bagaimanakah hasil terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo?

C. Tujuan

1. Untuk mendeskripsikan lebih jelas semangat belajar siswa “X” ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.
2. Untuk melaksanakan terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
3. Untuk mengetahui hasil dari terapi Gestalt pada siswa “X” ketergantungan game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi bahan acuan pada penelitian berikutnya, khususnya yang menyangkut konsep dan pemikiran tentang Pengaruh *Game Online* terhadap
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

semangat belajar siswa berdasar perspektif terapi Gestalt Untuk menambah khazanah keilmuan tentang beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses edukasi (*educational proces*).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru ; Sebagai sarana penelitian dan pengembangan tentang petingnya memahami beberapa hal dapat mempengaruhi kondisi belajar siswa khususnya di SMA Negeri 2 Sidoarjo.
- b. Bagi sekolah; Sebagai bahan pengetahuan tambahan pelajaran untuk dapat mengetahui strategi peningkatan prestasi siswa dari sudut pandang akademik maupun non akademik.
- c. Bagi peneliti berikutnya; sebagai dasar bagi pengembangan penelitian selanjutnya mengenai pengaruh game online terhadap semangat belajar siswa baik berdasar perspektif terapi gestalt maupun terapi sejenis yang lebih komperhensif.

3. Manfaat bagi peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam teknik maupun metode pelaksanaan penerapan studi kasus dalam jurusan Kependidikan Islam khususnya konsentrasi Bimbingan Konseling.

E. Definisi Konseptual

Agar memperoleh kejelasan mengenai judul yang diangkat yakni “ Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Ketergantungan *Game Online* Melalui

terapi Gestalt (Studi Kasus Siswa “X” di SMA Negeri 2 Sidoarjo)” maka disini

akan dijelaskan beberapa istilah yang terdapat didalam judul, yaitu :

1. Semangat merupakan suatu keadaan meningkatkatnya keinginan seseorang dalam melakukan beberarapa kegiatan sehingga keinginan tersebut lebih mudah untuk dilakukan.
2. Belajar Menurut Ernest R. Hilgard dalam kutipan dari Sumardi Suryabrata belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.⁹
3. Game Online

a. Pengertian Game

Pengertian Game Menurut Ivan C Siber Game merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh pengguna media elektronik saat ini.

Pengertian Game Menurut Samuel Henry Game adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak.

Pengertian Game Menurut Fauzia A Game adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dijadikan sebagai penyegar pikiran dari kepenatan akibat dari padatnya aktivitas sehari-hari.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁹ Ernest R. Hilgart, Sumardi Suryabrata, 1984:252

b. Pengertian Online

Online merupakan Sebuah jaringan yang memiliki koneksi pada internet

c. Pengertian Game Online

Game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti PS2 ,X-Box dan sejenisnya.

4. Asumsi perilaku bermasalah dalam perspektif terapi Gestalt

Asumsi dasar terapi Gestalt adalah bahwa individu mampu menangani sendiri masalah-masalah hidupnya secara efektif, maka tugas utama terapis adalah membantu konseli agar mengalami sepenuhnya keberadaannya di sini dan sekarang dengan menyadarkannya atas tindakannya mencegah diri sendiri merasakan dan mengalami saat sekarang.

a. Pengertian Terapi

Suatu rangsangan yang diberikan untuk memberikan respon pada perilaku bermasalah menjadi suatu bentuk positif. Terapis Gestalt secara aktif menunjukkan bagaimana klien bisa dengan mudah lari dari saat sekarang dan memasuki masa lampau atau masa depan. Sasaran Perls adalah membantu orang-orang membuat hubungan dengan pengalaman-pengalaman mereka secara jelas dan segera ketimbang semata-mata berbicara tentang pengalaman-

pengalaman itu. Jadi, jika klien mulai bicara tentang kesedihan, kesakitan, atau kebingungan, terapis membuat usaha-usaha agar klien mengalami kesedihan, kesakitan, atau kebingungan itu sekarang. Pembicaraan tentang masalah hanya akan menjadi suatu permainan kata tak berakhir yang menjurus pada diskusi dan eksplorasi yang tidak produktif atas makna-makna yang tersembunyi. Itu adalah salah satu cara menolak pertumbuhan, juga suatu cara untuk menipu diri sendiri. Untuk mengurangi bahaya penipuan diri itu, terapis berusaha mengintensifkan dan memperkuat perasaan-perasaan tertentu

1) Konseling dan terapi Gestalt

Konseling dan terapi Gestalt dipandang mampu digunakan dalam menangani permasalahan dalam ketergantungan Game Online, karena terapi ini menggunakan penyelesaian dari kedua pihak bahwa manusia berhak menentukan apa yang baik dari dirinya, apa yang diinginkan, serta apa yang menurut klien salah. Dalam menggunakan pendekatan ini manusia bisa lebih memahami keadaan diri sebagai keutuhan dari makhluk hidup.

Pandangan Gestalt lainnya adalah bahwa individu memiliki kemampuan memikul tanggung jawab pribadi dan hidup sepenuhnya sebagai pribadi yang terpadu. Dengan mengakui dan mengalami hambatan-hambatan atau masalah, maka kesadaran individu akan

hambatan itu akan meningkat sehingga dia kemudian bisa mengumpulkan kekuatan guna mencapai keberadaan yang lebih otentik dan vital.

Terapi Gestalt terhadap manusia, sama halnya dengan pandangan eksistensialistik-humanistik, ialah positif, bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menjadi sesuatu dan manusia adalah makhluk yang mampu mengurus diri sendiri.¹¹ Sebuah terapi yang menyatakan bahwa individu yang sehat adalah individu yang seimbang antara organism dengan lingkungannya terapi ini digunakan dengan tujuan membantu klien menjadi individu yang merdeka dan berdiri sendiri.¹²

F. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak mengalami perluasan masalah maka penulis membatasi masalah pada:

1. *Game online* yang diteliti adalah *game* paling banyak diminati siswa SMA saat ini *clash of clans*
2. Ketergantungan *game online* hanya ditentukan pada semangat tidaknya siswa dalam belajar.
3. Media penelitian ini adalah media internet berupa *Tab* atau *Hand phone* yang Memiliki fasilitas koneksi internet, Berupa *smartphone*, atau *blackberry* yang diperbolehkan dibawa ke sekolah, Memiliki kemudahan untuk *update game online* pada *hand phone*.

¹⁰ Gerald Corey, *op. cit.*, hlm. 118

¹¹ Singgih D. Gunarsa, *Konseling dan Psikoterapi*, (Jakarta: Libri, 2011), hlm. 180-181

¹² Sofyan S. Willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*, hal. 66.

4. Waktu yang digunakan untuk penelitian adalah pada jam sekolah
5. Teknik yang digunakan dalam terapi adalah amplifikasi atau permainan lebih-lebihkan
6. Subjek penelitian ini adalah siswa dengan inisial 'X' kelas X IPS 2.
7. Subjek observasi sebagai bahan pertimbangan dilakukan di kelas X IPS 2, XI MIPA 5, dan XII IIS 1.
8. Tempat penelitian di SMA Negeri 2 Sidoarjo.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan *game online* sudah banyak dilakukan. Akan tetapi hanya sebatas mengenai sistem informasi dan perkembangannya saja, adapun yang berbicara dampak dan pengaruh pada anak itu mengenai pola perilaku dalam keagamaan. Sedangkan dalam bidang pendidikan atau pengaruh dalam belajar itu masih jarang dilakukan misalnya penelitian serupa berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja"

Begitupula penelitian mengenai penerapan dalam penggunaan Terapi Gestalt dengan judul "Implementasi Terapi Gestalt dalam Menangani Siswa Disleksia (Studi Kasus Siswa X di SD Negeri Ponokawan Krian Sidoarjo)". dalam penelitian ini yang membedakan adalah penggunaan terapi Gestalt hanya sebagai peninjau dalam perilaku siswa ketergantungan game online yang dipandang sebagai perilaku bermasalah bukan sebagai fokus utama dalam penelitian.

Batasan masalah yang dapat membedakan antara penelitian yang dilakukan adalah peneliti mencoba untuk mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan

semangat belajar siswa yang memiliki ketergantungan pada game online, apakah semangat belajarnya bisa ditingkatkan atau tidak. Dalam hal ini dilakukan bantuan melalui Terapi Gestalt langsung dari peneliti sebagai pelaku atau konselor karena, perilaku ini diasumsikan sebagai perilaku yang bermasalah. Dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Ketergantungan Game Online Melalui Terapi Gestalt (Studi Kasus Siswa “X” di SMA Negeri 2 Sidoarjo)”.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan dalam penelitian penulis mengacu pada buku pedoman penulisan skripsi Universitas Islam Negeri Surabaya tahun 2015 yang disediakan melalui jurusan Kependidikan Islam. Penelitian skripsi ini dibagi dalam lima bab, kemudian masing-masing bab dibagi lagi menjadi sub bab. Sistematika tersebut sebagai berikut:

BAB Pertama : Pendahuluan

Didalam bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual, batasan masalah, penelitian terdahulu dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua : Kajian Pustaka

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Dalam bab ini akan dipaparkan tentang bermain *game online*, tinjauan tentang semangat belajar, ketergantungan *game online* dan tinjauan perspektif terapi Gestalt.

Bab Ketiga : Metode Penelitian

Dalam bab ini akan ditulis mengenai jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, obyek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat: Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai hasil dari penelitian di SMA Negeri 2

Sidoarjo yang akan ditulis dalam penyajian data, serta pembahasan penelitian didalam analisis data.

Bab kelima : Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta penulisan saran sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian atau pembelajaran selanjutnya.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB II

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

KAJIAN PUSTAKA

A. Bermain Game Online

Untuk mempermudah pembahasan skripsi, dalam hal ini akan diberikan gambaran bagaimana itu bermain dan pengertian dari game online.

1. Bermain

a. Pengertian

Menurut Huizinga, bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat akan tetapi dilakukan dengan sukarela yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.¹³

Menurut Elizabeth B. Hurlock bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dilakukan dengan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar kewajiban.¹⁴

Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bagian dari permainan yang keduanya saling berkaitan. Permainan merupakan kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat beberapa aturan, pemain, dan budaya. Didalam permainan biasanya terdapat konflik berupa rekayasa atau buatan. Selain itu dalam permainan juga terdapat aturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dalam mendominasi suatu permainan.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

¹³ Siti Rahayu Haditono, dkk., *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagianya*, ed ke-16, hal 131-132

¹⁴ Elizabeth B. Harlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Hal 320

b. Tahapan dalam bermain

Bermain dalam psikologi perkembangan memiliki 4 tahapan, yaitu ;

- 1) Tahap Eksplorasi Yaitu tahap dimana individu dalam usia 3 bulan mulai menggunakan indera penglihatanya dan menggunakan secara acak untuk meraih setiap benda yang diarahkan kemudian diraih menggunakan tangan. Tahap selanjutnya menggunakan tangan dan kaki untuk merangkak atau berjalan dan mulai memperhatikan segala yang ada dalam jangkauan.
- 2) Tahap Permainan Dimulai pada usia 2-5 tahun. Setelah anak melalui tahap eksplorasi dalam dirinya, anak kemudian mulai membayangkan bahwa benda-benda disekitarnya hidup, dapat bergerak, dan berbicara ini terjadi pada usia 2-3 tahun pertama. Dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan mengurangi minatnya pada mainan. Melainkan lebih tertarik pada permainan yang tidak hanya bisa dimainkan secara individu tetapi membutuhkan orang lain.
- 3) Tahap Bermain terjadi pada anak masa usia sekolah, dalam tahap ini permainan yang dilakukan lebih beragam, terutama pada saat mereka sendirian, mereka cenderung mencari cara untuk dapat melakukan permainan yang bisa menghilangkan rasa bosan. Misalnya *Gatget*, *Online*, *PS*, dan permainan individu lainnya. Tetapi dalam perkembangan saat ini permainan individu dapat dimainkan bersama

orang lain meskipun tidak bertemu. Dalam hal ini biasanya anak cenderung mengajak anak lain untuk bergabung dalam permainan ini.

- 4) Tahap Melamun Semakin mendekati masa puber biasanya anak banyak kehilangan minatnya untuk bermain dan banyak digunakan untuk melamun. Hasilnya hal-hal yang berhubungan dengan *online* banyak lebih diminati dengan upaya untuk melampiaskan perasaanya dengan mencurahkan isi hati kedalam dunia maya (*update status*).

2. Game Online

Dalam laporan Hexavianto dikutip oleh Tri Wulandari dijelaskan bahwa setiap tahun jumlah pemain *game* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *Game Online* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun.¹⁶ menyimpulkan bahwa salah satu tujuan atau motif yang melatar belakangi penggunaan *Game Online* adalah sebagai hiburan.

Demikian pula hasil penelitian¹⁷ menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain seseorang dapat menemukan dirinya yang akan menghadapi permasalahan yang terjadi di hidup sehari-hari yang dapat diproyeksikan melalui kegiatan bermain *Game Online*. Selain itu Saputra juga menjelaskan bahwa melalui permainan *game*, seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi bahkan saling mencoba berkompetisi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan manusia. Adapun prinsip –prinsip belajar teori gestalt

¹⁶ Tri Wulan wijayanti, dikutip dari Hasil penelitian Achjari, *Motif dan Ajiksi Permainan Game Online* (2000)

¹⁷ Tri Wulan wijayanti, dikutip dari Hasil penelitian hasil penelitian Saputra (2008)

adalah: Belajar berdasarkan keseluruhan, Belajar adalah suatu proses perkembangan, Siswa sebagai organisme keseluruhan, Terjadi transfer, Belajar adalah reorganisasi pengalaman, Belajar dengan insight, Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan, dan tujuan siswa belajar berlangsung terus menerus.

a. Dampak dari Game Online

1) Dampak Positif

Dampak positif *game online* antara lain sebagai berikut:¹⁸

(1) Dapat membuat orang menjadi pintar

Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain game 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

(2) Meningkatkan konsentrasi

Dr. Jo Bryce kepala penelitian suatu Universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.

(3) Ketajaman mata yang lebih cepat

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game *action* secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

¹⁸ Penelitian Manfaat Bermain Game Online” 2 November 2016 dari <http://ligagame.com/index.php?option=com.....html>

(4) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak menerima cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan

dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku.

(5) Meningkatkan kemampuan membaca

Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video *game* bisa membuat anak-anak untuk meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi keluhan sosial bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

(6) Mengusir Stres

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain *game* dapat mengurangi ketagangan fisik.

(7) Melatih kemampuan berdagang

Meningkatkan kecepatan dalam mengetik. Karena beberapa game

online mengharuskan beberapa *player* untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara.

(8) Memulihkan kondisi tubuh

Dr. Mark Griffith, Psikolog di Nothenham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

5) Dampak Negatif

Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak game pada aktifitas otak. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan menjadi dua poin penting:¹⁹

(1) Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki pengaruh sangat penting. Dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mod. Seperti mudah marah, mengalami masalah dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

(2) Penurunan aktifitas gelombang beta

Merupakan efek jangka panjang yang terus berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game dengan kata lain para gamer mengalami

"*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah dan kebutuhan oksigen terpacu meningkat.

B. Tinjauan tentang Semangat Belajar

1. Semangat

Semangat adalah suatu kondisi siap menerima keadaan dengan perasaan dorongan yang tinggi. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh beberapa factor penyebab baik dari luar maupun dari dalam. Faktor dari luar bisa berupa lingkungan, motivasi, sosial budaya dan masih banyak lagi. Sedangkan faktor dari dalam bisa

¹⁹ Mantha Christiani, *Gambaran Suram Tentang Game Online di Indonesia tahun 2006*, Artikel diakses pada 13 maret 2011 dari <http://www.ketok.com/forum/viewtopic.php?p363>

berupa keadaan fisik, emosional, maupun mental dan faktor-faktor penyebab lainnya.

Motivasi juga bisa membuat seseorang menjadi tenang dan terpacu untuk menjadi lebih baik. Dengan kehidupan yang baik dan layak pastinya setiap individu akan merasa puas dan bangga, namun kembali lagi ke pribadi diri sendiri walaupun sudah sering kali mengikuti acara seminar motivasi maupun diberi motivasi oleh orang hebat jika keinginan tersebut tidak berasal dari diri sendiri maka hasilnya sama saja kosong. Maka dari itu perlu adanya pemberian motivasi siswa dalam belajar agar dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam mendapatkan pelajaran.

2. Belajar

Menurut John B. Watson dalam teori kondisioning, belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya sayarat-syarat (condition) yang kemudian menimbulkan reaksi. Untuk menjadikan orang itu belajar haruslah kita memberikan syarat tertentu. Yang terpenting dalam belajar menurut teori conditioning adalah latihan secara kontinu. Yang diutamakan disini adalah belajar yang terjadi secara otomatis.²⁰ Menurut Winkel, Belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.²¹

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang

²⁰ H.Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2013) hal 86

²¹ www.belajarpsikologi.com . 02 januari 2016

dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya atau dalam artian lain Belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seperti peningkatan kercakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuan.

3. Semangat belajar

Seorang siswa sering kali mengalami kondisi kebosanan dalam menerima mata pelajaran. Hal ini biasanya dikarenakan adanya ketidak nyamanan peserta didik dalam menerima pelajaran dari pengajar. Baik segi motivasi, metode dan strategi mengajar yang tidak sesuai maupun dorongan perasaan dari luar. Maka dari itu untuk mendukung pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pendidikan siswa diharuskan memiliki kondisi psikologis berupa semangat dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan siswa yang menyebabkan tidak semangat dalam belajar

1) Faktor yang mempengaruhi semangat dalam belajar

Faktor – faktor belajar itupun dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor internal yang berasal dari dalam dan factor ekstern atau berasal dari luar. Faktor internal banyak dipengaruhi dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Antar kedua faktor itu masing masing bisa mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan prestasinya yang diperoleh dengan cara belajar

a. Faktor Internal (keadaan siswa)

(1) Faktor fisiologis yaitu meliputi segala hal yang berhubungan

dengan keadaan fisik/jasmani individu seseorang, dan pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Faktor tersebut meliputi kondisi fisik yang normal dan kondisi kesehatan fisik.

(2) Faktor psikologis yaitu yang di sebabkan oleh kondisi kejiwaan individu yang meliputi: minat, intelegensi, bakat, motivasi, konsentrasi belajar, kejenuhan dalam belajar, kematangan dan kesiapan.

b. Faktor Eksternal (diluar siswa)

(1) Faktor lingkungan keluarga

(2) Faktor lingkungan sekolah

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

C. Ketergantungan Pada Game Online

Ketergantungan pada *game online* adalah suatu kondisi dimana seseorang yang telah masuk dalam permainan mengalami suatu fantasi menyenangkan berupa perasaan gelisah dan menyenangkan sehingga cenderung menimbulkan kelupaan pada hal tertentu.

Game yang banyak dimainkan (*Clash Of Clans*). *Clash of Clans* awalnya dibuat hanya untuk sistem operasi mobile pada *platform iOS* saja. Game ini resmi dirilis pertama kali pada tanggal 2 Agustus 2012. Dalam jangka waktu setahun, COC menunjukkan grafik pemakai yang meningkat secara signifikan, bahkan bisa dibilang game *Clash of Clans* sangat sukses dipasaran. Tentunya hal ini membuat

heboh dan panik para rivalnya yang juga merilis game strategi sejenis. Singkat cerita, *Supercell* tak mau melewatkan kesempatan itu, akhirnya mereka pun memperluas *platform* setelah sebelumnya melakukan beberapa riset pasar games selama beberapa bulan.

Mulai tahun 2013 kemarin, sistem operasi android adalah satu-satunya pilihan yang sangat menguntungkan. Melihat juga banyaknya pengguna dari kalangan menengah ke bawah yang jumlahnya terus bertambah dengan pesat. Dan pada akhirnya, mereka (*supercell*) merilis resmi *clash of clans* versi android pada tanggal 7 Oktober 2013. Hadir di Android, peminat *clash of clans* semakin menggila saja. Saat ini (2 tahun), COC sudah di *download* sebanyak 100 Juta pengguna android di dunia.²²

D. Tinjauan Perspektif Terapi Gestalt

Terapi dan konseling Gestalt pertama kali dikembangkan oleh Frederick (Fritz) dan Laura Perls pada tahun 1940. Kata Gestalt berasal dari bahasa Jerman, yang dalam bahasa Inggris berarti *form, shape, configuration, whole*; dalam bahasa Indonesia berarti “bentuk” atau “konfigurasi”, “hal”, “peristiwa”, “pola”, “totalitas”, atau “bentuk keseluruhan”.²³

Berbagai istilah bahasa Inggris telah dicoba untuk menerjemahkan istilah Gestalt ini. Namun istilah-istilah tersebut rupanya tidak pas, dalam arti tidak bisa menggambarkan arti yang sesungguhnya dari istilah itu dalam bahasa Jerman. Agak sulit memang untuk menerjemahkan istilah Gestalt ke dalam bahasa lain. Sebab itu istilah *gestalt* tetap digunakan sebagaimana adanya dalam bahasa

²² file:///D:/ClashClansadalahGame Keren Clash ClansID.htm 02 Januari 2016
²³ Alex Sobur, *Psikologi Umum*, hal . 116.

Inggris dan juga oleh kalangan ahli psikologi di Indonesia.²⁴ Terapi ini dikembangkan oleh Frederick S. Pearls (1894-1970) yang didasari oleh empat aliran, yaitu psikoanalisis, fenomenologis, dan eksistensialisme, serta psikologi Gestalt. Menurut Pearls individu itu selalu aktif sebagai keseluruhan. Individu bukanlah jumlah dari bagian-bagian atau organ-organ semata. Individu yang sehat adalah yang seimbang antara ikatan organisme dengan lingkungan. Karena itu pertentangan antara keberadaan sosial dengan biologis merupakan konsep dasar terapi Gestalt.²⁵

Menurut Gestalt, individu menyebabkan dirinya terjerumus pada masalah-masalah tambahan karena tidak mengatasi kehidupannya dengan baik pada kategori Kurang kontak dengan lingkungan, yaitu individu menjadi kaku dan memutuskan hubungan antara dirinya dengan orang lain dan lingkungan, *Confluence*, yaitu individu yang terlalu banyak memasukkan nilai-nilai lingkungan pada dirinya, sehingga mereka kehilangan pijakan dirinya dan kemudian lingkungan yang mengontrol dirinya, *Unfinished business*, yaitu orang yang memiliki kebutuhan yang tidak terpenuhi, perasaan yang tidak terekspresikan dan situasi yang belum selesai yang mengganggu perhatiannya (yang mungkin dimanifestasikan dalam mimpi), *Fragmentasi*, yaitu orang yang mencoba untuk menemukan atau menolak kebutuhan, seperti kebutuhan agresi, *Topdog/underdog*, orang yang mengalami perpecahan dalam kepribadiannya, yaitu antara apa yang mereka pikir “harus” dilakukan (*topdog*) dan apa yang mereka “inginkan” (*underdog*), *Polaritas/dikotomi*, yaitu orang yang cenderung untuk “bingung dan

²⁴ Ibid, hal 116

²⁵ Sofyan S. Willis. *Konseling Individual Teori dan Praktek*. hal. 66.

tidak dapat berkata-kata (*speechless*)” pada saat terjadi dikotomi pada dirinya seperti antara tubuh dan pikiran (*body and mind*), antara diri dan lingkungan (*self-external world*), antara emosi dan kenyataan (*emotionreality*), dan sebagainya.²⁶

Pendekatan Gestalt berpendapat bahwa individu yang sehat secara mental adalah: Individu yang dapat mempertahankan kesadaran tanpa dipecah oleh berbagai stimulasi dari lingkungan yang dapat mengganggu perhatian individu. Orang tersebut dapat secara penuh dan jelas mengalami dan mengenali kebutuhannya dan alternatif potensi lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya, Individu yang dapat merasakan dan berbagi konflik pribadi dan frustrasi tapi dengan kesadaran dan konsentrasi yang tinggi tanpa ada pencampuran dengan fantasi-fantasi, Individu yang dapat membedakan konflik dan masalah yang dapat diselesaikan dan tidak dapat diselesaikan, Individu yang dapat mengambil tanggung jawab atas hidupnya, dan Individu yang dapat berfokus pada satu kebutuhan (*the figure*) pada satu waktu sambil menghubungkannya dengan kebutuhan yang lain (*the ground*), sehingga ketika kebutuhan itu terpenuhi disebut juga Gestalt yang sudah lengkap.

1. Konsep dasar terapi Gestalt

Peningkatan, pengembangan kesadaran penuh yang penuh dan mengalir bebas merupakan tujuan pokok dari terapi Gestalt. Terapi atau konseling gestalt merangsang klien untuk mengembangkan kesadaran secara penuh, untuk memahami setiap pengalaman yang muncul dalam eksperiensial klien.²⁷ Dalam terapi Gestalt konselor harus mampu membawa klien pada

²⁶ Trianto Safaria, *Terapi & Konseling Gestalt*, (Jogjakarta: Graha Ilmu, 2005) hal 152, 154
²⁷ Safaria, Triantoro. *Terapi dan Konseling Gestalt*. Hal 29

pemahaman tentang adanya hambatan, kekakuan, interupsi, dan ketumpulan pada kesadarannya. Klien menjadi tidak mampu untuk menyadari bagian dari dirinya yang berfungsi secara penuh, klien menjadi terpaku pada pengalaman masa lalu, dan cenderung terperangkap di dalamnya.²⁸ Sasaran utama terapi Gestalt adalah pencapaian kesadaran. Kesadaran dengan dan pada dirinya sendiri dipandang kuratif. Tanpa kesadaran, klien tidak memiliki alat untuk mengubah kepribadiannya

Salah satu tugas terapi Gestalt adalah meningkatkan kesadaran klien akan apa yang sedang dia rasakan, apa yang ada dipikirkan klien, apa kebingungan dalam diri klien, bagaimana dia mengambil tindakan, bagaimana dia mempertimbangkan keputusannya secara sadar, bagaimana klien menciptakan makna di dalam hidupnya, bagaimana klien menyadari ketegangan yang terjadi di dalam tubuhnya, dan terapis juga mengundang klien untuk menyadari dimensi-dimensi dalam diri klien yang sengaja dia lupakan misalnya keyakinan yang kaku (*rigid*), atau pada konsep dirinya yang sengaja ditutup-tutupi.²⁹

2. Pandangan tentang manusia

Terapi Gestalt mengatakan bahwa manusia bertujuan untuk *wholeness* (diri yang utuh) dan integrasi diri dari pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Manusia memiliki kemampuan untuk mengenali pengaruh masa lalu terhadap

²⁸ Ibid. hal 30

²⁹ Ibid. hal 31

masalah pada saat ini penekanan pada *here and now* (keadaan disini dan sekarang), pilihan dan tanggung jawab pribadi.³⁰

Sedangkan pandangan terhadap hakikat manusia dengan kemanusiaannya, menurut Passon adalah sebagai berikut :³¹

- a. Manusia adalah bagian dari keseluruhan dari komposisi bagian-bagian yang saling berhubungan. Tidak ada satu bagian pun dari bagian-bagian ini seperti emosi, pikiran, perasaan, pengamatan, dapat diketahui terpisah dari manusia sebagai keseluruhan.
- b. Manusia juga bagian dari lingkungannya sendiri dan tidak bisa diketahui terlepas dari lingkungan tersebut.
- c. Manusia memilih bagaimana ia memberi respons terhadap rangsangan dari luar dan dari dalam. Dalam hal ini manusia adalah “aktor”, bukan “reaktor”.
- d. Manusia memiliki kemampuan untuk menyadari sepenuhnya terhadap semua penginderaan, pikiran, emosi dan pengamatan.
- e. Manusia mampu melakukan pilihan karena adanya kemampuan menyadari ini.
- f. Manusia memiliki kemampuan untuk menguasai kehidupannya secara efektif.

3. Pendekatan terapi Gestalt

Pendekatan terapi Gestalt adalah humanistik eksistensial yang berdasarkan premis, bahwa individu harus menemukan caranya sendiri dalam hidup dan

³⁰ Jeanet Murad Lesmana. *Dasar-Dasar Konseling*. Hal 41

³¹ Singgih D. Gunarsa, *Konseling dan Psikoterapi*, (Jakarta: Libri, 2011), hlm 183

menerima tanggung jawab pribadi jika individu ingin mencapai kedewasaan.

Tujuan dasar pendekatan ini adalah agar konseli mencapai kesadaran tentang apa

yang mereka rasakan dan lakukan serta belajar bertanggung jawab atas perasaan, pikiran, dan tindakan sendiri. Selanjutnya pendekatan ini juga dianggap pendekatan yang hidup dan mempromosikan pengalaman langsung bukan sekedar membicarakan permasalahan dalam konseling. Oleh karena itu pendekatan ini disebut juga experiential, dimana konseli merasakan apa yang mereka rasakan, pikirkan dan lakukan pada saat konseli berinteraksi dengan orang lain.³²

Pendekatan Gestalt berpendapat bahwa individu yang sehat secara mental adalah :

- a. Individu yang dapat mempertahankan kesadaran tanpa dipecah oleh berbagai stimulasi dari lingkungan yang dapat mengganggu perhatian individu. Orang tersebut dapat secara penuh mengalami serta mengenali kebutuhan dan alternatif potensi lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya.
- b. Individu yang dapat merasakan, berbagi konflik pribadi dan frustrasi. Tapi dengan kesadaran konsentrasi yang tinggi tanpa ada campuran dengan fantasi.
- c. Individu yang dapat membedakan konflik dan masalah yang dapat diselesaikan dan tidak dapat diselesaikan.
- d. Individu yang dapat mengambil tanggung jawab atas hidupnya.
- e. Individu yang dapat berfokus pada satu kebutuhan (*the figure*) pada satu waktu sambil menghubungkan dengan kebutuhan yang lain (*the ground*),

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

³² Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, & Karsih. *Teori dan Teknik Konseling*. (Jakarta:PT Indeks, 2011) hal 285

sehingga ketika kebutuhan itu terpenuhi disebut juga Gestalt yang sudah lengkap.

4. Tahap-tahap Konseling

Ketika seorang konselor ingin menggunakan terapi Gestalt, ia harus menyadari bahwa konseli itu unik dan selalu berevolusi sepanjang waktu. Hal ini berimplikasi bahwa diagnosis yang dibuat lebih fleksibel. Tahap awal yang dilakukan konselor dalam konseling Gestalt adalah mempertimbangkan kesesuaian konseling Gestalt dengan konseli, serta kemampuan konselor dalam menerapkan tahap-tahap dan teknik-teknik pendekatan Gestalt.³⁴ Joyce dan Still (2001) dalam Kutipan Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, & Karsih mengatakan bahwa tahap konseling Gestalt merupakan sesuatu yang fleksibel dalam mengorganisasikan proses konseling, tahapan tersebut yaitu:³⁵

- a. Tahap pertama (*the beginning phase*). Pada tahap ini konselor menggunakan metode fenomenologi untuk meningkatkan kesadaran konseli, menciptakan hubungan dialogis mendorong fungsi konseli secara sehat dan menstimulasi konseli untuk mengembangkan dukungan pribadi (*personal support*) dan lingkungan.
 - 1) Menciptakan tempat yang aman dan nyaman (*safe container*) untuk proses konseling.
 - 2) Mengembangkan hubungan kolaboratif (*working alliance*).
 - 3) Mengumpulkan data, pengalaman konseli, dan keseluruhan gambaran kepribadianya dengan pendekatan fenomenologis.

³³ Ibid, hal 290-291

³⁴ Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, & Karsih. *Teori dan Teknik Konseling*. (Jakarta: PT Indeks, 2011) hal 311

³⁵ Ibid, hal 312

- 4) meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab pribadi konseli.
 - 5) digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id membangun suatu hubungan yang dialogis
 - 6) meningkatkan *Self-suport*, khususnya dengan konseli yang memiliki proses diri yang rentan.
 - 7) mengidentifikasi dan mengklarifikasi kebutuhan-kebutuhan konselidan tema-tema masalah yang muncul.
 - 8) membuat prioritas dan kesimpulan diagnosisterhadap konseli.
 - 9) mempertimbangkan isu-isu budaya dan isu lainnya yang memiliki perbedaan potensial antara konselor dan konseli serta mempengaruhi proses konseling.
 - 10) konselor mempersiapkan rencana untuk menghadapi kondisi khusus dari konseli, seperti menyakiti diri sendiri, kemarahan yang berlebihan dan sebagainya.
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 - 11) bekerjasama dengan konseli untuk membuat rencana konseling
- b. Tahap Kedua (*Clearing The Ground*). Pada fase ini proses terapi/konseling berlanjut menuju pada strategi-strategi yang lebih fesifik dan terkadang melakukan intervensi langsung (*Dirrective Intervention*) pada klien. Pada fase ini hubungan terapeutik yang telah cukup baik terjalin dengan dukungan yang memadai akan mempermudah klien untuk berhadapan dengan tantangan dan eksperimentasi melalui perilaku baru yang ditawarkan terapi Gestalt.³⁶ Pada fase ini mulai dieksplorasi urusan-urusan yang tidak selesai dalam hidup klien. Terapis pada masa ini secara terus-

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

³⁶ Ibid, hal 85-86

menerus mendorong dan membangkitkan keberanian klien untuk mengungkapkan ekspresi pengalaman dan emosinya serta proses katarsis.

Pada tahap ini terapis mulai menawarkan klien untuk melakukan beberapa eksperimentasi dalam meningkatkan kesadaranya, tanggung jawab pribadi, dan memahami pengalaman yang tidak selesai. Pada fase ini secara meningkat dan terus menerus terapis dan klien terlibat dalam hubungan dialogis yang adekuat dan maksimal. Hasil dari tahap dua:³⁷

- 1) Mengeksplorasi introjeksi-introjeksi dan modifikasi kontak
- 2) Mengatasi urusan yang tidak selesai (*Unfinished Business*)
- 3) Mendukung ekspresi-ekspresi klien atau proses katarsis
- 4) Melakukan eksperimentasi perilaku baru dan memperluas pilihan-pilihan bagi klien.
- 5) Terlibat secara terus menerus dalam hubungan dialogis

c. Tahap Ketiga (*The Existensial Encounter*) Pada tahap ini klien mulai bekerja dan mengeksplorasi masalahnya secara mendalam, dan membuat perubahan-perubahan yang signifikan. Pada tahap ini juga merupakan fase tersulit yang dihadapi oleh klien dan juga menjadi fase yang menggembirakan sebagai suatu proses terapi bagi klien. Hasil dari tahap ketiga:

- 1) Menghadapi hal-hal yang tidak diketahui mempercayai regulasi-diri organismik klien untuk berkembang.

³⁷ Op, cit, hal 86

- 2) Memiliki kembali bagian dari klien yang tadinya hilang atau tidak diakui.

- 3) Membuat suatu keputusan eksistensial untuk hidup dan terus berjalan
- 4) Bekerja secara sistematis dan terus menerus dalam mengatasi keyakinan klien yang destruktif, tema-tema kehidupan klien yang negatif.
- 5) Memilih untuk keberanian menghadapi ketidakpastian
- 6) Menghubungkan dengan makna-makna spiritual
- 7) Mengalami sebuah hubungan perbaikan yang terus menerus berkembang

- d. Tahap keempat (*Integration*). Pada tahap ini klien mungkin secara baik mampu mengatasi krisis-krisis yang dieksplorasi pada tahap sebelumnya.

Klien mulai melakukan proses untuk menciptakan hubungan yang memuaskan dengan teman di kelas dan guru dalam pembelajaran, maupun dengan lingkungan masyarakat secara luas. Dalam tahapan ini hal-hal yang diperoleh:

- 1) Membentuk kembali pola-pola hidup dalam bimbingan pemahaman baru.
- 2) Memfokuskan pada pembuatan kontak relasi yang memuaskan
- 3) Berhubungan dengan masyarakat dan komunitas secara luas
- 4) Menerima tanggungjawab untuk hidup

- e. Tahap Kelima (*Ending*). Pada tahap ini klien siap untuk memulai hidupnya

sendiri tanpa supervisi dari konselor. Hasil dari tahap lima:

- 1) Berusaha untuk melakukan tindakan antisipasi akibat hubungan konseling yang sudah selesai
- 2) Memberikan proses pembahasan kembali isu-isu yang ada
- 3) Merayakan apa yang telah dicapai
- 4) Menerima apa yang belum dicapai
- 5) Melakukan antisipasi dan perencanaan terhadap krisis di masa depan
- 6) Membiarkan pergi dan terus melanjutkan kehidupan.³⁸

Selain tahap-tahap konseling di atas, Perls mengungkapkan tahapan konseling yang dikaitkan dengan perkembangan kepribadian individu seperti mengupas lapisan bawang (*peeling of an onion*). Lima lapisan bawang ini membentuk tahap-tahap konseling atau bias juga disebut dengan lima tahap menuju gaya hidup Gestalt, yaitu:³⁹

a. Lapisan phony (*the phony layer*)

Tahap dimana individu yang terjebak pada proses menjadi orang yang sebenarnya bukan mereka. *Phony layers* dikarakteristikan sebagai individu yang memiliki banyak konflik yang tidak pernah diselesaikan.

b. Lapisan Phobic (*the phobic layer*)

Pada tahap ini individu menjadi lebih sadar tentang *phony games* mereka, mereka menjadi sadara tentang ketakutan untuk mempertahankan permainan ini. Pengalaman ini seringkali ditakuti.

³⁸ Ibid hal 86-89

³⁹ Gantina Komalasari, Eka Wahyuni, & Karsih. *Teori dan Teknik Konseling*. (Jakarta: PT Indeks, 2011) hal 315

c. Lapisan Impasse (*the impasse layer*)

Pada lapisan ini individu mencapai ketika mereka mendapat dukungan dan menemukan, bahwa mereka tidak menemukan cara yang terbaik untuk menghadapi ketakutan dan ketidaksenangan. Orang sering kali menjadi terlambat pada tahap ini dan menolak untuk maju.

d. Lapisan implosife (*the implosive layer*)

Pada lapisan ini individu memiliki kesadaran bahwa mereka membatasi diri mereka, dan mereka mulai bereksperimen dengan tingkah laku baru dalam setting konseling.

e. Lapisan eksplosif (*the explosive layer*)

Bila eksperimen dengan tingkah laku baru mereka sukses diluar setting konseling, individu baru mencapai *the explosive layer*, dimana mereka menemukan banyak energi yang tidak terpakai dan terjebak didalam *the phony layer*.

5. Teknik-teknik dalam *experiment Gestalt*.⁴⁰

a. Amplifikasi atau permainan melebihi-lebihkan

Salah satu teknik untuk meningkatkan kesadaran adalah mengajak klien untuk melebihi-lebihkan bagaimana ketika mereka berperilaku. Pertimbangan rasional dari teknik melebihi-lebihkan ini adalah seringkali pengalaman internal klien menunjukan dirinya dalam bahasa tubuh atau perilaku. Bahasa tubuh seperti merengut, melotot, tersenyum atau memukul-mukul tanganya ketika dilebih-lebihkan dalam proses eksperimentasi akan memunculkan

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁴⁰ Triantoro Safaria. *Terapi & Konseling Gestalt*. (Jogjakarta: Graha Ilmu. 2005) hal 114-115

kesadaran *klien* akan pengalaman sebenarnya yang selama ini ditolak, disangkal, atau tidak diakui. Lebih-lebih ini juga dapat diwujudkan dalam ekspresi yang bisa mewakili ekspresi lainnya.

b. *Empty chair* (kursi kosong)

Empty chair merupakan salah satu teknik terapi Gestalt yang paling terkenal dan banyak digunakan. Teknik ini digunakan sehingga memperkuat apa yang ada dipinggir kesadaran siswa. Mengeksplorasi polaritas, proyeksi-proyeksi, dan introyeksi didalam diri siswa. Teknik ini akan menyuarakan pengalaman klien dan sebagai satu cara untuk memahami dan memiliki kembali kualitas-kualitas diri klien yang selama ini terasing atau disangkal.

6. Peran dan fungsi konselor dalam terapi Gestalt⁴¹

- a. Konselor memfokuskan pada perasaan, kesadaran, bahasa tubuh, hambatan energi, dan hambatan untuk mencapai kesadaran yang ada pada konseli.
- b. Konselor adalah "*artistic participant*" yang memiliki peranan dalam menciptakan hidup baru konseli.
- c. Konselor berperan sebagai *projection screen*.
- d. Konselor harus dapat membaca dan menginterpretasi bentuk-bentuk bahasa yang dilontarkan konseli.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁴¹ Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 96.

BAB III

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat di ambil. Bogdan dan Taylor mengatakan dalam buku Lexi J. Moleong bahwa, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar belakang individu tersebut secara utuh (*holistic*)⁴² yaitu penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang subyek penelitian misalnya prilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain.⁴³ Penelitian ini merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek dan subjek yang diteliti sesuai dengan keadaan.

Penelitian deksriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Dalam perkembangan akhir-akhir ini metode penelitian deskriptif juga banyak dilakukan oleh para peneliti karena memiliki dua alasan.⁴⁴ Pertama dari pengamatan empiris didapat bahwa sebagian besar laporan penelitian dilakukan dalam deskriptif. Kedua, metode deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia.

⁴² Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT. Rosdakarya, 2002), 3-4.

⁴³ Cholid Narbuko dan Ahmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997) hal 3

⁴⁴ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*hal 157

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus merupakan jenis penelitian yang pengamatan dalam suatu kasus dilakukan dengan intensif, mendalam, detail, dan konprehensif. Maka dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel atau populasi, jadi hanya berdasarkan atas pengenalan diri konseli dengan cara mempelajari dan menjalani perkembangan konseli secara terperinci.

Penelitian jenis deskriptif ini akan digunakan untuk mendeskrisikan mengenai meningkatkan semangat belajar siswa ketergantungan *game online* melalui terapi Gestalt (studi kasus siswa X di SMA Negeri 2 Sidoarjo). Adapun bentuk penelitiannya adalah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu objek yang berkenaan dengan masalah yang diteliti tanpa mempersoalkan hubungan antar variabel penelitian Waktu dan Tempat Penelitian.⁴⁵ Penelitian deskriptif menurut Nana Sudjana dan Ibrahim yaitu penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang

46

B. Waktu dan Tempat Penelitian

(b) Waktu Penelitian

N O	Tahapan	Oktober/minggu ke				November/minggu ke				Desember minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pembuatan Outline	√	√										
2	Pembuatan Proposal			√	√								

⁴⁵ Sanafiah Faishal, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: Rajawali Press, 1995), hal.18.
⁴⁶ Nana Sudjana. Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*,(Jakarta : Rajawali Press, 1995).64.

3	Orientasi / - Observasi		√	√	√	√							
4	Merancang Instrumen - angket - data lainya				√	√	√						
5	Proses awal penelitian -observasi tahap I, II -Interview/ wawancara -dokumentasi -pengisian angket				√	√	√	√	√	√			
6	Proses ke dua penelitian -interview/ wawancara tahap III, V -dokumentasi							√	√	√	√		
7	Pengumpulan data	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Analisis data		√	√	√	√	√	√	√	√	√		
9	Penyelesaian laporan (tahap akhir)										√	√	√

(c) Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Sidoarjo Jalan Lingkar Barat
gading Fajar 2 Desa Sepande Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo Provinsi
Jawa Timur

C. Objek Penelitian

Adapun objek penelitian akan dilakukan di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Karena sekolah ini di anggap sesuai dengan judul penelitian. Karena di sekolah ini siswa diperbolehkan membawa *handphone*, yang dalam hal ini merupakan media dalam permainan game online.

D. Data dan Sumber Data

Dalam kajian dan pembahasan kali ini data dapat diperoleh dari sumber :

1. Sumber data primer, yaitu data yang diperoleh dari informan yang terdiri dari, guru bimbingan konseling, guru kelas, dan teman sekelas baik kelompok belajar maupun teman biasa.
2. Sumber data sekunder, yaitu data-data yang diperoleh dari kepustakaan yang digunakan untuk mendukung dan melengkapi data primer⁴⁷ Dalam hal ini juga meliputi data dokumentasi, wawancara, serta observasi yang berkaitan dengan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam kajian ini adalah observasi, interview dan dokumentasi. Dalam hal ini sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti memperhatikan dan mengikuti. Memperhatikan dan mengikuti dalam arti mengamati dengan teliti dan sistematis sasaran perilaku yang dituju (Banister, et al, 1994). Cartwright &

⁴⁷ Hartono Boy Soedarmadji. *Psikologi Konseling*. (Surabaya: Press UNIPA, 2006). Hal.58

Cathwight mendefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu.

Observasi adalah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.⁴⁸

Metode ini dilaksanakan di kelas X Ips 2, XI MIPA 5, dan XII IPS 1 bersamaan dengan pelaksanaan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) pada tanggal 24 Agustus hingga selesai selama 2 bulan penuh, dan dilanjutkan pada awal bulan November sebagai kelengkapan pengerjaan skripsi.

2. Interview (wawancara)

Metode Interview merupakan suatu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara peneliti dengan klien (siswa 'X') komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun secara tidak langsung⁴⁹. Interview ini menggunakan jenis wawancara terstruktur yaitu pedoman dengan instrumen wawancara yang disusun secara terperinci dengan beberapa pertanyaan terbuka.

Dengan teknik ini penulis mengadakan wawancara langsung dengan konseli kali ini diambil satu siswa dari kelas X IPS 2 yaitu siswa 'X' dengan kualifikasi sifat yang sesuai dengan judul yang diteliti guna mendapatkan data dan informasi secara lengkap dan nyata dari konseli secara langsung.

⁴⁸ Haris Herdiansyah, *Metode penelitian kualitatif*, (Jogyakarta: Salemba Humanika, 2012), hal 131

⁴⁹ Moh.Surya dan Djumhur, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah (Guidance & Counseling)*, (Bandung: CV. Ilmu, 1975), Hal 50

Penulis juga mengadakan wawancara langsung dengan guru BK untuk mengetahui data-data pendukung dari konsen sekaligus untuk pelaksanaan terapi Gestalt guna mengetahui bagaimana tingkatan semangat belajar siswa yang ketergantungan *game online*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁵⁰

Dibandingkan dengan metode lain, metode ini dianggap tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber, datanya masih bersifat tetap, belum mengalami perubahan. Dengan metode dokumentasi yang diamati adalah benda mati bukan benda hidup.⁵¹

Dokumentasi dapat diperoleh dari meminta data dokumentasi yang sudah ada kepada pihak sekolah berupa profil sekolah, visi misi, dan data guru. Sedangkan data pribadi siswa dan penilaian siswa diperoleh dari wawancara serta data dari guru BK dan wali kelas.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁵⁰ Haris Herdiansyah, Metode penelitian kualitatif, (Jogjakarta: Salemba Humanika, 2012) hal 143

⁵¹ Suharsimi Arikunto, Prosedur penelitian (suatu pendekatan praktik) hal 206

4. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang digunakan untuk membantu membantu memecahkan masalah dalam suatu studi kasus, hal ini banyak digunakan untuk suatu penelitian berupa eksperimen langsung kepada objek. Dalam penelitian ini peneliti bertindak langsung sebagai konselor yang memberikan bantuan pada siswa "X" sebagai konseli. Penelitian ini memungkinkan peneliti sebagai konseli langsung dapat memberikan bantuan melalui terapi Gestalt sebagai alat dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Analisa data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi. Proses ini menggunakan teknik yang dilakukan oleh Miles dan Huberman dalam kutipan Sugiyono dengan melalui 4 tahapan yaitu:⁵²

1. Pengumpulan data

Pada awal penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan ketika penelitian masih berupa konsep atau draf, pada awal penelitian biasanya peneliti melakukan *study pre elementary* yang berfungsi untuk verifikasi dan pembuktian awal bahwa fenomena yang diteliti itu benar-benar ada. Setelah itu peneliti melakukan

⁵² Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif dan kualitatif Dan R & D*, (Bandung: alfabeta, 2009), 246.

wawancara, observasi, dokumentasi dan lain-lain dan hasil dari aktifitas tersebut berupa beberapa data.

2. Reduksi data

Reduksi data merupakan analisis yang menajamkan, menggolongkan data dengan cara sedemikian rupa hingga dapat ditarik kesimpulan *final* akhirnya (diverifikasi). Data yang diperoleh dari lapangan langsung ditulis dengan rinci dan sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Laporan-laporan itu perlu direduksi, yaitu dengan memilih hal pokok yang sesuai dengan focus penelitian agar mudah untuk memberikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mencari kembali data yang diperoleh apabila diperlukan serta membantu dalam memberikan kode kepada aspek-aspek tertentu.⁵³ data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis mengumpulkan data selanjutnya.⁵⁴

Dari beberapa data peneliti melakukan proses reduksi terlebih dahulu untuk memilih data mana yang diperlukan dan data mana yang tidak perlu dicantumkan. Hal ini dilakukan sehingga adanya akurasi data dan tidak keluar dari bahasan penelitian.

3. Penyajian data

Penyajian data yaitu mengumpulkan data atau informasi secara tersusun, yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan

⁵³ Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif* (Bandung: Tarsito, 1988) hal 129

⁵⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, hal 338

tindakan. Data yang sudah ada disusun dengan menggunakan teks yang bersifat naratif, selain itu dapat berupa matriks, grafik, *networks*, dan *chart*.

Langkah ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal tersebut dilakukan dengan alasan supaya peneliti dapat menguasai data data dan tidak terpaku pada tumpukan data, serta memudahkan peneliti untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

4. Kesimpulan atau verifikasi

Dari penyajian data beserta uraian yang banyak dalam tahap ini dijelaskan mengenai inti dari penelitian beserta poin penting yang terdapat didalamnya . kemudian di verifikasi kembali apakah penelitian sudah sesuai dengan tujuan yang diteliti.

Verifikasi atau penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dan analisis data puncak. Meskipun begitu, kesimpulan juga membutuhkan verifikasi selama penelitian sedang berlangsung. Verifikasi dimaksudkan untuk menghasilkan kesimpulan yang valid. Oleh karena itu, ada baiknya sebuah kesimpulan ditinjau ulang dengan cara mem-verifikasi kembali catatan-catatan selama penelitian dan mencari pola, tema, model, hubungan dan persamaan untuk diambil sebuah kesimpulan bersama.⁵⁶

Kesimpulan akhir mungkin tidak muncul sampai pengumpulan data terakhir, bergantung besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodean,

⁵⁵ Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*, hal 120

⁵⁶ Ibid hal 130

kesimpulan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan penulis dan tuntutan-tuntutan pemberian data, tetapi sering kesimpulan itu telah dirumuskan sejak awal.⁵⁷ Dalam reduksi data ini penulis memilih data-data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Hal ini dilakukan dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sehingga kesimpulan *final*-nya dapat diverifikasi.

G. Pengecekan dan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria kredibilitas. Kredibilitas data digunakan untuk membuktikan kesesuaian antara hasil pengamatan dengan kenyataan yang ada dilapangan. Apakah data atau informasi yang diperoleh sudah sesuai dengan kenyataan yang terjadi dilapangan. Dalam pencapaian kredibilitas ini peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal dilapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.
2. Ketekunan/Keajegan Pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat.
3. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai

⁵⁷ Imam Suprayogo, *Metode Penelitian Sosial Agama*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2001), hal 195

pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya.

4. Pemeriksaan Sejawat Melalui Diskusi teknik ini dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat.
5. Analisis Kasus Negatif Teknik ini dilakukan dengan jalan mengumpulkan contoh dan kasus yang tidak sesuai dengan pola dan kecenderungan informasi yang telah dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan pembandingan.
6. Pengecekan Anggota Pengecekan dengan anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data sangat penting dalam pemeriksaan derajat kepercayaan. Yang dicek dengan anggota yang terlibat meliputi data, kategori analisis, penafsiran, dan kesimpulan. Para anggota yang terlibat yang mewakili rekan-rekan mereka dimanfaatkan untuk memberikan reaksi dari segi pandangan dan situasi mereka sendiri terhadap data yang telah diorganisasikan oleh peneliti.
7. Uraian Rinci Teknik ini menuntut peneliti agar melaporkan hasil penelitiannya sehingga uraiannya itu dilakukan seteliti dan secermat mungkin yang menggambarkan konteks tempat penelitian diselenggarakan. Jelas laporan itu harus mengacu pada fokus penelitian. Uraiannya harus mengungkapkan secara khusus sekali segala sesuatu yang dibutuhkan oleh pembaca agar ia dapat memahami temuan-temuan yang diperoleh.

8. Auditing adalah konsep bisnis, khususnya dibidang Fiskal yang dimanfaatkan untuk memeriksa kebergantungan dan kepastian data. Hal itu dilakukan baik terhadap proses maupun terhadap hasil atau keluaran.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menyajikan data hasil lapangan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi maka peneliti melakukan analisis data, analisis data ini dilakukan peneliti untuk memperoleh suatu hasil penemuan dari lapangan berdasarkan fokus permasalahan yang diteliti. Adapun analisis data yang diperoleh dari penyajian data adalah sebagai berikut:

A. Gambaran Umum Mengenai Objek Penelitian di SMA Negeri 2 Sidoarjo

1. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Sidoarjo

SMA Negeri 2 Sidoarjo didirikan berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 0887/O/1986. Dimulai pada tahun ajaran 1986 - 1987 bertempat di SMA Negeri 1 Sidoarjo, SMA Negeri 2 mulai menerima murid baru sebanyak 120 siswa yang terbagi dalam 3 kelas belajar. Sebagai pelaksana Kepala sekolahnya adalah Kepala SMA Negeri 1 Sidoarjo, yaitu Bapak Moch. Agil BA.

Selama satu tahun ajaran berlangsung, kegiatan belajar mengajar masih dibimbing oleh sebageian besar guru guru SMA Negeri 1 Sidoarjo. Guru SMA Negeri 2 Sidoarjo saat itu baru berjumlah 5 orang.

Dengan telah selesainya pembangunan gedung SMA Negeri 2 di desa Sidokare, maka pada tanggal 16 Juli 1987 SMA Negeri 2 pindah menempati gedung baru. Tanggal 16 Juli kini diperingati sebagai tanggal berdirinya SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Karena lokasi sering terjadi banjir dan sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar maka tanggal 2 Januari 2011 SMAN 2 Sidoarjo pindah lokasi di Jalan

Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo sampai sekarang. Pada tahun pelajaran 1987 – 1988 Kepala Sekolah diserahterimakan dari Bapak Moch Agil BA kepada Bapak Achmad Soemardjo BA. Beliau sebelumnya adalah Kepala SMA Negeri Krian. Jumlah rombongan belajar bertambah menjadi 6 yang terdiri atas 3 kelas I dan 3 kelas II. Mengingat masih terbatasnya ruang belajar maka dengan terpaksa kelas I masuk sore hari. Guru guru pengajar pun mulai bertambah. Tambahan itu berasal dari mutasi dan pengangkatan baru. Jumlah tenaga administrasi baru ada 2 orang dan itupun belum pegawai negeri.

Pada tahun 1992 – 1993 penerimaan murid baru ditingkatkan jumlah menjadi 200 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas. Hal ini diiringi dengan pengembangan sarana berupa tambahan ruang kelas, ruang laboratorium IPA, ruang BP dan musholla. Jumlah rombongan belajar sampai dengan saat ini masih tetap 15 yang terbagi menjadi 3 kelas I, 3 kelas II dan 3 kelas III.

Pada tanggal 1 Juli 1996 Bapak Achmad Soemardjo pensiun. Untuk mengisi kekosongan Kepala Sekolah maka ditunjuk Kepala SMA Negeri 4, Ibu Anik Kadarwati, sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2. Dan pada tanggal 10 Oktober 1996 serah terima Kepala SMA Negeri 2 dilaksanakan antara Bapak Achmad Soemardjo dengan penggantinya Bapak Sutomo Mulyo BA.

Selama kepemimpinan Bapak Sutomo pengembangan sarana prasarana sekolah terus dilakukan antara lain penambahan ruang kelas, pembangunan lapangan basket dan tenis, parkir sepeda siswa.

Pada bulan Mei 2002 Bapak Sutomo pensiun sebagai Kepala SMA Negeri 2 dan sebagai pengantinya ditunjuk Drs Subagyo Kepala SMA Negeri 4 sebagai Pelaksana tugas. Baru pada tanggal 1 Juli 2002 Kepala SMA 2 definitif ditunjuk. Beliau adalah Drs Tito Tanggul Maruto yang sebelumnya sebagai Kepala SMA Negeri Taman.

Pada masa kepemimpinan Bapak Tito, SMA Negeri 2 Sidoarjo mendapatkan bantuan berupa blok grant imbal swadaya dan blok grant BOMM. Blok grant BIS digunakan untuk membangun 1 ruang kelas sedangkan bantuan BOMM diarahkan untuk peningkatan kualitas guru dalam melaksanakan KBM. Beberapa sarana prasarana juga ditambah antara lain adanya ruang laboratorium komputer, ruang multimedia dan penambahan laboratorium biologi.

Ketika bulan Agustus 2003 Bapak Tito T Maruto purna tugas ditunjuk sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2 adalah Ibu Endang Oentari, Kepala SMA Negeri 3 Sidoarjo. Tanggal 1 Maret 2004 Kepala SMA Negeri 2 yang ke empat melakukan serah terima dengan PLT Kepala sekolah yang lama. Beliau adalah Ibu Dra Titik Sunarni MPd yang sebelumnya Kepala SMA Negeri Taman. Perkembangan sarana prasarana makin meningkat, prestasi belajar siswa juga semakin meningkat. ada tgl 27 Februari 2010 pergantian kepala sekolah Drs.H. Sulaiman Suwarto,M.Pd dari SMA Negeri 1 Gedangan,sampai sekarang.

2. Letak Geografis SMA Negeri 2 Sidoarjo

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Sidoarjo NSS/ NPSN: 301050201063 / 20501702 Alamat Jalan Lingkar Barat gading Fajar 2 Sidoarjo

Desa Sepande Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur Kode

pos 61271 Akreditasi Sekolah: A / Ma 014680 Tanggal : 19 November 2012

3. Visi dan Misi SMA Negeri 2 Sidoarjo

Visi : Unggul Dalam Mutu Mulia Dalam Perilaku

Misi : a) Peningkatan Iman dan Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,
sehingga terbentuk warga sekolah yang berakhlakul karimah.

b) pelaksanaan manajemen berbasis sekolah

c) Meningkatkan sikap disiplin dan tertib seluruh warga sekolah.

d) Membangun karakter yang mantap sesuai dengan kultur sekolah

e) Meningkatkan kompetensi berbahasa inggris.

f) Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara

4. Kegiatan Pembelajaran di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Di SMA Negeri 2 Sidoarjo ada beberapa kegiatan dalam pembelajaran yang bisa diikuti oleh siswa dengan aturan sebagai berikut:

1) Kelas X Peminatan Matematika dan Ilmu pengetahuan Alam
Sebanyak 8 rombongan belajar, Peminatan Ilmu-ilmu Sosial
sebanyak 3 rombongan belajar dan Ilmu Bahasa dan Budaya
sebanyak 1 rombongan belajar. Dengan jumlah peserta didik 419
peserta didik.

2) Kelas XI Peminatan Matematika dan Ilmu pengetahuan Alam

Sebanyak 8 rombongan belajar, Peminatan Ilmu-ilmu Sosial
sebanyak 3 rombongan belajar dan Ilmu Bahasa dan Budaya

sebanyak 1 rombongan belajar. Dengan jumlah peserta didik 400

peserta didik.

- 3) Kelas XII Peminatan Matematika dan Sain sebanyak 7 rombongan belajar, Peminatan Ilmu-ilmu Sosial sebanyak 3 rombongan belajar dengan jumlah 385 peserta didik

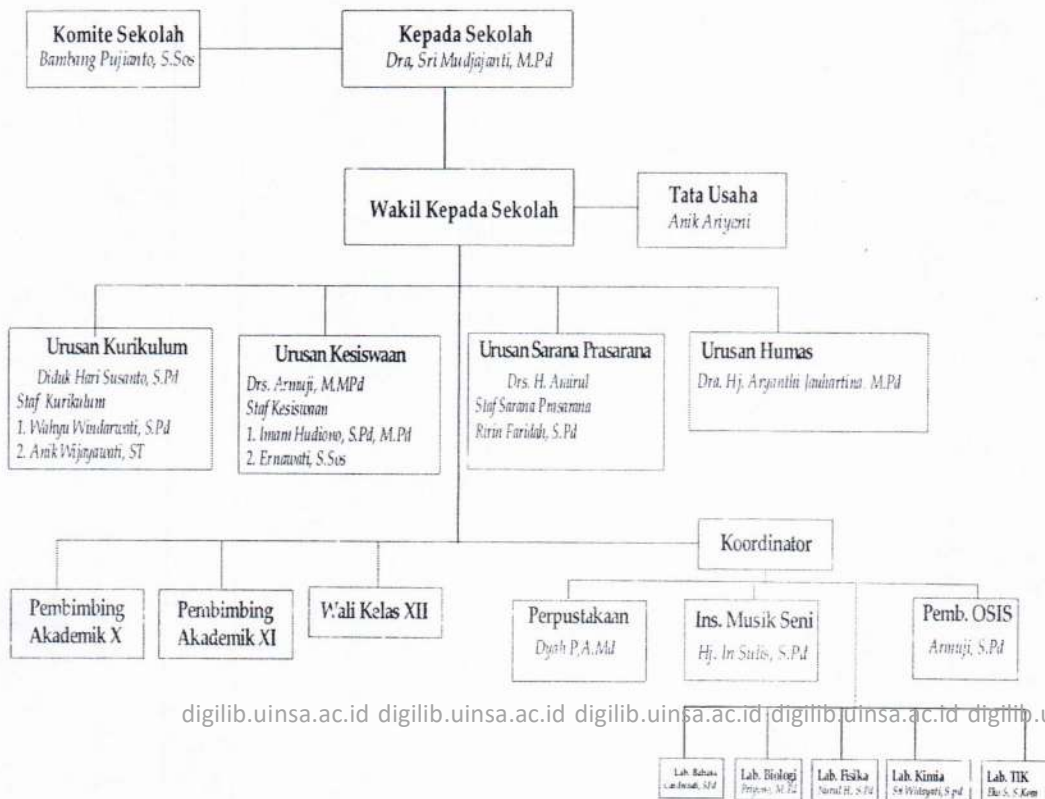
5. Keadaan Siswa SMA Negeri 2 Sidoarjo

Siswa di SMA Negeri 2 Sidoarjo banyak yang memiliki pengetahuan sangat tinggi mengenai media, sebagai bukti dari perkembangan tersebut sekitar 93% siswanya menggunakan *Smartphone* dan *Blackberry* sedangkan sisanya ada yang membawa *tab* jadi hamper 100% siswa mengenal betul dunia maya pada internet.

Dari tiga kelas bahan observasi lebih dari 80% siswa laki-laki memainkan game online dan bermain dengan beberapa macam aplikasi dalam dunia maya sedangkan perempuan 15% dan sisanya memilih hanya memainkan internet sebagai tuntutan keseharian baik pembelajaran maupun sekedar *update status*.

6. Struktur organisasi SMA Negeri 2 Sidoarjo

STRUKTUR ORGANISASI SMA NEGERI 2 SIDOARJO TAHUN 2015 / 2016



Koordinator BK : Dra Rahayu Schjowati

Guru BK : Dra. Hj. Sri Indrayati

Guru BK : Drs. Abdul Rochim Latif

B. Penyajian dan Analisis Data

Pada bab ini peneliti akan menyajikan data tentang kondisi siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online*, proses terapi Gestalt dalam menangani semangat belajar siswa ketergantungan pada *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari teknik observasi,

dokumentasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Indayati selaku guru BK SMA Negeri 2 Sidoarjo dan wali kelas X Ips 2 sebagai seseorang yang tahu bagaimana siswa X. Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan data siswa ketergantungan pada *game online*. Berikut penyajian data-data hasil penelitian.

Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Indrayati selaku guru BK dari kelas X Ips 2. Selain itu peneliti juga melakukan pengecekan data terhadap semangat belajar siswa ketergantungan *game online*, berikut penyajian data-data hasil penelitian.

1. Keadaan Siswa “X” yang Mengalami Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo

SMA Negeri 2 Sidoarjo adalah sekolah yang memiliki siswa yang beraneka ragam latar belakang dan masalah yang dialami oleh siswa. Salah satunya masalah latar psikologis siswa yang mengalami ketergantungan terhadap *game online*. Dalam hal ini siswa yang mengalami keadaan tersebut biasanya memiliki beberapa kecenderungan didalam diri mereka. Penelitian ini memfokuskan pada psikologis siswa ketergantungan *game online* yang mengalami permasalahan dalam hal semangat belajar.

Semangat belajar siswa ketergantungan pada *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam penelitian ini menyatakan bahwa rata-rata dari 90% siswa yang memainkan *game online* 60% mengalami penurunan dalam semangat belajarnya

dan 30% dinyatakan ketergantungan. Dan memiliki kecenderungan susah untuk berkonsentrasi dalam belajar. Maka dari ini peneliti sebagai konselor melakukan terapi Gestalt pada siswa "X" untuk membantu menaikkan tingkat semangat belajar dalam diri siswa sebagai konseli.

Dalam prosentase yang telah didapat berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi telah dapat diketahui bahwa tidak semua siswa yang bermain game online mengalami penurunan dalam semangat belajar. Tetapi kecenderungan malas pada siswa ketergantungan *game online* masih mendominasi. Siswa yang tidak mengalami ketergantungan pada *game online* sudah dapat dilihat dari kepribadianya yang lebih tertata dan rajin serta perolehan nilai yang stabil dibandingkan dengan siswa ketergantungan pada game online. Siswa ketergantungan pada *game online* inilah yang akan diterapi dengan menggunakan terapi Gestalt.

a. Kondisi siswa "X" di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Hasil observasi, tes dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sidoarjo, peneliti menemukan satu siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online*. Sebut saja siswa ini X. kondisi siswa X cukup mengkhawatirkan. Siswa X mengalami ketergantungan atau kecanduan terhadap game online yang diketahui dari ciri yang dimilikinya yaitu sering ramai ketika dikelas, ditegur guru saat bermain *game online* di jam pelajaran, sering melamun, tidak bisa lepas dari *handphone*, usil, dan sering tertidur di kelas. Hal ini seperti yang diungkapkan bu Indrayati:

*"Masalah yang dialami oleh siswa X memang sangat kelihatan dari laporan guru-guru yang mengajar, terutama karena saya juga ditugasi menjadi wali kelas dan guru BK dari si X dia lebih banyak bergurau, sering ramai, tetapi kalau pelajaran paling anteng ternyata ketika dilihat yang dimainkan handphone dan itu isinya game. Sudah saya Tanya berkali-kali tetapi jawabanya tetap sama yaitu bosan di jam pelajaran tertentu."*⁵⁸

Pendapat yang diungkapkan oleh bu Indrayati selaku wali kelas dan guru BK dari siswa X diperkuat oleh ungkapan dari teman sekelas X di SMA Negeri 2 Sidoarjo:

*"X kalau di kelas suka ramai sekali memang kelihatanya biasa tapi anak-anak perempuan sering diganggu kalau X sudah mainan handphone satu kelas bisa rebut, anak laki-laki jadi pada ngumpul mau belajar juga terganggu. Sudah pernah ditegur guru karena tidak konsentrasi dalam belajar dengan memainkan handphone pada jam pelajaran tetapi tidak kapok besoknya diulangi lagi."*⁵⁹

Dari beberapa pendapat yang diungkapkan diatas disimpulkan bahwa siswa X telah mengalami ketergantungan pada game online misalnya perubahan nilai dan sikap yang tidak stabil kadang diam kadang ramai, lebih suka menyibukan diri dengan aktifitas yang kurang bermanfaat dan tingkat egoisitas yang tinggi dengan tidak memperhatikan teguran dari guru mata pelajaran dengan mengulangi kesalahan yang sama pada hari berikutnya.

b. Faktor yang mempengaruhi siswa X mengalami ketergantungan pada game online.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁵⁸ Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan guru BK atau Wali kelas siswa X pada tanggal 25 November 2015

⁵⁹ Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan teman sekelas siswa X pada tanggal 25 November 2015

Keadaan yang dialami siswa X dipengaruhi oleh beberapa hal yang melatarbelakangi siswa X mengalami ketergantungan pada *game online*. Bu

Indrayati selaku guru BK dan wali kelas X di SMA Negeri 2 Sidoarjo menyatakan beberapa pendapat tentang faktor apa saja yang mempengaruhi siswa X mengalami ketergantungan pada *game online*.

“Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa mengalami ketergantungan pada game online selain dengan tingkat kebosanan siswa dalam mendapatkan pelajaran yang berupa materi dari guru, dulu nilai-nilai yang didapat cukup baik tetapi akhir-akhir ini nilai siswa menurun kemungkinan penyebabnya handphone siswa berganti sekitar tiga bulan yang lalu dilihat dari gaya hidup siswa X yang cenderung mewah, dan hasil home visit yang menyatakan kalau kedua orang tuanya berkarir siswa X mengalihkan hiburanya dengan bermain game sehingga dalam belajarnya juga terganggu”⁶⁰

Teman siswa X juga menyatakan pendapatnya mengenai apa yang menyebabkan siswa X mengalami ketergantungan pada *game online*.

“Saya rasa si X itu tidak ada salahnya memainkan game kalau tidak berlebihan, dia itu seperti ingin mencari perhatian di dalam kelas, kemungkinan juga karena dia aktif jadi ketika pelajaran hanya ceramah saja kalau dia merasa bosan bisa ketiduran karena itu dia memilih memainkan game, terus kalau game belum terpecahkan memang menimbulkan rasa penasaran untuk melanjutkan.”⁶¹

Informasi yang didapat melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh konselor dengan guru BK atau wali kelas X dan teman siswa X dirasa kurang mencukupi. Penulis melakukan wawancara lagi dengan bu Rahayu selaku guru BK pendamping penelitian.

⁶⁰ Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan guru BK atau wali kelas siswa X pada tanggal 27 November 2015

⁶¹ Dokumentasi pribadi, wawancara konselor dengan teman kelas siswa X pada tanggal 27 November 2015

Wawancara dengan guru BK:

- Konselor : Assalamualaikum
 Guru BK : waalaikumsalam, ada apa mbak?
 konselor : begini bu saya mau menanyakan tentang siswa X?
 Guru BK : iya mba ada apa dengan X?
 Konselor : tadi saya lewat di depan kelas X bu, saya lihat sekilas dari jendela waktu mata pelajaran sedang terlaksana, saya melihat si X tidak memperhatikan pelajaran dan cenderung melihat kebawah, begitupula ketika pelajaran ppl PAI saya, pada bagian penjelasan materi siswa X sering tidak memperhatikan dan pernah saya tegur akibat terlalu asik memainkan handphone. Apa kali ini saja siswa mendapat teguran karena mengalami kebosanan dan kurang semangat atau memang dari dulu si X seperti itu ya bu?
 Guru BK : oh iya mba dia itu juga sering dilaporkan guru lain akibat ketidak seriusanya, dia juga cenderung sering membuat ramai kelas dan tidak fokus dalam menerima pelajaran. Pernah wali kelasnya membicarakan hal ini dengan guru mata pelajaran dikhawatirkan metode pembelajarannya kurang menarik. Tetapi memang si X ini kurang bisa mengontrol diri dalam memainkan handphone, ketika saya Tanya memang apa saja yang dikerjakan. Si X hanya menjawab "la saya bosen e bu ngajarnya hanya ceramah saja, kadang saya suka penasaran gak puas kalau game yang saya mainkan belum bisa dipecahkan,
 Konselor : oh begitu ya bu? Terimakasih sekali atas infonya bu
 Guru BK : Sama-sama mba
 Konselor : Assalamualaikum.
 Guru Bk : waalaikumsalam⁶²

2. Proses Terapi Gestalt dalam Menangani Siswa Ketergantungan Game Online di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Konseling merupakan bantuan yang diberikan setelah konseli mengalami masalah. Konseling dan terapi Gestalt dalam menangani semangat belajar siswa X yang mengalami ketergantungan pada game online di SMA Negeri 2 Sidoarjo menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut pendapat Djumhur studi kasus merupakan metode pengumpulan data yang bersifat integratif dan komprehensif.⁶³

Jenis penelitian studi kasus dapat diartikan sebagai suatu teknik mempelajari suatu

⁶² Dokumentasi pribadi penulis pada tanggal 16 November 2015

⁶³ Djumhur, Bimbingan dan Penyuluhan di sekolah, (Bandung: CV Ilmu), Hal 64

individu secara mendalam untuk membantu memperoleh penyesuaian yang lebih

baik. Studi kasus memiliki beberapa tahap penelitian yang harus dilakukan yaitu

identifikasi kasus, diagnosis, prognosis, evaluasi dan *follow up*.

a. Identifikasi Kasus

Identifikasi kasus merupakan upaya untuk mengenal dan memahami siswa yang mempunyai masalah. Dalam identifikasi kasus berisi tentang biografi siswa X sebagai acuan dalam langkah selanjutnya. berikut pemaparan dari identifikasi kasus.

1) Data identitas siswa

Nama siswa (lengkap) : X

Asal Sekolah : SMP Negeri 6 Sidoarjo

Jenis kelamin : Laki-laki

Tempat & tanggal lahir : Surabaya 29 September 1999

Nama

a. Ayah : SK

b. Ibu : A S

c. Wali : -

Agama

a. Siswa : Islam

b. Ayah : Islam

c. Ibu : Islam

d. Wali : -

Alamat & No HP

a. Siswa : 083849106899 (Perum Griya Permai 2)

b. Ayah : -

c. Ibu : -

d. Wali : -

Pendidikan

- a. Ayah : Sarjana
- b. Ibu : Sarjana
- c. Wali : -

Hobi : Badminton

Transportasi ke sekolah : Sepeda Motor

Penyakit yang sedang diderita : -

Penyakit yang pernah diderita : -

Bakat yang dimiliki : Futsal, blutangkis

Prestasi yang pernah diraih : -

Susunan keluarga : anak pertama dari 2 bersaudara

2) Gambaran Masalah

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti

didapatkan bahwa siswa X memiliki postur tubuh yang bagus, kesehatan yang baik dan keaktifan di bidang atletik sehingga dia mudah untuk melakukan berbagai aktifitas dan mengganggu orang disekelilingnya dengan tidak menghiraukan perasaan temanya ketika sedang bermain game online. Siswa X cenderung terbawa suasana dan ramai sendiri sehingga mengganggu siswa lain untuk konsentrasi. Pada jam pelajaran siswa juga jarang memperhatikan pengajaran guru dan lebih sering bermain *game online* di *handphone*.

Untuk mengetahui kondisi klien dengan lebih jelas maka peneliti

menunjukkan data-data tentang klien secara berurutan yaitu dari berbagai

kondisi:

a) Kondisi keluarga

Konseli merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Keluargan konseli berjumlah empat anggota keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, X, dan adiknya. Ayah konseli bekerja sebagai pengusaha di daerah Sidoarjo Kota dan Ibunya mengajar di SMA swasta di Surabaya.

b) Kondisi perekonomian

Kondisi perekonomian konseli bisa dikatakan cukup karena ayah dan ibunya bekerja dan hanya memiliki satu adik, malah orangtua X cenderung memanjakan anak-anaknya dengan memenuhi semua keinginan dan kebutuhan anak.

c) Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan disekitar rumah X adalah daerah kawasan perumahan jadi komunikasi antar tetangga jarang sekali terjadi kecuali pada acara-acara tertentu. Dan X lebih suka dirumah atau main dengan teman satu sekolah.

b. Diagnosis

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Diagnosis dilakukan melalui proses pengambilan atau penarikan kesimpulan yang logis. Pada tahap diagnosis ini, dimaksudkan sebagai suatu tahap yang ditempuh untuk mencari, menemukan dan menentukan faktor-faktor penyebab yang melatar belakangi timbulnya masalah. Untuk memperoleh beberapa data tentang faktor yang melatar belakangi timbulnya masalah. Konselor melakukan observasi terhadap siswa X, dan melakukan wawancara dengan teman X, wali kelas dan guru BK di sekolah.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa subjek dapat disimpulkan bahwa siswa X mengalami ketergantungan kepada game online dengan menurunnya semangat dalam belajar yang disebabkan oleh faktor:

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

- a) Faktor internal yaitu kurangnya semangat dalam belajar, kurang konsentrasi dalam menerima pelajaran, serta perasaan yang mudah bosan.
- b) Kurangnya manajemen waktu kapan waktunya belajar dan kapan waktunya bermain
- c) Tidak peka dengan keadaan sekitarnya karena sering tenggelam dalam aktifitas dan keasikanya sendiri.

c. Prognosis

Langkah ini dilakukan untuk memperkirakan apakah masalah yang

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

dialami peserta didik masih mungkin untuk diatasi serta menentukan berbagai

alternatif pemecahannya. Hal ini dilakukan dengan cara mengintegrasikan dan menginterpretasikan hasil-hasil langkah kedua dan ketiga. Proses pengambilan keputusan pada tahap ini terlebih dahulu dilaksanakan pengawasan apakah terjadi perubahan pada diri siswa atau tidak terjadi perubahan perilaku dalam belajarnya. Hal ini perlu melibatkan beberapa pihak seperti, guru kelas, wali kelas, wali murid, guru BK dan sebagainya.

Berdasarkan data-data diatas yang telah diperoleh penulis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Siswa X sering merasa bosan didalam kelas pada materi tertentu
- b) Siswa X mengalami permasalahan dalam semangat belajar
- c) Siswa X sering tidak focus ketika diajak berbicara
- d) Akibat dari rasa bosan siswa memilih untuk memainkan *game online*.
- e) Karena terbiasa dengan permainan *game online* Siswa merasa keasikan.
- f) Setelah siswa X merasa asik dengan permainannya, siswa menjadi lupa dengan waktu
- g) Dalam pelajaran siswa sering ditegur guru karena kurang memperhatikan pelajaran dan tertinggal materi dengan teman-temanya
- h) Ketika bermain siswa sering membuat gaduh dan mengganggu siswa lainnya terutama siswa putrid
- i) Akibat dari permasalahan tersebut nilai yang diperoleh siswa X cenderung menurun

- j) Siswa lebih memiliki ketertarikan pada *game* dan sulit untuk kembali

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
menyesuaikan diri dengan pelajaran.

d. Evaluasi dan Follow up

Follow up atau tindak lanjut merupakan langkah berikutnya yang dilakukan oleh pihak konselor untuk mengetahui apakah subjek mengerjakan langkah-langkah pemberian bantuan yang telah diberikan. Dengan pengertian tersebut, maka peneliti melakukan monitoring dari jauh. Apakah siswa "X" yang sebagai subyek pada kasus ini hanya aktif pada saat wawancara atau juga aktif melakukan langkah-langkah *treatment*. Selanjutnya, pembimbing juga dapat mengetahui apakah dalam pelaksanaan pemberian bantuan siswa X melakukannya secara tertib yaitu berurutan mulai dari langkah awal sampai akhir.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Cara manapun yang ditempuh, evaluasi atas usaha pemecahan masalah seharusnya tetap dilakukan untuk melihat seberapa pengaruh tindakan bantuan (*treatment*) yang telah diberikan terhadap pemecahan masalah yang dihadapi siswa.

Untuk menghadapi kasus yang ditangani oleh konseli secara tuntas, perlu dilakukan usaha tindak lanjut yang diharapkan dapat membantu untuk menyelesaikan permasalahan (*problem solving*). Dalam persoalan studi kasus ini perlu bantuan dari semua pihak yang dianggap berpengaruh dalam pembentukan usaha tindak lanjut kepada konseli. Adapun tindak lanjutnya

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
antara lain:

- a) Membantu mengingatkan siswa "X" agar tidak keluar dari tujuan yang diharapkan
- b) Berdialog secara terbuka dengan konseli, guna menyelesaikan masalah yang dihadapinya saat ini terutama dalam menentukan langkah-langkah yang penting bagi masa depannya.
- c) Konseli diberi bimbingan dan pengarahan yang berguna untuk dapat memiliki sikap positif dan kebiasaan belajar yang teratur.
- d) Siswa "X" hendaknya dipantau, baik disekolah maupun diluar sekolah mengenai pemanfaatan waktu dan cara belajarnya.
- e) Memotivasi belajar agar lebih semangat lagi
- f) membantu mengingatkan siswa meningkatkan rasa tanggungjawab dan kepercayaan diri.
- g) membantu menghilangkan pikiran-pikiran negatif siswa
- h) Guru mata pelajaran dan wali kelas hendaknya memberikan perhatian yang lebih.

Untuk lebih jelasnya mengenai bagaimana proses konseling dengan menggunakan terapi Gestalt untuk menangani siswa ketergantungan game online pada siswa X maka diperlukan beberapa tahapan konseling.

- a. Tahap pertama (*the beginning phase*)

Pada tahap ini konselor menggunakan fenomenologi dalam menciptakan hubungan dialogis antara konselor dan konseli sehingga konselor dapat

memberikan stimulasi pada konseli untuk mengembangkan dukungan pribadi

(*personal support*).
digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Pola yang diciptakan berbeda untuk setiap klien karena masing-masing memiliki keunikan sebagai individu. Serta memiliki kebutuhan yang bergantung pada masalah yang harus dipecahkan. Adapun percakapan antara penulis atau konselor dengan konseli adalah sebagai berikut:

Pertemuan 1

Konselor : Hai X ... masih ingat saya
 Konseli : iya bu... masih ingat yang PPL kemarin yang dari UIN itu kan bu?
 Konselor : ya X Ibu boleh ngobrol sebentar sama kamu
 Konseli : boleh bu.. tapi sebentar ya saya mau ke kantin
 Konselor : buru-buru ke kantin ya? Ya udah kamu ke kantin aja. Besok masih bisa kok ngobrolnya
 Konseli : iya bu...⁶⁴

Pertemuan 2

Konselor : Hai X gimana kabarnya ?
 Konseli : baik bu..
 Konselor : habis dari mana,,
 Konseli : ada ekstra bu.
 Konselor : duduk-duduk dulu yuk kamu pasti capek.. kita ngobrol, kamu sudah gak sibuk kan..
 Konseli : iya bu lagi nganggur.
 Konselor : kamu kalau ke sekolah naik apa.
 Konseli : naik motor bu
 Konselor : ohh naik motor ya, hati-hati jalanan kota ramai
 Konseli : iya bu saya gak ngebut-gebut kok bu makanya kadang telat (tertawa sambil memainkan hp)
 Konselor : ada sms kah
 Konseli : gak bu BBM masuk biasa anak iseng
 Konselor : ibu boleh minta pin kamu ?
 Konseli : iya bu (sambil memberikan pin BBM nya) ibu suka game bu?
 Konselor : hah ... suka

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁶⁴ Dokumnetasi pribadi penulis pertemuan pertama (istirahat pertama) 16 November 2015

Konseli : nanti saya undang ke grup bu, sudah agak sore bu maaf saya mau
 pemisi pulang
 Konselor : oh iya hati-hati ya
 Konseli : Assalamualaikum bu
 Konselor : waalaikumsalam.⁶⁵

Setelah melewati tahap satu konseli mulai menunjukkan keakraban dengan konselor, tidak berhenti sampai disitu saja. Hubungan konselor dengan konseli berlanjut melalui bbm dan sms. Setelah hubungan terjalin dengan baik konselor berusaha meyakinkan klien agar mau mengikuti prosedur dalam konseling sesuai kondisi klien.

Adapu hasil percakapan antara konselor atau penulis dengan konseli pada pertemuan selanjutnya adalah sebagai berikut:

Pertemuan Ketiga

Konseli : assalamualaikum bu..
 Konselor : waalaikumsalam hai X... duduk yuk sini
 Konselor : ada apa bu kok saya dipanggil
 Konselor : gak apa-apa X Cuma pengen ngobrol saja sama kamu, pengen
 Tanya-tanya aja
 Konseli : Tanya apa bu
 Konselor : akhir-akhir ini kamu sibuk apa?
 Konseli : emmmh (berfikir)
 Konselor : ibu sedikit dengar cerita tentang kamu apa kamu ada masalah
 Konseli : kayaknya gak ada deh bu,, (sambil memainkan hp)
 Konselor : tapi ibu dengar guru dan teman kamu sering menegur jika di kelas
 Konseli : ohh itu ya bu,,, kadang saya bosan, galau,,, bingung e bu mau
 ngapain timbang ketiduran nge game aja enak.
 Konselor : terus dengar keluhan seperti itu respon kamu gimana?
 Konseli : saya sebenarnya tidak ada niatan ganggu bu hanya kesenangan saja,
 maen game itu seru bu kadang kalau sudah keseruan sampe lupa sama
 kanan kirinya bu, apalagi COC (*Clash of Clans*) yang mengelu kan
 Cuma siswa perempuan kalau saya gak main juga nanti saya *kudet*
 (*kurang update*) bu.
 Konselor : ibu bisa memahami apa yang kamu rasakan. Tapi ingat hal yang
 berlebihan juga tidak ada baiknya
 Konseli : hemmm,, iya bu makasih

⁶⁵ Dokumnetasi pribadi penulis pertemuan kedua (waktu pulang sekolah) pukul 14.30, 16 November 2015

Konselor : sama-sama X
 Konseli : assalamualaikum
 Konselor : waalaikumsalam⁶⁶

Dalam pertemuan ketiga pada tahap pertama konseli sudah mulai membuka diri pada konselor dan mau diajak bekerjasama untuk melihat permasalahan apa yang ada pada diri konseli.

b. Tahap Kedua (*clearing the ground*)

Tahap kedua ini prose konseling berlanjut pada strategi-strategi yang lebih spesifik. Konseli mengeksplorasi berbagai introyeksi, berbagai modifikasi kontak. Peran konselor adalah secara berkelanjutan mendorong dan membangkitkan keberanian konseli mengungkapkan ekspresi pengalaman dan emosinya. Konselor meningkatkan kesadaran konseli dalam bertanggungjawab atas dirinya

Pertemuan keempat

Konselor : hai X ketemu lagi kita, duduk yuk!
 Konseli : iya bu
 Konselor : bagaimana kabar kamu?
 Konseli : baik bu, ibu sendiri gimana?
 Konselor : alhamdulillah baik juga X ,, gimana sudah mengerti keadaan apa yang sebenarnya kamu alami?
 Konseli : sudah bu, hanya saja saya belum bisa meyakini diri saya untuk mengurangi kebiasaan bermain-main saja.
 Konselor : bagian mana yang kamu rasa belum yakin ?
 Konseli : cara belajar saya bu, saya rasa susah sekali menghilangkan rasa bosan ketika ada guru mengajar Cuma menerangkan saja, gak asik bu.
 Konselor : memangnya keinginan kamu kedepanya seperti apa?
 Konseli : saya ingin menjadi orang yang bisa tertawa di akhir bu, paling tidak daya juga sebenarnya merasa malu kalau nilai saya masih rendah tapi bagaimana saya merubahnya, hal-hal menyenangkan dari bermain game itu lebih enak daripada kebosanan dalam kelas ketika guru mengajar

⁶⁶ Dokumentasi pribadi penulis pertemuan ketiga 17 November 2015

- Konselor : jadi kamu ingin belajar yang bagaimana menurutmu yang menyenangkan?
- Konseli : iya sih bu tiap guru ngajarnya beda-beda, ada anak yang cocok sama yang gak nyambung. Paling gak dikasih *surprise* gitu lo bu.
- Konselor : jadi pada dasarnya kamu memang menginginkan perubahan atas diri kamu?
- Konseli : iya bu saya mau berubah,
- Konselor : jadi setujukan kamu untuk mengikuti proses konseling sampai selesai
- Konseli : iya bu,
- Konselor : baiklah, untuk saat ini kamu istirahat saja dulu besok kita bisa cerita-cerita lagi tentang apa yang kamu inginkan
- Konseli : baik bu, terimakasih, assalamualaikum
- Konselor : sama" waalaikumsalam

Pada tahap kedua siswa diberikan beberapa pernyataan yang membuat siswa mau berfikir bagaimana tanggapan tentang keadaan dirinya, dan X mulai menginginkan adanya kebaikan yang timbul pada dirinya disini konselor menancing timbulnya rasa tanggungjawab yang ada pada diri konseli.

c. Tahap ketiga (*the existential encounter*)

Pada tahap ini ditandai dengan aktivitas yang dilakukan konseli dengan mengeksplorasi masalahnya secara mendalam dan membuat beberapa perubahan yang signifikan. Tahap ini merupakan fase tersulit karena pada tahap ini konseli menghadapi kecemasan-kecemasannya sendiri. Pada fase ini konselor memberikan dukungan dan motivasi berusaha memberikan keyakinan ketika konseli cemas.

Pertemuan kelima

- Konseli : Assalamualaikum bu..
- Konselor : waalaikumsalam X, gimana kabarnya?
- Konseli : baik bu (pandangan cenderung kebawah wajah tidak menyatakan keadaan sebenarnya).
- Konselor : sungguh? (meyakinkan)

- Konseli ; begini bu saya sebenarnya sudah menyembunyikan handphone saya di tas selama jam pertama sampai istirahat, tetapi saya malah kena marah dan ditegur guru karena ketiduran di kelas.
- Konselor : memangnya kamu semalam tidur jam berapa?
- Konseli : normal bu jam sembilan cuma kadang saya bosan saja kalo pelajarannya hanya materi saja. Gak tau kenapa malah ngantuk
- Konselor : kamu tahu akibatnya jika terus-terus seperti itu?
- Konseli : iya bu saya juga gak mau begini terus nanti saya bias-bisa gak naik kalau tidak konsentrasi menerima pelajaran, tapi saya juga gak bisa langsung meninggalkan kebiasaan saya bu, kadang tergoda oleh teman-teman.
- Konselor : coba kamu catat hal yang kamu inginkan dan tidak kamu inginkan besok bawa ke ibu.
- Konseli : baik bu ,,,(bel berbunyi) sudah istirahat bu saya permisi dulu assalamualaikum
- Konselor : waalaikumsalam⁶⁷

Pada tahap ini konseli telah menunjukkan beberapa kekhawatiran yang timbul pada perubahan yang akan terjadi pada dirinya, kegalauan mulai melanda karena sedikit demi sedikit perubahan akan terjadi dan mengalami beberapa kesulitan, maka dari itu konseior memberikan masukan pada konseli untuk membuat beberapa catatan agar siswa mengingat tujuan dari adanya terapi ini.

d. Tahap keempat (*intergration*)

Pada tahap ini konseli sudah mulai dapat mengatasi krisis-krisis yang dieksplorasi sebelumnya dan mulai mengintegrasikan keseluruhan diri (*self*), pengalaman dan emosi-emosinya dalam perpektif yang baru. Konseli telah mampu menerima ketidakpastian, kecemasana dan ketakutanya serta menerima tanggungjawab atas kehidupannya sendiri.

Pertemuan keenam :

- Konseli : assalamualaikum bu...
- Konselor : waalaikumsalam
- Konseli : bu saya sudah selesai menulis catatannya.
- Konselor : bagus, bagaimana perasaan kamu?
- Konseli : saya sedikit jadi lebih berfikir apa yang akan terjadi jika saya terus seperti ini bersamaan dengan banyaknya hal yang saya inginkan
- Konselor : misalnya apa yang kamu inginkan?
- Konseli : pengen jadi arsitek bu
- Konselor : jadi pada intinya kamu mengakui bahwa bermain game secara terus menerus sampai lupa waktu bisa menghambat pencapaian cita-cita kamu. Lalu jika kamu sudah tau tindakan apa yang akan kamu lakukan?
- Konseli : pertama saya ingin menempelkan hasil tulisan saya di dinding kamar supaya saya bisa terus berfikir tentang untung rugi perbuatan saya, saya akui saya tidak bisa langsung berhenti dengan bermain game, tapi saya akan mencoba untuk mematikan handphone saya ketika jam pelajaran dan mengurangi jatah bermain paling tidak bermain tidak lebih dari 2 jam. Kemudian memulai paling tidak sehari membaca buku dua lembar nanti hari berikutnya saya tambah lagi.
- Konselor : bagus X,, kamu sudah mau memulai tanggungjawab pada diri kamu, kamu bisa memberitahu ibu sejauh mana konsistensi dan komitmen kamu melakukan semua itu. Lalu bagaimana dengan teman-teman kamu?
- Konseli : mungkin di komunitas COC saya akan sedikit diejek pada awalnya. Tapi lama kelamaan kan pasti hilang lagian kasian juga siswa putri kalau saya ramai terus, main game kan bukan berarti nilai harus turun kan bu
- Konselor : iya, jangan lupa peningkatan belajarnya ya X
- Konseli : terimakasih bu, saya pamit dulu, assalamualaikum
- Konselor : waalaikumsalam⁶⁸

Pada tahap ini mulai terlihat siswa X mulai menikmati perubahan yang terjadi pada dirinya, serta peningkatan pada rasa tanggung jawab pada konseli dengan tidak membiasakan diri bermain hingga lupa waktu belajar, dan konseli mulai menata kembali waktunya agar lebih bermanfaat lagi.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

e. Tahap kelima (*ending*)

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Pada tahap ini konseli siap untuk memulai kehidupan secara mandiri tanpa supervisi konselor. Tahap pengakhiran ditandai dengan perayaan dan melakukan perencanaan dimasa depan.

Pertemuan ketujuh

Konselor	: hai X apa kabar
Konseli	: lebih baik bu,,, ibu gimana
Konselor	: alhamdulillah,,,, gimana kalo kita duduk dulu
Konseli	: iya bu boleh
Konselor	: gimana sudah melakukan perubahan? Ibu liat sudah tidak ada keluhan lagi dari guru kelas kamu
Konseli	: iya bu, ketika saya memutuskan ingin menjadi arsitek prioritas utama saya harus memanajemen waktu bu, lagian saya juga ikut ekstra palin tidak harus pilih-pilih mana yang bermanfaat bagi saya, karena kedua orang tua saya sarjana, saya juga gak bisa diam saja kan bu harus bisa melampaui mereka paling tidak.
Konselor	: iya semoga impian kamu segera terwujud. Dusahakan tetap tingkatkan niat kamu dalam belajar
Konseli	: iya bu terimakasih
Konselor	: sama-sama

digilib.uinsa.ac.id⁶⁹digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

Pada tahap akhir ini dapat disimpulkan bahwa siswa X sudah memiliki kesadaran apa yang seharusnya dilakukan dan tidak, dampak baik buruknya pada sesuatu yang berlebihan, dan mulai menata ulang apa yang sesuai untuk mengejar impian dari konseli.

Untuk mengetahui hasil dari proses pemberian terapi Gestalt pada siswa ketergantungan *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo

Berdasarkan masalah tentang semangat belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online* peneliti memilih tinjauan melalui terapi Gestalt.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

⁶⁹ Dokumentasi pribadi peneliti tahap ketujuh 26 November 2016

bagaimana seorang siswa yang sangat menikmati hari-hari dengan bermain game online.

Pengaruh dari ketergantungan game online pada remaja sudah banyak dibahas dalam beberapa penelitian seperti adanya sikap agresif, berbicara kasar, kurang komunikatif, mencuri, mengganggu pertumbuhan, kurang sosialisasi dan dampak-dampak lainnya.

Untuk mengetahui adanya setiap kali perubahan yang terjadi dalam proses konseling melalui observasi dan wawancara langsung dengan konseli, serta beberapa informan untuk menghasilkan data yang diperlukan dan untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi pada konseli. Adapun hasil dari pengamatan kondisi awal konseli dan sesudah proses konseling dengan menggunakan *instrument* daftar pertanyaan yang sudah didesain sebagai alat ukur pada konseli akan disajikan dalam rangkaian proses terapi dari sesi pertama sampai akhir.

Draf Pertanyaan

Nama : X

Umur :15 tahun

Jeniskelamin : Laki-laki

Hari/Tgl : Kamis 26-11-2015 (X IPS 2)

1. Berapa kali dalam sehari kamu memainkan game online? Tergantung

waktunya

2. Game apakah yang sering kamu mainkan saat sekarang? Clash Of Clans

3. Berapa banyak game online yang kamu mainkan dalam sehari? tiga

4. Sampai level berapakah game favorit yang sudah kamu mainkan? Jelaskan

alasanya! Level 34 karena gamenya enak

5. Berapakah paket data yang kamu isi dalam sebulan untuk bermain online ?2

Giga per bulan

6. Apakah kamu bersemangat ketika memainkan game online ? jelaskan alasanya

!iya karena bagus gamenya

7. Apakah kamu sudah bisa menentukan cara belajar seperti apa yang

menyenangkan bagi kamu ?jelaskan! tau tidak menggunakan hp saat pelajaran

8. Gaya belajar apakah yang anda senangi ketika guru mengajar dikelas?

Gurunya baik dan santai

9. Apakah yang paling mengganggu anda ketika belajar? ramai

10. Apa yang lebih menyenangkan antara bermain game online atau kah belajar

!tergantung pelajaran yang saya bisa

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan masalah tentang semangat belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online* peneliti memilih tinjauan melalui terapi Gestalt. bagaimana seorang siswa yang sangat menikmati hari-hari dengan bermain game online.

Semangat belajar dari siswa X yang mengalami ketergantungan pada game online menunjukkan adanya sikap agresif, berbicara kasar, kurang komunikatif, mencuri, mengganggu pertumbuhan, kurang sosialisasi dan dampak-dampak

lainya. Hal seperti ini tidak bisa dibiarkan begitu saja karena semakin siswa terlena dengan adanya game online bukan hanya keadaan luarnya saja yang terganggu tetapi bisa juga berakibat buruk pada kesehatan, seperti radiasi alat elektronik pada mata dan gangguan pada syaraf.

Untuk mengetahui adanya setiap kali perubahan yang terjadi dalam proses konseling melalui observasi dan wawancara langsung dengan konseli, beberapa informan untuk menghasilkan data yang diperlukan dan untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi pada konseli. Peneliti melakukan terapi langsung kepada konseli dan menempatkan diri sebagai konselor untuk mengetahui hasil dari proses pemberian terapi Gestalt pada siswa ketergantungan *game online* di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Dibawah ini adalah kutipan hasil wawancara dengan guru kelas mengenai perubahan yang terjadi pada siswa "X"

"X itu sebenarnya pintar hanya saja dia sedikit malas dan sering ditegur guru kelas, saya senang akhir-akhir ini X mau lebih terbuka dan berbicara kenapa dia malas dengan belajarnya, terus saya juga dengar dari guru yang mengajar katanya dia sudah gak pernah mainan handphone lagi kalau di kelas, saya yakin itu yang membuat "X" nilainya jadi naik kalau seperti ini terus kan saya juga gak perlu khawatir lagi....." ⁷⁰

Proses pemberian bantuan memiliki beberapa tahapan. Pada tahap pertama dilihat dari pertemuan satu dan dua dalam penelitian dapat menunjukkan bahwa siswa X termasuk dengan anak yang mudah untuk berteman dan memiliki komunikasi baik. Meskipun begitu siswa X kurang bisa menyesuaikan diri dengan keadaan sekitarnya, sehingga terkadang teman-temannya merasa terganggu dengan perilaku siswa dan selanjutnya permasalahan yang dirasakan mulai terlihat di

⁷⁰ Dokumentasi pribadi peneliti dengan guru BK sekaligus sebagai Guru Kelas siswa X pada 24 desember 2016

pertemuan ketiga, siswa mulai terbuka dengan mau berbicara dengan konselor atas apa yang dirasakan dan yang dikeluarkan oleh teman-teman X. disini konselor mulai mendapatkan data-data untuk dimasukan kepada tahap satu (*the beginning phase*) terapi Gestalt. Setelah mengetahui keadaan yang dialami X konselor mulai bisa meningkatkan kesadaran X melalui pendekatan fenomenologi atau perasaan X pada saat sekarang, menstimulasi konseli untuk mulai mengembangkan kepercayaan diri dan kenyamanan atas apa yang dikatakan.

Hasil dari penelitian pada tahap dua (*clearing the ground*) X mulai dapat menunjukan permasalahanya meskipun belum memiliki kesadaran penuh akan apa yang menjadi masalah didalam dirinya dalam hal ini konselor mulai memberikan motivasi pada X dan menanamkan rasa tanggungjawab pada X dengan meminta x untuk menuliskan apa yang sebenarnya ingin dilakukan X dan yang tidak ingin dilakukan, setelah itu konselor meminta kepada konseli untuk menunjukan hasil dari tulisanya. Dengan ini akan menimbulkan perasaan dan memacu X untuk lebih memikirkan kebaikan dalam dirinya.

Pada tahap ketiga (*the existential encounter*) X mulai menunjukan perubahan dengan datang secara pribadi untuk melakukan konsultasi dengan konselor. Disini konseli menggunakan salah satu metode dalam terapi Gestalt yakni melebih-lebihkan keadaan yang dialami X dengan menggali setiap ungkapan dari X dengan menanyakan "lalu apa yang akan kamu lakukan" siswa X akan mulai menunjukan kecemasan dalam dirinya dengan perasaan "apakah saya akan mampu atau tidak" permasalahan yang timbul karena mengurangi kebiasaan

secara tiba-tiba dapat menambah kekuatan dan keyakinan pada konseli akan apa yang selanjutnya harus dilakukan. Perasaan akan kebosanan dan rasa penasaran dapat membuat konseli merasa gelisah di awal. Pada fase ini konselor memberikan motivasi dan berusaha meyakinkan konseli bahwa tidak ada usaha yang sia-sia jika itu usaha untuk memperbaiki diri.

Pada tahap selanjutnya yakni tahap empat (*integration*), X mulai tidak bermain game online ketika jam pelajaran dan mencoba untuk membiasakan diri memperhatikan pelajaran meskipun awalnya mengalami kesulitan, tetapi setelah menjalani beberapa tahap terapi X mulai bisa membiasakan diri. X mulai bisa menyesuaikan diri dengan memperhatikan diri dan sekitarnya dengan mengurangi kebiasaan mengganggu atau ramai saat di kelas sehingga lebih bisa menghargai teman-teman sekelas X.

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir (*ending*) siswa X mulai bisa menunjukkan perubahan perilaku dengan sendirinya, perasaan bertanggungjawab pada keinginannya membuat X melakukan perubahan secara perlahan-lahan dengan pembuatan jadwal agar X bisa lebih memanfaatkan waktu. Karena siswa baru bisa mengurangi saja X menjaminakan dirinya bahwa meskipun bermain tidak bisa dihilangkan tetapi hal tersebut tidak akan mengganggu semangat belajar siswa. Karena bermain game bukan lagi sebagai hobi X tetapi menjadi cadangan saja untuk sekedar *refreshing*.

Semangat belajar siswa ketergantungan *game online* dinilai lebih rendah daripada yang tidak ketergantungan, hal ini dibuktikan langsung dari hasil

observasi, pengakuan X melalui wawancara, dan dokumentasi. Melalui beberapa tahapan dalam terapi Gestalt X mulai memiliki kesadaran diri untuk melakukan perubahan, sehingga dapat mengurangi timbulnya masalah-masalah yang lebih lanjut akibat dari ketergantungan pada *game online*.

Dari hasil penelitian diatas dapat memunculkan teori baru yakni adanya keberhasilan terapi Gestalt dalam memunculkan semangat belajar siswa ketergantungan game online dalam perspektif terapi Gestalt. Hal ini dapat dibuktikan melalui adanya hasil dari penelitian diatas menunjukan adanya perubahan pada diri siswa X.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun kesimpulan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Semangat belajar siswa ketergantungan game online cenderung rendah akibat dari sering timbulnya rasa bosan secara tiba-tiba yang membuat ingin pembejaran yang menyenangkan. Sehingga menjadikan game online sebagai pelarian dari belajar.
2. Pelaksanaan terapi Gestalt pada siswa "X" membuktikan adanya kecocokan dalam penggunaan terapi Gestalt. Siswa menjalani proses terapi secara teratur dengan tiga pertemuan untuk tahap awal dan satu pertemuan untuk tahap dua sampai tahap kelima.
3. Siswa yang mengalami ketergantungan pada game online semangat belajarnya lebih rendah sehingga konselor memberikan bantuan berupa terapi Gestalt yang membuktikan adanya kecocokan dan hasilnya adalah positif siswa dapat menanamkan tanggung jawab pada dirinya serta dapat mengatur waktu secara efisien hal ini dapat diketahui dari pernyataan langsung dari konseli dan kutipan hasil wawancara dengan guru kelas siswa "X".

B. Saran

Sehubungan dengan selesainya penelitian yang dilakukan, dengan diajukan beberapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yang berguna bagi siswa, orantua, guru sekolah, dan peneliti lain.

1. Siswa X

Diharapkan dalam setiap aktifitasnya siswa X berusaha tetap menanamkan rasa tanggungjawab, kesadaran diri, meniperbaiki penilaian yang negatif dalam dirinya degan peningkatan semangat belajar, mampu memberikan motivasi dalam diri, dan mampu mengendalikan diri dengan cerminan pemanfaatan waktu yang lebih baik lagi.

2. Orang tua dan Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para orantua agar berusaha lebih memperhatikan kebiasaan anaknya dan berusaha lebih dekat untu memahami apa yang diinginkan anak agar terdapat control dan tidak cenderung berlebihan dalam memberikan apa yang diinginkan anak.

Peran guru yang diharapkan untuk membantu lebih ekstra peserta didik di sekolah terutama dengan pengembangan metode dan strategi dalam belajar agar setiap keunikan dari individu siswa dapat tersentu. Hal ini bahkan dapat lebih memudahkan guru untuk membuat siswa mengerti apa maksud dari materi ajar. Guru juga diharapkan tidak memberikan justifikasi pada siswa yang kurang mampu dengan pelajaran karena kemungkinan tingkat pemahaman siswa memang berbeda-beda jadi selain teguran pada murid guru bisa memulai introspeksi pada pengajaran dan pembelajaran yang diberikan

3. Peneliti lain

Peneliti lain yang tertarik pada kajian ini dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan menyempurnakan penelitian mengenai semangat belajar siswa ketergantungan game online baik melalui perspektif terapi Gestalt maupun terapi lainya yang sesuai . untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak data agar studi kasus ini semakin sempurna.

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

- digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
 Gerald Corey, *Teori dan Praktek KONSELING & PSIKOTERAPI*, cet. Ke-7, (Bandung: Refika Aditama, 2013)
- Singgih D. Gunarsa, *Konseling dan Psikoterapi*, (Jakarta: Libri, 2011)
- Lesmana, Murad, Jeanette. 2005. *Dasar-Dasar Konseling*. (Jakarta: UI Press)
- Siswohardjono, Aryatmi. 1991. *Perspektif Bimbingan dan Konseling dan Penerapannya*. Semarang: Satyawacana
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Gudnanto. 2012. *Pendekatan Konseling*. UMK.FKIP
- Prof.DR. Sudjana, MA., M.Sc. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsid
- Hadi, Yusuf, dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali
- Walgito, Bimo. 1992. *Pengantar Psikologi Umum*. Jogjakarta: Andi
 digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id digilib.uinsa.ac.id
- LaQuency, Tracy. 1997. *Sahabat Internet*. Bandung: ITB
- BKKBN, Cerita Remaja Indonesia. <http://h.ceria.html>, 10 mei 2010
- Nad2, Perkembangan dan dampak game online di Indonesia
<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html> , 15 mei 2010
- www.belajarpsikologi.com . 02 januari 2016
- [http://id.shvoong/tags/teori belajar Gestalt](http://id.shvoong/tags/teori.belajar.Gestalt)
- Supyayogo, Imam. 2001. *Metode Penelitian Sosial Agama*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya