

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan

1. Persiapan Penelitian

Kegiatan penelitian ini merupakan kelanjutan dari rencana penelitian yang telah disampaikan, sebelum dilaksanakan penelitian ini terlebih dahulu melaksanakan seminar hasil dari desain penelitian, setelah selesai seminar peneliti memperbaiki hasil dari desain penelitian sesuai dengan saran-saran dari penyanggah seminar. Setelah selesai memperbaiki desain penelitian hal yang harus dilaksanakan sebelum meneliti adalah menyusun instrumen penelitian dengan menggunakan panduan wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi yang disusun sesuai dengan permasalahan dalam penelitian. Kedua instrumen ini telah diperiksa dan dikoreksi oleh dosen pembimbing pertama dan dosen pembimbing kedua dan telah disetujui untuk dipergunakan dalam penelitian selanjutnya di SMA Negeri 3 Ketapang. Langkah selanjutnya pada persiapan penelitian ini adalah :

a. Menyiapkan Surat Izin

Sebagai salah satu rekomendasi terlaksana penelitian secara institusi, maka dilanjutkan mengurus surat keterangan izin penelitian kepada lembaga pendidikan IKIP-PGRI Pontianak dan dinas pendidikan provinsi kalimantan barat. Selanjutnya lembaga IKIP-PGRI Pontianak mengeluarkan izin penelitian dengan nomor : L.202/3842/D1. IP/TU/2018 dan izin penelitian dari dinas pendidikan provinsi kalimantan barat dengan nomor : 420/2268/DIKBUD-C.

b. Menyusun instrumen penelitian

Adapun sebelum menyusun dan menentukan panduan wawancara, pedoman observasi dan catatan, terlebih dahulu dibuat kisi-kisinya berdasarkan variabel yang akan diteliti. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan subyek kasus yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang. Hasil wawancara diteliti kembali oleh peneliti. Hal ini agar lebih

memudahkan peneliti dalam memeriksa dan mengelompokkan hasil wawancara.

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan wawancara

Wawancara dilaksanakan kepada subyek kasus dan sumber data yang diawali dengan wawancara bersama wali kelas, guru bimbingan dan konseling serta siswa yang diteliti.

b. Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data deskriptif oleh karena itu analisis data yang dilakukan tidak mempergunakan rumus-rumus statistik, akan tetapi secara deskriptif dengan mengacu kepada langkah-langkah tahapan studi kasus dan konseling individual.

B. Temuan penelitian

1. Identifikasi Kasus

a. Identitas diri

1) Subyek kasus

Nama	: MA
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat/Tggil Lahir	: Ketapang, 8 Maret 2002
Umur	: 16 Tahun
Alamat	: BTN Gerbang permata, Kec. Delta Pawan
Agama	: Islam
Anak Ke	: 1 dari 3 bersaudara
Suku Bangsa	: Melayu
Cita-cita	: Arsitek
Hoby	: Bermain <i>Game online</i>
Tinggi badan	: 160 Cm
Berat badan	: 45 Kg

2) Keterangan keluarga

a) Ayah

Nama : Saparudin
Umur : 42 Tahun
Alamat : BTN Gerbang permata, Kec. Delta Pawan
Agama : Islam
Pendidikan terakhir : S.1
Pekerjaan : PNS
Suku : Melayu

b) Ibu

Nama : Asmiah
Umur : 38 Tahun
Alamat : BTN Gerbang permata, Kec. Delta Pawan
Agama : Islam
Pendidikan terakhir : SMA
Pekerjaan : Ibu rumah tangga

3) Riwayat kesehatan : Mag, Typus, penglihatan mata terganggu, *Insomnia* dan sering mengalami pusing kepala.

4) Jarak tempuh ke sekolah : 4 Km

5) Kendaraan ke sekolah : Sepeda motor

6) Keterangan lainnya

- a) Penampilan : Ekspresi wajah sayu dan tampak mengantuk
- b) Tipe pergaulan : Komunitas *Gamer*
- c) Kegiatan di luar sekolah : *Ngafe* dan bermain *Game online*

2. Latar belakang keluarga

Subyek kasus adalah anak pertama dari tiga bersaudara diantaranya satu adik kembarnya laki-laki yang sama sekolah dengan MA walau berbeda kelas dan satu adik laki-laki lagi yang masih duduk di bangku kelas 5 sekolah dasar. Ayah subyek kasus seorang PNS yang biasanya bekerja dari

pagi hingga sore hari. Ibu subyek kasus bekerja sebagai ibu rumah tangga namun juga memiliki kesibukan berbisnis *online*. Jika di pahami berdasarkan biodata dari subyek kasus maka dapat di ketahui bahwa keadaan ekonomi subyek kasus termasuk dalam kategori ekonomi yang sangat berkecukupan sehingga fasilitas kehidupan MA juga begitu sangat di dukung oleh penghasilan ayahnya yang bekerja sebagai PNS dan tambahan penghasilan ibunya berbisnis *online*.

3. Keadaan belajar

a. Keadaan belajar di rumah

Fasilitas belajar MA di rumah sangat menunjang untuk memudahkan belajar, informasi dan wawasan yang MA peroleh juga bisa MA dapatkan namun MA sering mengabaikan waktu untuk belajar di rumah di karenakan lebih asyik bermain *Game online* adapun kegiatan belajar yang MA lakukan di rumah hanya sebatas apabila ada PR yang ditugaskan dari guru di sekolah.

b. Keadaan belajar di sekolah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas dapat di ketahui bahwa MA sering tidak fokus dan kurang berkonsentrasi dalam belajar serta sering tertidur di kelas pada saat mengikuti mata pelajaran yang disampaikan oleh guru, sering terlambat masuk kelas khususnya mengikuti mata pelajaran jam pertama dikarenakan sering terlambat datang di sekolah.

C. Pembahasan

1. Gambaran awal kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang.

Menjawab sub masalah pertama ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa komunikasi langsung, dan dokumentasi sementara alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi. Hasil data selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut :

a. Identifikasi kasus

MA adalah seorang siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Ketapang berusia 16 tahun sebenarnya MA adalah siswa yang cerdas dan patuh terhadap guru di sekolah namun belakangan ini perilaku MA sudah mulai berubah semenjak ia mengemari permainan *Game online* secara berlebihan dan bahkan ikut dalam komunitas permainan *Game online* bersama dengan temannya yang lain. Adapun beberapa perubahan perilaku yang tampak pada MA di sekolah diantaranya sering datang terlambat, tidak bersemangat mengikuti mata pelajaran di sekolah, sering lelah serta mengantuk dan terkadang sering kali mengambil kesempatan tidur di kelas pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dan bahkan sering membolos serta berbohong kepada orang tua.

b. Diagnosis

Diagnosis merupakan langkah untuk mencari faktor penyebab dari masalah yang sedang dialami oleh subyek kasus. Berdasarkan identifikasi data yang telah terkumpul maka dapat ditetapkan bahwa faktor penyebab subyek kasus mengalami masalah kecanduan *Game online* adalah sebagai berikut :

- 1) Subyek kasus tidak bisa lepas dari keahliannya bermain *Game online*, dan menjadikan *Game online* ini untuk mencari kesenangan dari rasa bosan dan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari. Adapun faktor penyebab dari masalah ini ialah tidak ada aktivitas lain yang dilakukan subyek kasus selain hanya mengikuti pelajaran di sekolah.
- 2) Subyek kasus selalu bermain *Game online* tanpa memperdulikan aktivitas yang lain dan orang-orang yang ada disekitarnya. Adapun faktor penyebab dari masalah ini ialah karena subyek kasus terlalu asyik dengan dunia *fantasi* yang ada pada *Game online*.
- 3) Subyek kasus mau berkomunikasi dengan teman-teman di sekolahnya ketika pembahasannya *Game online* dan diluar itu MA tidak akan ikut campur. Adapun faktor penyebab dari masalah ini ialah subyek kasus merasa pembahasan selain *Game online* itu tidak penting.

- 4) Subyek kasus bermain *Game online* melebihi 14 jam perminggu. Adapun faktor penyebab dari masalah ini ialah subyek kasus memiliki aktivitas sebagai joki *Game* yang harus ditargetkannya secepat mungkin diselesaikan dan biasanya dalam hal ini memerlukan waktu yang banyak hingga terkadang membuat permainan di selesaikan hingga larut malam bahkan shubuh hari.
- 5) Subyek kasus memilih bermain *Game online* juga dilatar belakangi oleh adanya job menjadi joki pada permainan *Game online* yang dapat menghasilkan uang dan sangat terinspirasi dari teman-temannya yang sukses dari *Game online*.
- 6) Subyek kasus memiliki komunitas *Game online* yang bernama Eksotik. Faktor penyebab subyek kasus mendapat dan mengikuti anjuran teman untuk ikut bergabung di komunitas *Game online*.
- 7) Subyek kasus bermain *Game online* juga di latar belakangi oleh fasilitas yang menunjang yang diperolehnya dari orang tua dan kurang mendapat pengawasan yang lebih dikarenakan orang tua yang sibuk pada aktvitasnya masing-masing. Faktor penyebab subyek kasus kurang mendapat pengawasan yang seimbang dari orang tua.
- 8) Subyek kasus sering tertidur di kelas, terlambat datang ke sekolah, selalu meneima hukuman di pagi hari. Faktor penyebab subyek kasus sering bergadang hingga larut malam dan banyak mengambil waktu untuk beristirahat dan membuat pada akhirnya mengantuk ketika berada di sekolah.
- 9) Subyek kasus tidak bisa berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan sering tertidur di kelas. Faktor penyebab subyek kasus selalu terfikirkan pada permainan *Game online* yang belum diselesaikan serta adanya kesempatan apabila guru menyampaikan mata pelajaran di kelas tidak terlalu memperhatikan siswa pada saat mengikuti pelajaran.

c. Prognosis

Prognosis merupakan perencanaan alternatif bantuan dalam hal ini setelah mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan *Game online* kemudian menetapkan alternatif bantuan yang akan di berikan adalah dengan menggunakan pendekatan konseling *behavioral* yang ditemukan oleh Bf. Skinner pada tahun (1994-1990) . Konsep tentang hakikat manusia pada dasarnya tingkah laku manusia diperoleh dari belajar dan proses terbentuknya kepribadian adalah melalui proses kematangan belajar. Kepribadian manusia berkembang bersama-sama dengan interaksinya dengan lingkungannya setiap manusia lahir dengan membawa kebutuhan bawaan, tetapi sebagian besar kebutuhan dipelajari dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Manusia tidak lahir dalam keadaan baik atau jahat, tetapi dalam kondisi netral, bagaimana kepribadian seseorang itu berkembang tergantung pada interaksinya dengan lingkungannya. Konseling *behavioral* memandang tingkah laku sebagai sesuatu yang dipelajari atau tidak dipelajari oleh klien.

Perhatian *behavioral* adalah pada perilaku yang nampak sehingga terapi tingkah laku mendasarkan diri pada teknik dan prosedur yang berakar pada teori belajar yakni menerapkan prinsip-prinsip belajar secara sistematis dalam proses perubahan perilaku menuju kearah yang lebih adaptif. Adapun teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *pengondisian operan* Corry, G. (2009 : 2018) menyatakan “*Pengondisian operan* adalah tingkah laku yang memancar yang menjadi ciri organisme aktif” teknik ini merupakan teknik yang digunakan guna menghasilkan respon tingkah laku yang muncul pada stimulus yang diberikan kepada individu. Respon tingkah laku yang muncul adalah apabila tingkah laku diberikan penguatan positif hal tersebut bisa memperkuat tingkah laku, namun jika tingkah laku diberikan penguatan negatif hal tersebut bisa memperlemah tingkah laku.

Selanjutnya teknik *pengondisian operan* yang digunakan pada penelitian ini adalah *pengondisian* berupa *pengondisian* positif yaitu

dengan memberikan ganjaran sesegera mungkin setelah tingkah laku yang diinginkan muncul. Pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau penguatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul adalah suatu cara yang ampuh untuk mengubah tingkah laku. Penerapan dari teknik penguatan positif yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan, terkait *behavior contact* atau kontrak perilaku yang merupakan kesepakatan tertulis antara dua orang individu atau lebih dimana salah satu atau kedua orang sepakat untuk terlibat dalam sebuah target perilaku yang ingin dicapai.

Elfrod, B. T. (2015: 405) “Kontrak perilaku menetapkan seluruh detail target perilaku yang akan dicapai, termasuk dimana perilaku itu akan terjadi bagaimana perilaku itu akan dilaksanakan dan kapan perilaku itu harus diselesaikan”. Adapun setiap individu yang terlihat dalam kontrak perilaku harus menegosiasikan syaratnya sehingga kontraknya dapat diterima baik oleh pihak klien maupun pihak konselor atau guru bimbingan dan konseling. Tujuan konseling membentuk klien untuk menciptakan kondisi baru yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang baik bagi terbentuknya tingkah laku baru, memperbaiki dan mengubah sikap, persepsi, dan cara berfikir agar klien dapat mengembangkan diri dan mampu menentukan pilihan serta berkomitmen terhadap perilaku tersebut.

2. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang.

Menjawab sub masalah kedua ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa komunikasi langsung, dan dokumentasi sementara alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi. Hasil data selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut :

Dampak yang terlihat pada perilaku konseli selama berada di sekolah, diantaranya; sering terlambat datang ke sekolah, tidur pada saat jam pelajaran berlangsung, sering membolos sekolah, sering berbohong, tidak

berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, kurang bersosialisasi dengan teman di sekolah dan orang tua di rumah salah satu daya tarik dalam bermain *Game online* ialah dapat menambah penghasilan.

2. Pelaksanaan layanan konseling individual dalam menangani kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang.

Menjawab sub masalah ke tiga ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa komunikasi langsung, dan dokumentasi sementara alat pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi. Hasil data selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut :

Adapun pada pelaksanaan kegiatan *treatmen* ini adalah dilakukan melalui proses konseling individual McLeod (2015: 526) menyatakan “Tujuan konseling adalah membantu atau mendorong individu untuk menolong diri mereka sendiri dan proses konseling selalu menuntut adanya keterbukaan baik itu berupa pengalaman, ingatan, emosi serta pengambilan keputusan”. Tahapan konseling pada penelitian ini diantaranya; *rapport* (menjalin hubungan baik), membatasi masalah, membatasi suatu tujuan, eksplorasi alternatif dan konfrontasi kesenjangan, serta generalisasi kehidupan sehari-hari adapun beberapa hal yang sangat menjadi perhatian dalam konseling individual ini ialah keterampilan mengintegrasikan, dimana pada keterampilan ini guru bimbingan dan konseling memberikan bantuan untuk membantu penyelesaian masalah siswa yang disesuaikan dengan teori sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh siswa. Strategi yang digunakan oleh konselor pada penelitian ini adalah melalui strategi penskalaan McLeod, J. (2015: 169) menyatakan “Penskalaan (*scaling*) pertanyaan yang di desain untuk memfasilitasi diskusi tentang perubahan dan pengukuran guna mempertimbangkan sejumlah besar isu dalam kehidupan klien, hal yang dinilai pada penskalaan ini adalah kesiapan atau motivasi klien, kemampuan menghadapi masalah, kepercayaan diri, kemajuan atas konseling yang telah dilakukan”.

McLeod, J. (2015: 441) menyatakan “Kualitas pribadi yang harus dimiliki oleh konselor pada layanan konseling individual diantaranya;

- a. Empati adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pemahaman terhadap pengalaman orang lain dari perspektif orang itu sendiri.
- b. Ketulusan adalah komitmen pribadi untuk konsisten terhadap apa yang dinyatakan dan apa yang dilakukan.
- c. Integritas adalah kesederhanaan, kejujuran, dan koherensi pribadi.
- d. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menangani apa yang menjadi perhatian klien tanpa harus mengacuhkannya secara personal.
- e. Rasa hormat adalah menunjukkan keyakinan diri yang sama kepada orang lain dan pemahaman mereka terhadap diri mereka sendiri.
- f. Kesederhana adalah kemampuan untuk menilai dan memahami kekuatan dan kelemahan seseorang.
- g. Kompetensi adalah keterampilan dan pengetahuan efektif yang dibutuhkan untuk melakukan apa yang dipersyaratkan.
- h. Keadilan adalah aplikasi kriteria yang tepat secara konsisten untuk menginformasikan keputusan dan tindakan.
- i. Kebijakan adalah memiliki kemampuan untuk menilai sebagai dasar untuk bertindak.
- j. Keberanian adalah kapasitas untuk bertindak tanpa terpengaruh rasa takut, resiko, dan ketidakpastian.

Keterampilan selanjutnya yang harus dimiliki oleh guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan konseling individual adalah keterampilan komunikasi konseling diantaranya; pembukaan, penerimaan (*Attending*), pengulangan pernyataan konseli, mendengarkan, mengamati, menanggapi, klarifikasi, pemantulan perasaan, pemantulan makna, pemusatan, penstrukturan, pengarahan, penguatan, nasehat, penolakan, ringkasan, konfrontasi, penghentian, dan mempengaruhi. Keterampilan selanjutnya adalah keterampilan mengobservasi perilaku siswa dalam mengikuti layanan konseling individual yang diberikan, keterampilan dalam memberikan pertanyaan terbuka dan tertutup. Adapun hasil pembahasan

pada setiap treatment yang dilakukan pada penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut ini :

a. Pembahasan hasil treatment konseling individual

1) Pembahasan hasil treatment pertama

Erford, B. T. (2015: 408) menyatakan “Adapun pada tahapan ini beberapa hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi perilaku yang akan dimodifikasi, mengintroduksi dan mendiskusikan ide kontrak perilaku”. Hasil yang diperoleh ialah siswa sudah dapat menyadari bahwa kegemarannya dalam bermain *Game online* sudah sampai pada tahap kecanduan yang diawali dari sepulang sekolah langsung pergi ke *cafe* dari jam 15:00 - 17:00 pulang di rumah sebentar setelah itu lanjut kembali pada jam 19:00 dan terkadang pulang tidak menentu dan bahkan biasanya pulang kerumah pada jam 00:00 dan aktivitas ini dilakukan setiap harinya dan dalam seminggu pasti ada satu hari dimana MA bermain sampai jam 04:00 shubuh. Semenjak bermain *Game online* tingkat emosi MA yang tinggi dan sudah mulai tidak stabil apa lagi ketika gangguan pada saat sedang asyiknya bermain *Game online*, merasa senang yang berlebihan dan merasa kesenangan itu hanya didapat di *Game online* saja., tidak ada aktivitas yang lain yang disenangi MA selain *Game online*.

Teman-teman MA di sekolah terutama siswa laki-laki juga merupakan penggemar *Game online* sehingga mereka memiliki kesamaan dalam kehabian dengan MA. Adapun akibat yang dirasakan MA selama bermain *Game online* ini terutama hampir satu bulan belakangan ini sering merasakan pusing, mata terasa pedih dan sering sakit *magh* dan susah tidur. Berdasarkan hasil pembahasan pada treatment pertama ini MA sudah mulai memahami dampak negatif dari kehabian bermain *Game online* dan bersedia untuk mengikuti konseling individual pada pertemuan selanjutnya.

2) Pembahasan hasil treatment kedua

Erford, B. T. (2015: 408) menyatakan “Adapun pada tahapan ini komponen kontrak perilaku yang dilakukan adalah mengembangkan kontrak perilaku bersama siswa yaitu perilaku spesifik yang akan diubah (mulai dengan yang kecil), memberikan penjelasan bahwa bantuan yang diberikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan bantuan yang diberikan dipastikan dapat berhasil”. Hasil yang diperoleh siswa sudah memahami mengenai tujuan dari konseling individual dan bersedia mengikuti konseling ini dengan penjelasan konseling individual adalah sebuah layanan yang di berikan oleh guru bimbingan dan konseling yang disebut dengan konselor sekolah kepada siswa yang disebut dengan konseli untuk membahas dan menyelesaikan bersama masalah yang bersifat pribadi yang dialami oleh siswa secara tatap muka dengan harapan melalui kegiatan konseling ini siswa dapat memahami permasalahannya dan dapat mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah tersebut dan dapat dilihat dari perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik dan disini diperlukan komitmen untuk dapat merubah perilaku tersebut, disini tidak lupa konselor menjelaskan asas-asas yang terdapat dalam konseling.

Setelah siswa memahami dan menerima untuk melanjutkan konseling individual ini maka hal yang didapat dari pertemuan ini siswa kembali memberitahukan bahwasanya wali kelas telah memberikan ancaman berulang kali untuk MA untuk tidak naik kelas dan melaporkan hal ini kepada orang tua MA, walaupun MA berfikir ini hanya ancaman namun ketakutan tetap saja dirasakan oleh MA dan ketika konselor memberikan pemahaman kepada MA bahwasanya bermain *Game online* secara berlebihan ini merupakan salah satu faktor penyebab masalah MA dan ternyata MA sudah menyadarinya sejak lama atas perilakunya yang mulai berubah semenjak MA bermain *Game online* secara berlebihan hingga pada akhirnya MA

bersedia atas keinginannya sendiri karena MA juga takut perilakunya bermain *Game online* yang berlebihan ini membuatnya menyesal kemudian hari untuk itu MA mau melakukan kontrak antara MA dan konselor untuk mengambil keputusan kedepannya untuk memperbaiki perilaku MA agar dapat mengurangi kecanduan *Game online* ini, MA siap untuk mengikuti pertemuan konseling selanjutnya.

3) Pembahasan hasil treatment ketiga

Erford, B. T. (2015: 408) menyatakan “Adapun dalam hal ini detail-detail kontrak perilaku yang dibahas ialah *Reinforcement* terhadap usaha yang akan dilakukan oleh siswa dan memberikan konsekuensi apabila siswa tidak konsisten terhadap kontrak perilakunya serta mencatat kemajuan dan mengevaluasi hasil pertemuan”. Hasil yang diperoleh seharusnya pertemuan konseling pada pertemuan ketiga ini bisa dilakukan beberapa hari yang lalu tetapi dikarenakan MA tidak masuk sekolah dengan keterangan sakit maka ditundalah pertemuan konseling dan dimulai hari berikutnya, tapi setelah dicari kebenarannya oleh wali kelas dan guru bimbingan dan konseling ternyata MA tidak masuk bukan karena MA sakit melainkan MA membolos kerumah temannya dan membuat surat izin sakit yang dipalsukan. Ketika pertemuan konseling ketiga ini dilanjutkan akhirnya konselor mencoba mempertanyakan kembali hal ini dan MA mengaku secara jujur ia betul-betul membolos dan hal ini terjadi karena MA benar-benar sangat mengantuk sekali sehingga MA tidak berangkat ke sekolah melainkan menumpang tidur dirumah temanya, setelah ditanyakan ternyata MA menyelesaikan target jokinnya yang harus diselesaikan pada hari itu hingga MA bergadang sampai jam 04:00 shubuh hanya untuk bermain *Game online* dan targetnya terselesaikan walaupun MA terpaksa mengorbankan sekolahnya karena sudah mengantuk berat dan setelah melewati beberapa pembicaraan terungkap bahwa MA sepulang ke rumah MA langsung dipukuli oleh ayahnya.

Adapun selama melewati beberapa pembahasan tanpa di sengaja MA juga menyebutkan bahwa MA banyak menyimpan rasa kekesalan terhadap ayahnya bukan karena ayahnya yang sering memukul dan merusak *Hp Android* tetapi sikap ayahnya yang sering memarahi MA di depan banyak orang dan memaksa MA untuk pulang sementara MA sedang asyik bermain *Game online* dan hal ini merupakan suatu kekesalan yang membuat MA akhirnya sakit hati yang berlebihan terhadap ayahnya namun walaupun ayah MA memperlakukan MA seperti itu MA sama sekali tidak membalas perlakuan ayahnya tetapi MA sering memberikan ancaman kepada ayahnya apabila ayahnya mengulangi hal itu lagi maka MA akan memutuskan untuk berhenti sekolah dalam hal ini ternyata apa yang dikatakan oleh MA tidak sungguh akan dilakukan ini semua dikarenakan di dalam diri MA masih ada rasa takut dan segan terhadap ayahnya dan MA memahami bahwa sekolah itu penting dan MA masih memiliki kemauan untuk menyelesaikan pendidikannya sampai selesai.

Adapun pada pembahasan selanjutnya diketahui bahwa MA menghasilkan uang dari bermain *Game online* walaupun orang tua MA telah memfasilitasi dan mencukupi segala kebutuhan MA namun hal ini tidak membuat MA untuk menolak job yang ditawarkan oleh peminta jasa untuk memainkan *Game online* yang akan diberikan imbalan berupa uang yang berjumlah lumayan besar, ternyata setelah diketahui lebih jauh ternyata uang yang dihasilkan dari bermain *Game online* ini MA gunakan hanya untuk sekedar memenuhi kebutuhan sebagai anggota dari komunitas, membeli baju komunitas dan uang jajan selama bermain *Game online* di tempat *Cafe* dan sisanya MA tabung untuk keperluan tidak terduga.

Hasil pembahasan selanjutnya adalah kesediaan MA mengikuti kesepakatan berupa kontrak perilaku dengan beberapa kesepakatan diantaranya ;

- a) Hasil kesepakatan pertama adalah tidak lagi memprioritaskan bermain *Game online* saja namun akan berusaha untuk mencoba beberapa aktivitas lainnya seperti kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh sekolah serta berkomitmen untuk tidak lagi bergadang hingga larut malam yang akan berdampak kesehatan.
- b) Hasil kesepakatan kedua adalah berkomitmen untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar seperti tidur lebih awal agar tidak mengantuk pada saat memahami pelajaran yang di sampaikan guru di kelas dan akan lebih fokus lagi dalam belajar.
- c) Hasil kesepakatan ketiga adalah berkomitmen lagi untuk tidak lagi berbohong terhadap orang tua dan akan sungguh-sungguh datang dan belajar di sekolah.
- d) Hasil kesepakatan keempat adalah berkomitmen untuk terus menyelesaikan tanggung jawab di sekolah hingga lulus tanpa menghiraukan anjuran, pendapat serta pengaruh dari teman untuk berhenti sekolah dan menyadari bahwa aktivitas bermain *Game online* hanya sebatas hobi semata hanya bersifat sementara serta berkomitmen untuk meneruskan keinginan menggapai cita-cita menjadi seorang arsitek.

Berdasarkan hasil pertemuan ketiga ini MA juga telah menentukan sebuah pola-pola perilaku baru yang akan ia lakukan yaitu memilih untuk mengurangi bermain *Game online* secara berlebihan, kembali terfokus pada kegiatan sekolah serta aktifitas lainnya seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, tidak lagi bergadang yang telah membuat kesehatan MA terganggu selama ini serta siap dengan berbagai konsekuensi seperti kehilangan beberapa job menjadi joki dari *Game online* yang dianggap MA sangat menguntungkan nya selama ini namun ia berkomitmen tidak akan mau mengorbankan sekolahnya demi *Game online*.

b. Evaluasi

Badrujaman, A. (2014: 6) menyatakan “Evaluasi merupakan hal yang penting yang merupakan kegiatan menilai keberhasilan layanan baik itu layanan bimbingan maupun layanan konseling dan kegiatan mengevaluasi ini mencakup juga penilaian di dalamnya dan menghantarkan kegiatan sampai pada pengambilan keputusan. Adapun evaluasi yang di lakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan evaluasi yaitu evaluasi perencanaan, evaluasi proses maupun evaluasi hasil yang memiliki pengertian sebagai berikut :

1) Evaluasi Perencanaan

Badrujamman, A. (2014: 61) menyatakan “Evaluasi perencanaan merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui apakah perencanaan yang sudah dibuat sudah baik atau belum”. Adapun dalam penelitian ini evaluasi perencanaan yang dibuat oleh peneliti ialah beberapa evaluasi untuk persiapan melaksanakan proses konseling melalui kegiatan bentuk penelitian studi kasus.

2) Evaluasi Proses

Shinkfield. Dk. (Badrujamman, A. 2014: 100) menyatakan “Evaluasi proses merupakan evaluasi yang dilakukan untuk melihat apakah pelaksanaan program sesuai dengan strategi yang telah direncanakan, evaluasi proses bertujuan untuk menyediakan informasi sebagai dasar memperbaiki program, serta untuk mencatat dan menilai prosedur kegiatan dan peristiwa”. Adapun dalam penelitian ini evaluasi proses yang dibuat oleh peneliti ialah beberapa evaluasi untuk mencatat serta menilai berjalannya proses pelaksanaan kegiatan konseling individual yang diberikan dengan bentuk penelitian studi kasus.

3) Evaluasi Hasil

Badrujamman, A. (2014: 111) menyatakan “Evaluasi hasil merupakan evaluasi yang mengukur sejauh mana capaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam program bimbingan yang

bertujuan untuk mengumpulkan deskripsi penilaian” Adapun dalam penelitian ini evaluasi hasil yang dibuat oleh peneliti ialah beberapa evaluasi untuk mencatat serta menilai hasil setelah pelaksanaan kegiatan konseling individual yang diberikan dengan bentuk penelitian studi kasus.

Berdasarkan tahap-tahap konseling yang telah dilaksanakan maka untuk mencapai tujuan proses konseling perlu dilaksanakan penilaian untuk melihat bagaimana perkembangan konseli atau siswa dalam mengikuti konseling maupun setelah mengikuti proses konseling, adapun penilaian hasil dari konseling tersebut adalah :

- a) Konseli memperoleh pemahaman baru terkait tentang permasalahan yang dialaminya.
- b) Konseli merasa masalah yang dialaminya berkurang dan dapat menentukan sikap terhadap permasalahan yang dihadapi.
- c) Konseli mempunyai rencana dan komitmen kegiatan yang akan dilaksanakannya dalam mengentaskan masalah yang dihadapinya.

Selanjutnya untuk memudahkan dalam memahami hasil evaluasi mengenai keberhasilan layanan konseling individual yang telah diberikan kepada konseli akan diuraikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1

Evaluasi Proses Pelaksanaan Konseling Individual

No	Evaluasi Proses	
	Kondisi yang mendukung pelaksanaan studi kasus	Keterbatasan pelaksanaan studi kasus
1.	Keterlaksanaan layanan konseling individual dapat terlaksana sesuai dengan tahapan yang disusun dalam rencana kegiatan.	Keterlaksanaan waktu layanan konseling individual banyak terjadi pengunduran waktu pelaksanaan yang tidak sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama dengan siswa atau klien.
2.	Tanggapan siswa terhadap layanan konseling individual yang diberikan sangat positif dan terbuka dalam mengungkapkan pengalaman dan beberapa informasi yang menjadi inti dari permasalahan siswa atau klien.	Terdapat sedikit keraguan dari dalam diri siswa atau klien khususnya pada tretmen pertama karena siswa atau klien belum mendapatkan pemahaman mengenai pelaksanaan konseling individual yang akan diikutinya.
3	Tanggapan siswa terhadap metode dan teknik konseling dalam proses treatmen konseling individual membuat siswa terlibat aktif dalam menyepakati kontrak perilaku yang telah disepakati bersama dengan guru bimbingan konseling atau konselor	Terdapat sedikit keraguan yang ada pada diri siswa atau klien untuk melakukan atau melaksanakan kontrak perilaku yang akan dilakukanya setelah selesai mengikuti konseling, dikarenakan masih ada beberapa pertimbangan untuk menyanggupi melakukan perubahan perilaku secara cepat dikarenakan siswa atau klien membutuhkan proses yang bertahap untuk melakukan perubahan pada dirinya.
4.	Tanggapan siswa terhadap media yang digunakan sangat positif karena siswa atau klien mengizinkan guru bimbingan dan konseling atau konselor untuk	Siswa atau klien memberikan batas pengambilan dokumentasi untuk tidak medokumentasikan secara keseluruhan prosen treatmen konseling yang dilaksanakan

	mengambil beberapa dokumentasi dan video pelaksanaan konseling individual.	dikarenakan ada beberapa privasi yang tidak ingin dipublikasikan kepada orang selain guru bimbingan dan konseling atau konselor .
5.	Pemahaman siswa atau klien mengenai permasalahan yang dialaminya sangat membantu kelancaran dalam proses pelaksanaan konseling individual	Terdapat kekeliruan dari siswa atau klien yang menganggap permasalahannya tidak perlu diberikan bantuan dikarenakan siswa atau klien masih menganggap masalah yang dialaminya masih dalam batas wajar

Tabel 4.2
Evaluasi Hasil Layanan Konseling Individual

No	Hasil evaluasi	
	Sebelum	Setelah
1.	Lamanya waktu yang dihabiskan dalam sehari untuk bermain <i>Game online</i> yakni sebanyak 9 jam dan 74 jam dalam 1 minggu	Lamanya waktu yang dihabiskan dalam sehari untuk bermain <i>Game online</i> hanya 5 jam 45 jam dalam 1 minggu
2.	Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk berkumpul bersama anggota komunitas eksotik hampir setiap hari dilakukan	Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk berkumpul bersama anggota komunitas eksotik hanya 4 kali dalam seminggu
3.	Tingkat kebahagiaan yang berlebihan ketika dapat berhasil menyelesaikan suatu pertarungan yang ada di dalam <i>Game online</i>	Tingkat kebahagiaan yang tidak pernah berubah dari awal hingga saat ini ketika dapat berhasil menyelesaikan suatu pertarungan yang ada di dalam <i>Game online</i>
4.	Sering bersikap acuh tak acuh kepada orang tua dan lebih mementingkan bermain <i>Game online</i>	Sudah mulai peduli ketika orang tua meminta bantuan dan segera mungkin bergeges membantu
5.	Lebih sering menyendiri dan mengisi waktu jam istirahat dengan tidur	Sudah mulai mau berkumpul dengan teman di kelasnya
6.	Sering mengerjakan PR dengan menyotek teman di kelas	Sudah mulai berinisiatif untuk mengerjakan PR di rumah bersama saudara kembarnya
7.	Tingkat emosi yang tidak stabil dan lebih <i>temprament</i> ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>Game online</i>	Tingkat emosi yang mulai stabil dan sedikit tidak <i>temprament</i> ketika kalah atau diganggu ketika sedang bermain <i>Game online</i>
8.	Sering tidak fokus pada saat mengikuti mata pelajaran yang disampaikan guru di kelas	Sudah mulai terfokus saat mengikuti mata pelajaran di kelas
9.	Sering mendapatkan nilai tugas	Sudah mulai mendapatkan

	yang kurang maksimal	beberapa nilai tugas dari beberapa mata pelajaran yang lumayan maksimal
10.	Kesehatan yang kurang stabil	Kesehatan yang sudah mulai stabil
11.	Aktivitas yang sering dilakukan hanyalah bermain <i>Game online</i>	Sudah mulai berpartisipasi untuk mengikuti aktivitas lain seperti futsal yang sering diadakan oleh teman-teman di sekolah
12.	Sering terlambat datang ke sekolah	Sudah mulai tepat waktu datang ke sekolah walaupun masih ada beberapa kali terlambat
13.	Sering membolos	Sudah tidak lagi membolos
14.	Sering menerima tawaran untuk menjadi joki dalam menyelesaikan suatu target dalam permainan <i>Game online</i>	sudah membatasi tawaran untuk menjadi joki dalam menyelesaikan suatu target dalam permainan <i>Game online</i>
15.	Sering bermain <i>Game online</i> hingga larut malam	Sudah mulai mampu manajemen waktu dan tidur lebih awal dari sebelumnya

c. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi agar memperoleh hasil yang optimal maka perlu dilakukan tindak lanjut dengan bekerja sama dengan masing-masing individu sebagai berikut :

1) Subyek kasus

Selanjutnya subyek kasus harus konsisten terhadap komitmen dan keputusannya untuk melakukan perubahan perilaku untuk mengurangi aktivitasnya dalam bermain *Game online* dan dapat bijaksana dalam manajemen waktu.

2) Wali kelas

Wali kelas selalu terlibat untuk mengawasi perkembangan serta perubahan tingkah laku yang akan dilakukan oleh subyek kasus.

3) Guru bimbingan dan konseling

Guru bimbingan dan konseling selalu memberikan perhatian terhadap subyek kasus sebab secara keseluruhan subyek kasus masih perlu bimbingan yang rutin dilakukan.

4) Orang tua subyek kasus

Orang tua subyek kasus di minta untuk bekerja sama untuk selalu memotivasi atas perubahan yang akan dilakukan oleh subyek kasus dan lebih sering mengontrol perkembangan subyek kasus serta lebih bijaksana dalam memfasilitasi kebutuhan subyek kasus