BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Remaja saat ini menjadi harapan bagi bangsa Indonesia, karena di pundak merekalah semua tujuan bangsa akan lebih baik. Inilah salah satu tujuan penciptaan manusia oleh Allah, agar manusia selalu berusaha untuk mengurangi perilaku dampak negatif melalui bimbingan agama Islam, dalam hal ini akan menunjang kehidupan yang bahagia di dunia maupun diakhirat. Pada dasarnya, bimbingan agama Islam adalah suatu program bantuan dan arahan yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok yang dilakukan secara berkelanjutan untuk dapat mengatasi masalah tersebut sebagaimana ditunjukkan oleh ajaran Islam.

Saat ini kita berada pada kehidupan yang serba canggih, kita tidak asing lagi dengan perangkat atau alat elektronik yang disebut dengan istilah gadget. Gadget telah menjadi *trend* generasi bagi orang-orang dari segala usia dan menyajikan banyak jenisnya seperti *smartphone, laptop, tablet*, dan lain sebagainya. Bukan hanya orang tua dan dewasa saja yang bisa menggunakan gadget ini, bahkan saat ini anak balita dan remaja pun sudah pandai dalam mengoperasikan segala fitur-fitur yang ada didalam gadget. Alat ini selalu menawarkan aplikasi atau fitur-fitur yang banyak. Apabila dilihat dari fungsinya, barang tersebut selalu memberikan kemudahan dan melakukan pekerjaan dengan instan. Gadget ini merupakan alat canggih yang diberikan dengan berbagai aplikasi yang bisa dimanfaatkan seperti media berita, hiburan, sosial media, hobi atau kesukaan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Semua tantangan didalam kehidupan serba canggih dan modern seperti ini membuat kita untuk selalu cerdas dan profesional terhadap kemajuan teknologi. Karena berkembangnya teknologi yang sangat maju sampai merambah berbagai lini kehidupan manusia, semua orang bisa menggunakan alat tersebut, dan memunculkan produk-produk terbaru seperti gadget. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan, kita bisa dengan cepat dan mudah mengakses atau mencari apa yang kita inginkan yaitu dengan menggunakan aplikasi yang ada didalam gadget, seperti *google*.

Selain memiliki pengaruh positif dan dampak positif, gadget ini juga bisa berdampak negatif apabila digunakan secara terus-menerus dan kecanduan. Kemajuan teknologi juga telah mengubah perilaku pada keagamaan para remaja, karena seseorang yang berlebihan dalam penggunaan gadget akan berdampak negatif seperti kurangnya konsentrasi dalam ibadah maupun belajarnya, dan kurangnya interaksi bersama orang lain. Remaja yang berlebihan menggunakan gadget selalu menghabiskan waktunya untuk bermain gadget hingga melupakan kewajiban ibadahnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Sudah bukan rahasia lagi bahwa gadget ibarat tameng bermata dua yang bisa menguntungkan sekaligus bisa merugikan bagi siapa saja yang tidak bisa menggunakannya dengan baik. Walaupun gadget memudahkan semua orang untuk mendapatkan informasi dan menjalin komunikasi jarak jauh, namun dengan adanya gadget didalam kehidupan bisa dikatakan sangat berpotensi mengancam pendidikan mereka apabila tidak bisa menggunakan dengan bijak.

Walaupun gadget ini memiliki banyak dampak positif nya pada remaja, tetapi banyak juga dampak negatif yang ditimbulkan dalam gadget ini. Dilihat ketika seseorang menggunakan gadget berlebihan mereka sering melihat sosial media yang bisa mengancam mental, karena didalam media sosial bisa mempengaruhi remaja seperti pelecehan, *cyberbullying*, dan menimbulkan rasa iri. Bahkan, ketika sudah berlebihan dalam penggunaan gadget prestasi anak akan bisa menurun. Maka dari itu, penggunaan gadget ini harus bisa bijak dan jangan berlebihan.

Fenomena gadget yang bisa mengganggu keberlangsungan perkembangan remaja, hal inilah yang harus diwaspadai dan dijaga dengan baik oleh guru yang ada di sekolah maupun orang tua dirumah. Usaha yang dilakukan untuk mengurangi tingkah laku menyimpang yang diakibatkan dari gadget, sekolah telah berusaha untuk membentuk karakter dan kepribadian yang positif dengan menerapkan program-program keagamaan dan kebijakan yang telah dirancang. Tetapi dampak negatif dari kecanduan gadget masih sering terjadi, hal ini kiranya bimbingan agama Islam sangatlah diperlukan keberadaannya khususnya bagi remaja yang ingin mengurangi dampak negatif dari kecanduan gadget.

Bimbingan Agama Islam adalah strategi dan pembinaan dalam menanamkan nilai-nilai spiritual dan agama pada remaja pengguna gadget, dengan harapan metode tersebut bisa membantu untuk mengurangi tingkat kecanduan gadget. Maka dari itu bentuk dampak negatif ini membutuhkan suatu usaha mengatasinya yaitu melalui Bimbingan Agama Islam. Sisi lain bimbingan dan konseling harus bisa meningkatkan kemampuan untuk bersikap terbuka,

menyelesaikan masalah dengan baik, bersikap tangguh dan bercita-cita sehat, kemampuan berakhlak mulia, berdedikasi tinggi dalam menjalin hubungan dengan Allah. Kemampuan-kemampuan tersebut diarahkan dengan tujuan yang dapat mereka ciptakan dalam kehidupan yang sempurna dalam diri individu yang utuh dan bulat.

Saat ini dilingkungan sekolah khususnya pada remaja banyak ditemukan perilaku mereka yang menggunakan gadget secara berlebihan, dan ini akan berdampak buruk terhadap pola pikirnya dan bisa menyebabkan mereka menjadi malas untuk menjalankan aktivitas, karena mereka memilih dunia mereka sendiri dan menikmati permainan yang ada di fitur gadget tersebut, daripada dunia nyata. Hal ini jelas akan berdampak buruk bagi kehidupan, agama, kesejahteraan dan peningkatan generasi muda. Akibatnya, kita harus memiliki pilihan untuk mengurangi konsekuensi yang merugikan ini dan sejauh mungkin memiliki pilihan untuk menggunakan gadget yang berlebihan.

MTs Negeri 2 Kota Bandung adalah sekolah model imtaq, dengan visinya yaitu Terwujudnya Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Bandung yang maju dan unggul di bidang imtaq dan iptek. Jadi, berkembangnya teknologi dan juga imtaq di zaman modern ini harus bisa seimbang. Berdasarkan visi yang telah dirumuskan bahwa MTs Negeri 2 Kota Bandung ini menjalankan program visinya yaitu menjadi siswa-siswi cerdas dalam imtaq dengan melakukan program peningkatan, khususnya memperluas kepribadian kepercayaan dalam membentengi karakter peserta didik sebagai individu yang beragama.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang telah dijabarkan diatas, penulis tertarik untuk menelaah lebih jauh tentang bagaimana upaya untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja dengan metode bimbingan agama Islam dan mewujudkan karya tulis ilmiah ini dalam bentuk skripsi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dijabarkan pokok permasalahan yaitu Bagaimanakah Bimbingan Agama Islam untuk Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Pada Remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung?

Dari masalah pokok tersebut dapat dirumuskan sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana proses bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana hasil yang dicapai dari bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung.
2. Mengetahui proses bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung.
3. Mengetahui hasil yang dicapai dari bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disusun maka peneliti berharap dalam penelitian ini akan memberikan kegunaan sebagai berikut:

1) Kegunaan Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi keilmuan dan menambah wawasan dalam membimbing para remaja untuk mengurangi dampak negatif akibat kecanduan gadget.

2) Kegunaan Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan gambaran hasil dan manfaat dari bimbingan agama Islam untuk mengurangi kecanduan gadget pada remaja sebagai bahan evaluasi pada kegiatan yang telah dilaksanakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Bagian ini memaparkan pemikiran mendalam peneliti berdasarkan hasil pencarian hasil penelitian yang serupa dan relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Kemudian di deskripsikan pada teori yang dianggap relevan dan akan dijadikan acuan dalam melakukan penelitian.

Hasil dari penelusuran yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa skripsi yang membahas mengenai Bimbingan Agama Islam Untuk Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Pada Remaja di Kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung. Adapun penelitian yang relevan dengan pembahasan yang akan diteliti, antara lain:

1. Alfiana Rofiqoh, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, yang berjudul "Bimbingan Kelompok dalam Meminimalisasi Kecanduan Gadget". Hasil penelitian menyatakan bahwa kecanduan gadget bisa mempengaruhi perasaan dan perilaku anak-anak dan remaja. (Skripsi tahun 2018, tidak diterbitkan)
2. Mulat Wahyanti dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyikapi Dampak Penggunaan Gadget Pada Siswa Kelas XI Di Sma Negeri 1 Pleret Bantul". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan oleh guru agama dalam menyikapi dampak penggunaan gadget pada siswa adalah: memberikan bantuan, memberikan nasihat, penyitaan gadget, dan mengikutsertakan siswa dalam program keagamaan, sedangkan upaya yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

dilakukan oleh sekolah dalam menjawab pertanyaan, dampak penggunaan gadget adalah: oleh guru BK, memanggil wali ke sekolah dan memberikan skorsing. (Skripsi tahun 2017, tidak diterbitkan)

3. Daniansyah dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan skripsinya yang berjudul "Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja". Penelitian ini memiliki hasil yaitu anak-anak yang bermain dengan gadget akan menjadi lamban dalam hal-hal yang berhubungan dengan agama. Kadang-kadang mereka suka menentang kata-kata orang tua mereka ketika orang tua mereka meminta bantuan dan tidak sopan kepada orang yang lebih tua, malas untuk membaca Al-Qur'an. Karena mereka telah dihadapkan dengan gagdet yang sangat mahal dan tidak peduli dengan orang-orang di sekitar mereka. (Skripsi tahun 2019, tidak diterbitkan).
4. Runi Zul Gustina Pertiwi dari Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang berjudul "Urgensi Bimbingan Konseling Islam Bagi Remaja Kecanduan Gadget Di Jorong Sungai Durian Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan". Hasil dari penelitian oleh Runi Zul selaku peneliti yaitu menunjukkan bahwa pentingnya bimbingan agama Islami bagi remaja yang ketergantungan gadget karena adanya pendampingan terhadap masalah remaja, bisa membantu dengan merawat dan perbaikan untuk remaja. yang bergantung pada gadget untuk mencapai kebahagiaan di dunia ini dan akhirat (Skripsi tahun 2018, tidak diterbitkan).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

5. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil penelitian ini berbeda. Baik dari segi kajiannya maupun dari segi metode pendekatannya, karena tidak ada satupun yang membahas tentang Bimbingan Agama Islam Untuk Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Pada Remaja di MTs Negeri 2 Kota Bandung, tetapi terdapaat persamaan dari hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas keduanya meneliti tentang kecanduan gadget.

F. Landasan Pemikiran

1) Landasan Teoritis

a. Pengertian bimbingan

Istilah dari bimbingan adalah arti dari kata *guidance* (bahasa inggris). Secara etimologis bimbingan berasal dari kata *"guide"* yang artinya mengarahkan *(direct)*, menunjukkan *(pilot)*, mengatur *(manage)*, menyeter *(steer)*. (Munir, 2013:5). Kemudian pengertian dari bimbingan merupakan suatu tindakan atau siklus berkelanjutan yang diharapkan untuk kegiatan bimbingab dan diselesaikan secara tidak terduga, tidak sengaja, tersusun, metodis, dan terkoordinasi untuk tujuan tertentu. (Tohirin, 2014:18).

Menurut Syamsu Yusuf (2006:5), bimbingan mempunyai makna yaitu menyiratkan bahwa bimbingan adalah proses atau siklus tanpa henti. Bimbingan adalah rangkaian latihan yang tepat dan teratur menuju pencapaian tujuan dan tindakan ini tidak terjadi begitu saja atau kebetulan.

Seperti yang dikutip oleh Abu Ahmadi dan Ahmad Rohani dalam bukunya Bimbingan dan Konseling, bimbingan itu sebagian besar didefinisikan sebagai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

bantuan yang disampaikan oleh seorang individu, laki-laki atau perempuan, yang memiliki karakter yang baik dan ahli di bidangnya. Bisa mengarhan dan memberikan bantuan kepada orang-orang dari segala usia yang memiliki alasan untuk mengkoordinasikan kehidupan mereka.

Pengertian umum tentang bimbingan juga diungkapkan oleh Bimo Walgito (1984:4) bahwa bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada orang atau perkumpulan untuk mengarahkan masalah dalam kehidupan mereka, dengan tujuan agar seseorang atau sekelompok tersebut bisa menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan diatas bahwa bimbingan secara luas merupakan pertolongan yang dilakukan secara terus-menerus dan metodis kepada seseorang dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi, sehingga mereka bisa menyelesaikan masalah mereka sendiri. Bisa memposisikan dirinya sesuai kapasitas dan potensi yang sebenarnya dalam mencapai perubahan sesuai dengan lingkungan, keluarga, sekolah dan masyarakat.

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

b. Pengertian Islam

Islam merupakan agama yang dipegang dan dibawa oleh Nabi Muhammad Saw. Islam dari segi bahasa dapat diterjemahkan “selamat, sentosa, berserah diri, patuh, tunduk dan taat”. Sedangkan menurut istilah merupakan agama yang diwahyukan oleh Allah kepada seluruh umat manusia melalui Nabi Muhammad Saw sebagai Rasul. Jadi, Islam ini bisa didefinisikan sebagai bimbingan agama Islam yang artinya proses memberikan pertolongan kepada umat muslim supaya

bisa menjalankan kehidupan dengan ketentuan dan petunjuk Allah SWT, sehingga bisa mencapaikan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Menurut Wisnu Mulyadi (2016:33), Bimbingan Agama Islam didefinisikan sebagai suatu proses atau cara paling umum dalam bentuk pemberian bantuan dari seorang individu kepada klien agar bisa membantu masalah dan menggunakan potensi yang ada dalam dirinya. Serta berbagai cara agar mereka dapat mengembangkan karakter mereka dan memiliki pilihan untuk menyelesaikan masalah kehidupan, yang berdasarkan sifat-sifat keislaman untuk mencapai tujuan hidup, khususnya kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

c. Bimbingan Agama Islam

Definisi bimbingan dalam perspektif Islam menurut Faqih adalah cara paling umum untuk memberikan bantuan kepada orang-orang agar mereka dapat hidup sebagai satu kesatuan dengan pengaturan dan pedoman Allah, sehingga mereka dapat mencapai kebahagiaan dalam kehidupan di dunia dan di akhirat. Menurut Mubarak (2004:4), bimbingan merupakan suatu usaha untuk memberikan pertolongan kepada individu atau sekelompok yang sedang menghadapi masalah fisik dan dunia lain dalam menyelesaikan tatanan hidupnya dengan menggunakan metodologi yang ketat, khususnya menciptakan kekuatan rasa percaya diri untuk mengatasi masalah. Bimbingan agama Islam merupakan suatu usaha untuk membantu manusia dalam membina kecenderungannya dengan memupuk rasa percaya diri, akal, dan kemampuan untuk memperoleh kecakapan atas permintaan Allah dan Rasul-Nya (Sutoyo, 2007:24).

UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG

Bimbingan agama Islam cara yang paling umum untuk memberikan nasihat atau menuju kepada seseorang yang membutuhkan arahan dalam kursus yang berharga, siklus arahan seperti halnya dengan arah lain tetap dalam keseluruhan perspektifnya mengingat pelajaran agama Islam yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah. Bimbingan yang diberikan adalah sebagai bantuan atau pertolongan dalam bidang mental dan spiritual, dengan niat penuh untuk menumbuhkan potensi normal yang telah ada sejak lahir, individu atau klien diberikan bimbingan dan diarahkan untuk memiliki pilihan untuk memasukkan kualitas Islam dan hidup sejalan dengan pengaturan dan petunjuk Allah SWT.

d. Kecanduan Gadget

Gadget merupakan salah satu alat elektronik yang biasanya kita gunakan dalam sehari-hari, khususnya bagi para pengguna dan pengagum berbagai jenis gadget. Menurut Indrawan, gadget adalah istilah dari bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki kemampuan yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk mengunduh informasi terbaru dengan berbagai perkembangan dan komponen terbaru, sehingga membuat keberadaan manusia lebih berharga dan secara positif lebih masuk akal.

Gadget ini merupakan alat yang diciptakan dari kemajuan mekanik yang paling cepat berkembang di Indonesia. Hal yang membedakan alat ini dari alat elektronik lainnya adalah bagian kebaruannya, sehingga dari hari ke hari gadget tersebut pada umumnya muncul dengan menghadirkan perkembangan-perkembangan terkini yang membuat kehidupan manusia lebih praktis. Gadget ini selain memiliki batas korespondensi sebagai instrumen unik, gadget ini juga

digunakan untuk tujuan bisnis, sumber informasi, kapasitas data dan informasi yang berbeda, teknik untuk musik atau pengalihan, komunikasi jarak jauh dan yang sering digunakan adalah sebagai dokumentasi.

Menurut Kwon, dkk (2013) ia menjelaskan bahwa yang dinamakan *smartphone addiction* atau kecanduan gadget merupakan tingkah laku yang mengalami ketergantungan dengan gadget yang bisa menjadi masalah sosial, dan terjadi gangguan terhadap diri yang mengalami kesulitan menjalankan aktivitas sehari-hari. Sedangkan Menurut Lin, dkk (2014), kecanduan gadget diartikan sebagai salah satu kecanduan teknologi.

Karuniawan (2013) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa arti dari kecanduan gadget adalah tingkah laku dalam penggunaan gadget secara berlebihan yang bisa mengganggu aktivitas tetapi tidak memabukkan. Sedangkan menurut Chiu (2014) mengartikan kecandun gadget sebagai kecanduan yang mempunyai resiko sedang atau lebih ringan dibandingkan kecanduan alkohol ataupun obat-obatan. Tingkah laku yang dikatakan kecanduan apabila individu tidak bisa mengontrol kemauannya dan bisa berdampak negatif pada kehidupan.

Kecanduan gadget diartikan sebagai antusias dalam berperilaku, ketidakpedulian untuk beraktivitas dan menghabiskan banyak energi dalam memakai gadget didalam kehidupan sehari-harinya. Walaupun gadget didalamnya menampilkan hal-hal menarik, tetapi kondisi keluarga dan lingkungan diluar juga bisa menjadikan kecanduan anak-anak ke gadget. Remaja yang merasa kesepian terkadang membutuhkan cinta dan perhatian dari orang tua yang sibuk, mereka

yang tidak memiliki teman, mereka yang mempunyai batasan sosial, hal inilah yang membuat mereka lebih memilih gadget sebagai pelarian kesepian mereka.

e. Remaja

Makna dari remaja dalam ranah penelitian psikologis dikenal dengan *adolescence* yang berasal dari kata latin *adolescere* (hal adalah remaja yang berarti anak muda) dan yang berarti "tumbuh" atau "berkembang menjadi dewasa". Istilah *adolescence* juga memiliki arti yang lebih luas termasuk perkembangan mental, mendalam dan aktual. Pandangan ini juga dimaklumi oleh Piaget dalam ranah ilmu otak, masa puber adalah masa di mana orang bisa berbaur dengan orang dewasa, usia ini tidak lagi terasa seperti anak-anak.

Ada ciri-ciri yang tampak pada masa remaja ini, tetapi antara remaja awal dan remajaakhir ada kontras yang harus dirasakan. Remaja awal adalah periode fundamental memasuki masa muda. Selain itu, gagasan tentang ketidakdewasaan masih tampak, unik dalam kaitannya dengan remaja akhir yang hampir menginjak masa dewasa, karena sifat jujur mulai berkurang dan mulai mengembangkan sifat-sifat yang lebih berpengalaman.

Menurut WHO *(World Health Organization*) memahami tentang remaja bahwa periode ini adalah periode di mana individu mengalami peningkatan ketika ia pertama kali menunjukkan kualitas seksual opsional sampai individu mencapai perkembangan seksual. Individu mengalami contoh bukti yang membedakan dari masa muda hingga dewasa. WHO menarik batas usia 10 hingga 20 tahun sebagai batas usia untuk remaja (Sarwono, 2012:9).

2) Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual ini merupakan sebuah gambaran secara singkat dari sekelompok yang nyata. Kerangka konseptual ini digeneralisasikan dengan kondisi remaja, proses, dan mengenal hasil dari bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget.

Adapun kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Konseptual

G. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah sumber data sekaligus objek penelitian dari tempat yang nantinya akan diteliti sehingga semua informasi dan permasalahan yang didapatkan bisa memberikan data yang akurat dan jelas kebenarannya dalam penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di MTs Negeri 2 Kota Bandung, tepatnya di Jl. Antapani Lama No.78, Antapani Kulon, Kec. Antapani, Kota Bandung. Jawa Barat 40291. Dilakukannya penelitian di MTs Negeri 2 Kota Bandung karena permasalahan yang di sana sesuai dengan fokus penelitian yang akan diteliti.

2. Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretatif. Metode--metode penelitian yang ada pada paradigma interpretatif menganalisis aktivitas sosial melalui pengamatan langsung yang terperinci atas individu di dalam situasi dan kondisi yang alami. Penelitian ini dilakukan pada objek yang alamiah yang artinya objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneli dan kehadiran penelitian kualitatif intrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret dan mengkontruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna (Sugiyono, 2013:7-8).

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, pendekatan kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang memiliki data deksriptif berupa kata-kata tertulis, lisan atau perilaku dari orang-orang yang dapat diamati (Moleong, 2010). Metode dengan pendekatan kualitatif digunakan agar memiliki gambaran yang lengkap dan benar tentang pokok masalah yang akan diteliti.

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif karena peneliti ingin mengetahui bagaimana upaya untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget di MTs Negeri 2 Kota Bandung yang dilakukan dengan metode Bimbingan Agama Islam, dan sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus

dalam penelitian. Maka peneliti juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasikan.

Metode deskriptif merupakan metode yang mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia (Wulandari, 2016). Dengan menggunakan strategi subjektif yang jelas mengingat subjek yang akan dipertimbangkan adalah individu sebagai objek yang heterogen dan unik. Ukuran informasi subjektif adalah alasan dalam menerima dan menolak sesuatu yang dinyatakan sebagai kalimat, yang dirumuskan setelah berkonsentrasi pada sesuatu secara hati-hati.

Data kualitatif tidak mempunyai pembanding yang akurat, karena kebenaran yang akan dibuktikan bersifat relatif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai sistem atau pendekatan untuk menangani masalah penelitian dengan menggambarkan kondisi objek yang diteliti (individu, sekolah, area masyarakat dan lain-lain) tentang apa yang akan diteliti dan sesuai fakta-fakta secara aktual.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai metodologi atau pendekatan untuk menangani masalah eksplorasi dengan menggambarkan kondisi objek yang diteliti (individu, yayasan, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) semua hal dipertimbangkan, berdasarkan realitas yang tidak dapat disangkal. Penelitian kualitatif mengharapkan untuk mengungkakan isu-isu asli dalam lingkungan sumber informasi. Penelitian harus dilakukan pada sumber-sumber informasi dalam keadaan unik mereka atau sebagaimana adanya dalam keadaan sehari-hari. Sumber informasi tidak boleh dibawa ke dalam keadaan formal untuk mengumpulkan

informasi yang menyebabkan informasi yang dikumpulkan tidak dapat dikendalikan.

4. Jenis dan Sumber Data

a) Data primer

Data primer adalah pengumpulan data yang dilakukan secara langsung pada lokasi penelitian atau objek yang diteliti dan berdasarkan data yang diperoleh dari informan. Secara teknis informan adalah orang yang dapat memberikan penjelasan yang lebih detail dan konfrehensif mengenai apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dan mengapa.

b) Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil untuk mendukung data primer. Data sekunder yang dimanfaatkan antara lain melalui penelitian kepustakaan dengan mengkaji dan mengutip dari berbagai gagasan yang terdiri dari banyak tulisan dari buku, jurnal, majalah, makalah dan karya tulis lainnya atau dengan menggunakan arsip, gambar, foto, atau tulisan lain yang tersusun, item yang berbeda terhubung dengan perspektif yang diteliti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

5. Informan atau Unit Analisis

a) Informan

Informan penelitian adalah subjek penelitian atau orang-orang yang memberikan data penelitian serta memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam terkait dengan permasalahan penelitian sehingga akan memberikan informasi yang akan bermanfaat. Untuk *key informan* dan *informan* yang dipilih dalam penelitian

ini adalah pelaku yang terkait secara langsung ketika dalam proses bimbingan agama Islam yaitu Bu Lorentina selaku guru BK di MTs Negeri 2 Kota Bandung sebagai *key informan*, sedangkan untuk *informan* nya yaitu siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Kota Bandung sebanyak 5 orang karena mereka sebagai peserta bimbingan agama Islam sekaligus orang yang benar-benar mengetahui dan terlibat langsung dengan fokus yang akan diteliti.

b) Teknik Penentuan Informan

Teknik pemilihan informan menggunakan teknik sampling purposif (*purposive sampling*). Teknik ini terdiri dari orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang berdasarkan tujuan riset. Sedangkan orang-orang dalam populasi yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut tidak dijadikan sampel (Kriyantono, 2008). Teknik *purposive sampling* ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh sampel sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Informan yang akan dipilih dalam penelitian ini akan memberikan informasi mengenai bagaimanakah bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

c) Unit Analisis

Unit analisis merupakan batasan satuan objek yang dianalisis sesuai dengan fokus penelitian. Unit analisis penelitian ini yaitu pandangan siswa dan guru BK mengenai bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di MTs Negeri 2 Kota Bandung.

6. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan didalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Karena data sangat tergantung pada validitas peneliti dalam melakukan pengamatan dan eksplorasi langsung ke lokasi penelitian. Penelitian adalah kunci data dan yang paling pusat dalam penelitian kualitatif. Maka dari itu, penelitinya juga harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang akan terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen yaitu validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan pengetahuan dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya. Peneliti kualitatif adalah sebagai *human instrument* yaitu berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian.

b. Observasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Observasi yaitu tahapan yang dilakukan untuk mengamati kondisi lapangan penelitian, yaitu pengamatan langsung maupun tidak langsung yang akan dilakukan di tempat penelitian. Mengamati dan melakukan catatatan terhadap data yang sistematis dan permasalahan yang timbul akibat dampak negatif kecanduan gadget pada remaja di MTs Negeri 2 Kota Bandung yang akan diteliti. Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipasi aktif yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai bimbingan agama Islam untuk mengurangi dampak negatif kecanduan gadget pada remaja. Observasi dilakukan terhadap subjek, cara subjek

berperilaku selama wawancara, hubungan subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap penting dan relevan untuk memberikan informasi tambahan tentang hasil wawancara.

c. Wawancara.

Pada umumnya teknik wawancara merupakan teknik dimana peneliti dan subjek bertatap muka secara langsung didalam wawancara yang akan dilakukan ketika bertemu. Dalam wawancara secara mendalam berlangsung suatu diskusi terarah antara peneliti dan informan menyangkut masalah yang akan diteliti. Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan.

Wawancara adalah komunikasi secara langsung antara peneliti dan responden. Wawancara dilakukan supaya dapat memperoleh data secara deskriptif dan juga naratif. Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan wawancara semi terstruktur, dimana peneliti akan menyiapkan beberapa pertanyaan untuk ditanyakan langsung kepada informan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Maka data hasil observasi dan wawancara kemudian didokumentasikan berupa catatan verbatim atau disebut notula verbatim yaitu catatan yang detail dan lengkap dalam semua hal pembicaraan ketika observasi tanpa ditambah ataupun dikurangi. Selain menggunakan catatan verbatim, hasil dari wawancara dan observasi di dokumentasikan berupa foto-foto, rekaman suara, serta rekaman video. Dan kemudian akan dianalisis berdasarkan teori-teori yang relevan dan kemudian akan disimpulkan.

7. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian (wawancara, observasi, dan dokumentasi) yang diperoleh dari hasil penelitian masih memerlukan pengkajian dan analisis data lebih lanjut. Untuk itu perlu teknik analisis data sehingga data yang diperoleh dapat menunjang proses penelitian.

Teknik analisis data dimaksudkan bahwa data yang diperlukan dalam pembahasan ini yang bersifat kualitatif. Karenanya untuk menemukan apa yang diinginkan penulis adalah untuk mengolah data yang ada, selanjutnya diidentifikasikan dalam bentuk konsep yang dapat mendukung objek. Dalam mengolah data tersebut digunakan metode sebagai berikut:

a. Metode deduktif, yaitu bahwa untuk memperoleh data yang bersifat umum, maka penulis bertitik tolak pada analisa data yang bersifat khusus.
b. Metode induktif, yaitu metode yang digunakan di dalam pengambilan keputusan dengan berdasarkan fakta-fakta yang bersifat khusus kemudian menganalisanya untuk menentukan generalisasi yang bersifat umum.
c. Dalam penetapan kesimpulan penulis juga mempergunakan metode komparatif, yakni membanding-bandingkan di antara beberapa data yang berbeda-beda mengenai suatu informasi yang mempunyai unsur persamaan.

Langkah-langkah analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data, data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Informasi dari lapangan sebagai bahan mentah diringkas, disusun lebih sistematis, serta ditonjolkan

SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

pokok-pokok yang penting sehingga lebih mudah dikendalikan. Dengan teknik reduksi data, peneliti mengumpulkan seluruh data yang diperoleh dari MTs Negeri 2 Kota Bandung yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

b. Display data, untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan. Pada tahap ini peneliti berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengkodean pada setiap sub pokok permasalahan.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi data, adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subjek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep dasar penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG