

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Diera globalisasi ini, kita sudah tidak asing dengan istilah *gadget*. Tidak ada yang asing dengan barang tersebut. Bila dilihat dari definisinya, *gadget* dapat diartikan sebagai perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi tertentu. Bahkan, saat ini *gadget* menawarkan *fitur* yang beraneka ragam. Tak sedikit orangtuapun bangga melihat anaknya melek teknologi dan mempunyai *gadget* yang canggih. Anakpun bangga memiliki *gadget* yang lebih bagus dari teman-temannya.

Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memilikinya. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak (usia 3-6) tahun yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukannya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya *pas-pasan* pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produsen *gadget*

sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarannya (Wahyu Novitasari & Nurul Khotimah, 2016:1-2).

Melihat anak kecil sibuk dengan *gadget* tampaknya kini sudah menjadi pemandangan yang umum. Anak-anak tak lagi menghabiskan waktunya dengan bermain sepeda atau bermain bola dengan teman-temannya diluar rumah. Tapi, menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Ini tentu bukan tanpa efek negatif jika digunakan dengan tidak bijak.

Sejatinya, semua hal berbau teknologi diciptakan demi memudahkan manusia. Demikian pula *gadget*. Tentang *smartphone*, kita dapat menggunakannya kapan dan dimana saja. Dengan koneksi internet, kita dapat melakukan apa saja dengan *handphone* canggih ini; bertukar pesan, menjelajah dunia maya, sampai membaca berita-berita terkini dari seluruh dunia. Meski begitu, di balik manfaatnya, keterikatan pada *gadget* tanpa kenal waktu tentu menyimpan ancaman terbesar adala “kecanduan”, ini juga berlaku pada anak-anak.

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone* (detikINET, 3/2/2014). Bila dilihat dari komposisi usia, persentase pengguna *gadget* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 persen. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014 itu menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial.

Tingkat popularitas *gadget* dikalangan anak-anak semakin meningkat. Bermula dari orangtua yang memberikan anaknya *gadget* untuk berkomunikasi, hingga memberikan *gadget* tersebut agar anaknya tidak *rewel*. Anak-anak zaman sekarang ini *digital native*. Sejak lahir, mereka telah akrab dengan berbagai perangkat teknologi informasi, dan bisa dengan mudah menjadi kecanduan. Bermain game lebih dari 15 jam per minggu sudah bisa dikategorikan kecanduan. Penyedia layanan game melakukan riset untuk mengikat konsumennya dengan berbagai cara. Dari sisi tata suara, permainan warna, efek digital, sistem level, hingga alur cerita, game memang dirancang untuk memengaruhi cara kerja otak manusia (Elia Daryati & Anna Farida, 2014:78).

Banyak sekali dampak positif dari *gadget* bagi anak, namun dampak negatif pun tak kalah banyak. Dampak anti sosial hingga melihat kekerasan dan pornografi pun tak kalah sengit dalam mengancam jiwa anak-anak ketika menggunakan *gadget*. Bahkan, kemerosotan dalam prestasi pun bisa terjadi jika anak sudah sangat akrab dan sulit lepas dari *gadget*. Bila orang tua tidak peka, pengaruh negatif bisa menyerang anak. Tumbuh kembang mereka menjadi terhambat.

Menurut dokter spesialis anak, dr Rismarini SpA (Iwan, 2015:2), usia rentan sang anak lambat dalam tumbuh kembangnya yakni berusia 0-18 tahun. Karena kesibukannya dengan *smartphone (gadget)* pulalah membuat sosialisasi nyata anak menjadi berkurang.

Jika dilihat dari pembagian generasi oleh Rahmawati (2018: 12-17) selama kurun waktu 100 tahun, setidaknya ada lima generasi berbeda dalam kehidupan

manusia. Setiap generasi mempunyai karakter sendiri-sendiri. Generasi baru akan memiliki pola pikir dan karakter yang berbeda karena beberapa faktor. Inilah yang akhirnya membentuk kepribadian atau bahkan paradigma tersendiri. Rentang tahun setiap generasi yang umum digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Generasi Baby Boomer (1946-1964);
- 2) Generasi X (1965-1976);
- 3) Generasi Y atau Milenial (1977-1995);
- 4) Generasi Z atau I Generation (1996-2010);
- 5) Generasi Alpha (2010-Sekarang).

Berdasarkan pembagian generasi tersebut, anak-anak memasuki generasi ke empat dan lima yaitu generasi Z atau I generation dan generasi alpha. Generasi Z atau I generation adalah peralihan dari generasi Y saat teknologi sedang berkembang. Pola pikir mereka cenderung serba ingin instan. Kehidupan mereka cenderung bergantung pada teknologi, mementingkan popularitas dari media sosial yang digunakan. Sedangkan generasi alpha adalah lanjutan dari generasi Z atau I generation, yakni mereka terlahir dengan teknologi yang sudah semakin berkembang pesat. Di usia yang sangat dini, mereka sudah mengenal dan sudah berpengalaman dengan gawai (*gadget*), *smartphone*, dan kecanggihan teknologi yang ada.

Anak adalah peniru ulung. Saat melihat hal-hal di sekitar mereka, anak dengan mudah menyerap dan meniru. Begitupun hal yang dilakukan secara, maka akan menjadi kebiasaan. Kebiasaan itulah yang akan menumbuhkan karakter pada anak (Mubara dkk, 2017: 19-20). Usia anak sekolah dasar ialah usia yang masih

asyik dengan dunia permainan. Dahulu, bermain bersama teman sebaya, sambil melakukan beberapa permainan fisik serta mengasah kreativitas secara nyata banyak digemari. Banyak permainan unik di zaman dahulu yang sangat terkenal, misalnya, bermain petak umpet, gasing, congklak, kelereng, layangan, dan masih banyak lagi. Semua permainan ini memiliki manfaat bagi tumbuh kembang seorang anak. Namun, ketika anak sudah terpacu dengan *gadget*, permainan fisik berubah menjadi permainan fiksi (tidak nyata) yang dikemas dalam *gadget*.

Bicara soal dampaknya, ada sejumlah alasan anak-anak harus lepas dari ketergantungan *gadget*. Pertumbuhan otak anak akan menjadi terlalu cepat, tidak sesuai dengan usianya. Belum lagi *gadget* dapat menghambat perkembangan anak serta menyebabkan obesitas.

Sembari tenggelam dalam permainan *gadget*, anak biasanya sambil ngemil. Inilah yang menyebabkan terjadinya obesitas. Tak sedikit yang mengalami gangguan tidur. Ada pula yang terganggu mentalnya, karena kecanduan *gadget*. Sebagian anak jadi lebih agresif dari anak-anak pada umumnya.

Tapi ada pula yang merasakan dampak lain seperti pikun digital. Tapi kebanyakan, anak mengalami adiksi, merasa tidak bisa hidup tanpa *gadget*. Orang tua harus paham dari dampak dari terpapar radiasi dari *gadget* secara terus-menerus dapat membahayakan si buah hati. Di sisi lain, edukasi yang diberikan *gadget* bersifat tidak berkelanjutan.

Hasil survei itu tentu tak bisa dibanding-bandingkan dengan dampak positif dari gaulnya anak mengikuti perkembangan teknologi. Banyak para anak yang bahkan jauh lebih melek teknologi ketimbang orang tuanya. Namun sebagian

orang tua mulai menyadari, akses anak terhadap gadget perlu dibatasi. Salah satunya memberi ilmu terhadap anak yang berkaitan dengan *gadget*.

Menurut Prayitno (2004:99), bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh orang yang ahli, kepada seorang atau beberapa individu, baik anak-anak, remaja amupun dewasa. Tujuannya yaitu, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri, dengan memanfaatkan kekuatannya sendiri, dan sarana yang ada. Pengertian bimbingan yang dikemukakan oleh Prayitno ini, mengandung aspek penting yaitu (1) bimbingan merupakan proses pemberian bantuan, (2) bimbingan dilakukan oleh orang yang ahli dalam bimbingan, (3) bimbingan diberikan kepada seorang individu atau beberapa orang individu, (4) bimbingan diberikan kepada anak-anak, remaja, maupun dewasa, (5) bimbingan diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan individu (Satriah, 2015:1).

Adapun pengertian bimbingan kelompok menurut Prayitno adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran dan sebagainya. Hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok semuanya bermanfaat untuk diri peserta sendiri, dan untuk peserta lainnya (Satriah, 2015:5).

Untuk mengamati bagaimana layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* maka perlu diadakan sebuah penelitian. Permasalahan tersebut dapat dirumuskan dalam sebuah penelitian yang berjudul **“BIMBINGAN KELOMPOK DALAM MEMINIMALISASI KECANDUAN**

GADGET (Studi Deskriptif di Kelas IV dan V DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah Bandung)”).

1.2. Fokus Penelitian

Kegiatan yang akan diangkat oleh peneliti adalah layanan bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan gadget maka peneliti memfokuskan penelitian terhadap hal tersebut, yakni:

- 1) Bagaimana kondisi kelas IV dan V DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah Bandung yang mengalami kecanduan *gadget*?
- 2) Bagaimana proses bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* di kelas IV dan V DTA Al-Karomah Yayasan Al-Karomah?
- 3) Bagaimana hasil yang dicapai dari bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* di kelas IV dan V DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang sedang diteliti, agar penelitian ini lebih terarah dan lebih jelas, maka peneliti merumuskan beberapa tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kondisi kecanduan *gadget* di kelas IV dan V DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah Bandung.

- 2) Untuk mengetahui bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* pada anak di DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah Bandung.
- 3) Untuk mengetahui hasil bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* di kelas IV dan V DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah.

1.4. Kegunaan Penelitian

Berlandas pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah di susun maka peneliti berharap dalam penelitian ini memberikan kegunaan sebagai berikut:

- 1) Kegunaan Secara Akademis

Yakni mengharap penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pada perkembangan keilmuan penyuluhan terutama bagi para konselor dan calon konselor dalam bidang keilmuan bimbingan dan konseling islam.

- 2) Kegunaan Secara Praktis

Yakni mengharap penelitian ini dapat memberikan gambaran hasil dari pengaruh bimbingan kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* anak sebagai bahan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung.

1.5. Landasan Pemikiran

1) Tinjauan Pustaka

Gadget adalah alat elektronik yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Namun, jika pemakaiannya berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi pengguna. Bimbingan kelompok diberikan guna meminimalisasi dampak negatif dari *gadget*. Beberapa penelitian yang berhubungan dengan masalah yang peneliti angkat antara lain:

- a) Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi. 2017. Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. Hasil penelitian menyatakan bahwa kecanduan *gadget* berpengaruh pada emosi dan perilaku anak dan remaja berusia 11-12 tahun.
- b) Erny Susanti. 2017. Mereduksi Dampak Negatif *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas X Sma Al-Hidayah Medan T.A 2016-2017. Hasil penelitian menyatakan yang diperoleh dari hasil instrument angket yang diberikan sebelum tindakan 25%. Selanjutnya bertambah dalam siklus I dengan 50% dan selanjutnya di siklus II meningkat menjadi 83%. Jadi hasil peningkatan dari siklus I ke II 33%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka kesimpulan yang diperoleh adalah layanan bimbingan kelompok dapat mengurangi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial pada siswa kelas X SMA AL-HIDAYAH MEDAN. Saran yang bisa diberikan adalah

penelitian melalui layanan bimbingan kelompok dapat dikembangkan lagi, oleh guru BK, lembaga, maupun pengembangan pendidikan lainnya dengan harapan melalui layanan bimbingan kelompok ini dapat mengurangi dampak negatif *gadget* dalam interaksi sosial lebih baik lagi.

Berdasarkan kajian di atas maka penelitian Bimbingan Kelompok dalam meminimalisasi kecanduan *gadget* belum ada.

2) Landasan Teori

Dalam kerangka pemikiran penelitian bimbingan kelompok, penulis memulai dengan membahas tentang bimbingan. Bimbingan merupakan terjemahan dari "*Guidance*" yang berasal dari bahasa Inggris. Secara harfiah istilah "*Guidance*" dan akar kata "*Guide*" berarti mengarahkan, memandu, mengelola dan menyetir (Satriah, 2016:37). Bimbingan dalam istilah lain disebut *guidance*. Kata *guidance* adalah dari kata kerja *to guide*, artinya menunjukkan, membimbing, atau menuntun orang lain yang membutuhkan.

Jadi pengertian bimbingan secara harfiah adalah membantu atau memberi petunjuk kepada orang lain menuju arah tujuan di masa mendatang.

Namun secara istilah ada beberapa pendapat mengenai bimbingan, diantaranya:

- a) Bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan individu-individu atau sekumpulan individu-individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-kesulitan didalam

kehidupannya agar individu atau sekumpulan individu-individu itu dapat mencapai kesejahteraan hidupnya (Walgito, 2004:4-5).

- b) Menurut Stapp, bimbingan adalah : suatu proses yang terus menerus dalam membantu perkembangan individu untuk mencapai kemampuannya secara maksimal dalam mengarahkan manfaat sebesar-besarnya baik bagi dirinya maupun bagi masyarakat (Abu Ahmadidan dan Ahmad Rohim, 1991:2).
- c) Menurut Rahman Natawijaya yang dikutip lagi oleh Drs. Juhana Wijaya yang berjudul “Psikologi Bimbingan”, bimbingan adalah : suatu proses pemberian bantuan kepada individu-individu yang dilakukan secara terus menerus (*continue*) supaya individu tersebut dapat memahami dirinya sehingga dia sanggup mengarahkan diri dan bertindak wajar sesuai dengan ketentuan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat (Wijaya, 1983:11).

Adapun pengertian bimbingan kelompok menurut Prayitno adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang, dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan sebagainya. Hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok semuanya bermanfaat untuk diri peserta sendiri, dan untuk peserta lainnya. Sukardi (2005:48) mengatakan, “layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan seseorang secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan

sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga maupun anggota masyarakat.”

Seiring berkembangnya teknologi, *gadget* atau gawai menjadi salah satu tolak ukur perubahan gaya hidup di bidang teknologi informasi. Suka atau tidak, pada akhirnya kita pun mengikuti tren tersebut. Alasannya sederhana, yakni komunikasi itu penting dan termasuk salah satu kebutuhan pokok saat ini. telepon pintar pun dihadirkan sebagai salah satu solusi.

Anak-anak yang dilahirkan setelah tahun 1980 merupakan bagian dari masyarakat *digital natives*, yaitu generasi yang sejak lahir sudah mengenal teknologi digital. Anak-anak digital mempunyai ciri-ciri, aktivitas dan pola kegiatan yang khas dan berbeda dengan generasi sebelumnya (Mubara, 2017:14-88). Sehingga metode yang digunakan oleh pembimbing atau orang tua dalam mendidik anakpun menyesuaikan dengan perkembangan jaman tersebut.

1.6. Langkah-langkah Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian terhadap objek yang telah di tentukan ini maka peneliti telah menetapkan :

1) Lokasi Penelitian

Lokasi yang di tentukan dalam penelitian ini adalah Yayasan Al-Ukhuwwah dan lebih ditekankan kepada kelas 4 (berjumlah orang) dan kelas 5 (berjumlah 10 orang) Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah Al-Karomah,

jumlah seluruhnya 14 orang yang beralamat pada Jl. Ters. Buah-Batu RT 02/06 Desa Lengkong, Kec. Bojong Soang Kab.Bandung.

2) Paradigma dan Pendekatan

Berdasar pada landasan pemikiran yang telah di urai maka peneliti menggunakan paradigma pendekatan positivisme yang memandang realitas/gejala/fenomena dapat di klasifikasikan, relatif tetap, teramati, terukur, dan hubungan gejala sebab akibat.

Sejalan dengan hal tersebut maka pendekatan kualitatif berdasar pada pendekatan ilmiah yakni pendekatan untuk memperoleh pengetahuan benar yang kebenarannya dapat di uji yang kesimpulannya di sajikan secara deskriptif.

Pembentukan perilaku yang di jadikan fokus penelitian merupakan fenomena yang fana sehingga dikatakan bahwa prosesnya melalui proses ilmiah. Suatu pernyataan di katakan benar apabila pernyataan tersebut konsisten dengan pernyataan sebelumnya yang dianggap benar.

Sifat kebenaran yang diperoleh dalam proses berfikir secara ilmiah umumnya mempunyai sifat koheren dan sifat koresponden. Berfikir secara deduktif menggunakan sifat koheren dalam menentukan kebenaran. Suatu pernyataan maupun kesimpulan dianggap benar jika memiliki sifat pragmatis dalam kehidupan sehari-hari.

3) Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara teratur yang di gunakan dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk mencapai sesuatu yang dikehendaki; cara

kerja yang bersistem untuk memudahkan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan (Departemen Pendidikan Nasional, 2001:740).

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif analisis deskriptif dengan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampel dengan tujuan menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya (Moleong, 2007:224). Sedangkan pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan atau valid tidaknya data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut (Moleong, 2007:330). Untuk tekniknya sendiri, dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi sumber.

Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Menurut Patton dalam Moleong (2007: 330) hal tersebut dapat dicapai melalui:

- a) Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b) Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c) Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
- d) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang

berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan.

- e) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

4) Jenis Data dan Sumber Data

a) Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data itu dapat diperoleh (Arikunto, 2007:129). Penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

i) Sumber Data Primer

Merupakan responden yang terlibat langsung dan memiliki data yang di butuhkan serta bersedia memberikan data secara langsung dan akurat. Maka dalam hal ini peneliti menentukan sumber primer yakni siswa kelas IV dan V DTA AL-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah Bandung.

ii) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu buku-buku yang berhubungan tentang keagamaan, makalah, dokumentasi dan sumber-sumber tertulis lainnya yang kaitannya dengan penelitian ini.

5) Penentuan Informan

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Sementara itu, sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin

diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. (Bailey, 1994 :83) Untuk membuat sebuah batasan informan, terdapat tiga kriteria yang harus terpenuhi, yaitu isi, cakupan, waktu. Cara pengambilan sampel Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampel dengan tujuan menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya (Moleong, 2007:224). Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V yang mengalami kecanduan *gadget*.

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Menurut Parsudi Suparlan dalam bukunya Nursyam (2005: 50) ada beberapa hal yang diobservasikan secara terlibat ialah pelaku, suasana, profesi, tempat, waktu, barang-barang yang digunakan, makna, dan tujuan.

2) Wawancara

Untuk memahami makna dibalik tindakan, salah satu metode yang paling tepat adalah dengan wawancara mendalam. Adapun penggunaan teknik ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- a) Dengan wawancara peneliti akan mendapatkan secara langsung keterangan yang akan diperlukan dengan jelas.
- b) Data yang diperoleh dapat langsung diperiksa berdasarkan respon kemampuan peneliti.

c) Jawaban akan lebih terarah pada maksud yang hendak dicapai.

Adapun wawancara yang digunakan pada penelitian ini dalam pelaksanaannya yaitu berbentuk wawancara atau interview, yaitu interview yang dilakukan oleh pewawancara yang membawa sederet pertanyaan lengkap dan terperinci. Wawancara ini di maksudkan untuk mendapatkan informasi terperinci dari informan mengenai kegiatan penyuluhan agama serta fakta lainnya melalui dialog langsung dengan pembimbing di DTA Al-Karomah.

3) *Anecdotal Record*

Yakni catatan yang berisi perilaku yang terjadi saat pelaksanaan penyuluhan agama yang bersifat unik dan menjadi catatan penting bagi peneliti yang akan memberi gambaran informasi yang lebih lengkap mengenai objek pengamatan.

Dalam praktiknya anecdotal record di lakukan dengan mencatat hal yang unik saja dan hanya menyantumkan kata kunci di dalamnya ataupun simbol, namun cara ini masih belum dapat di jadikan informasi maka di buat pula pembaharuannya.

Yang di amati adalah pengaruh bimbingan kelompok untuk meminimalisasi kecanduan *gadget* pada anak di DTA Al-Karomah Yayasan Al-Ukhuwwah.

4) Dokumentasi

Pengambilan data melalui dokumentasi, peneliti mengambil gambar dari objek dan suasana dari lokasi peneliti sebagai bukti yang kuat bahwa peneliti benar melakukan penelitian.

5) Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu analisis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data tertulis tentang perilaku kecanduan *gadget* dan cara meminimalisirnya, melalui penelusuran dokumentasi, buku, artikel, dan lain-lain. Melalui teknik ini diharapkan dapat diperoleh tentang tentang kecanduan *gadget* dan cara meminimalisirnya secara menyeluruh berkaitan dengan teknik bimbingan kelompok yang dilakukan oleh pembimbing dan respon yang dilakukan oleh konseli di Yayasan Al-Ukhuwwah DTA AL-Karomah.

b. Teknik Analisis Data

1) Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi data dalam catatan lapangan. Setelah peneliti mendapatkan data yang cukup untuk di proses dan dianalisis, selanjutnya peneliti melakukan reduksi data.

2) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan atau penyederhanaan data-data yang diperoleh baik itu dari hasil wawancara, observasi, maupun

dokumentasi yang didasarkan atas fokus permasalahan. Setelah melalui proses pemilihan data, maka akan ada data yang penting dan data yang tidak digunakan. Maka, kemudian data diolah dan disajikan dengan bahasa maupun tulisan yang lebih ilmiah dan lebih bermakna (Miles dan Huberman, 1994: 16).

3) Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2016: 249).

4) Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan merupakan tahap akhir dalam analisis kualitatif ini. Kesimpulan ini berisi temuan peneliti di lapangan dengan metode yang telah ditentukan. Kesimpulan ini sebagai hipotesis, dan bila didukung oleh data pada industri lain yang luas, maka akan dapat menjadi teori.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG