

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi selalu berkorelasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, maka dari itu kemajuan teknologi selalu terjadi dalam kehidupan manusia. Di era ini teknologi menjadi suatu media yang sangat kontroversial di dunia, terlebih dengan teknologi yang semakin pesat kemajuannya seperti salah satu diantaranya adalah internet, yang merupakan jaringan global yang menghubungkan semua komputer. Kemajuan teknologi telah banyak mengubah sistem kehidupan dalam masyarakat baik dari segi pembelajaran maupun interaksi.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi berdampak signifikan pada kehidupan manusia. Sebagai contoh, teknologi dapat memudahkan akses informasi (pertukaran informasi) melalui jaringan internet, jika dahulu menggunakan surat kabar untuk memperoleh informasi sekarang menggunakan *handphone* yang dapat tersambung dalam jaringan internet serta dapat diakses 24 jam. Internet bisa dikatakan sebagai perpustakaan global. Disisi lain kemajuan teknologi yang pada awalnya bertujuan untuk mempermudah manusia dalam melakukan aktivitasnya mengalami suatu perubahan seperti lunturnya solidaritas, kebersamaan dan silaturahmi. Contoh ketika ditemukannya komputer, *handphone* yang mengakibatkan terlena dengan kenyamanan menggunakan

---

<sup>1</sup>Dinie Anggraeni Dewi dkk, *Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pembentukan Karakter Siswa*, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 5, No. 3, 2021, hlm. 3.

internet, teknologi layar dan sejenisnya dapat membius manusia sehingga tunduk pada layar dan mengabaikan hal-lain yang penting diluar dirinya yakni kebersamaan dan hubungan sosial.<sup>2</sup>

Teknologi di era moderen ini sangat terkait dengan kehidupan manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang selama berabad-abad dan sekarang menjadi simbol dari kemajuan kemajuana suatu peradaban. Dampak globalisasi dan kemajuan industri serta teknologi informasi menciptakan berbagai inovasi teknologi yang bervariasi untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam bidang pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Salah satu inovasi teknologi yang sangat diminati dan mencuri perhatian masyarakat pada masa kini adalah *game online*.

Permainan secara *online* atau *game online* ialah istilah gabungan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu "*game*" yang berarti permainan, dan "*online*" yang berarti dalam jaringan. Ketika istilah tersebut disatukan, muncul arti tetap terkait dengan konsep dasar keduanya. *Game online* seperti pada jenis permainan yang dimainkan dengan jaringan internet.<sup>3</sup>

Dampak kemajuan teknologi internet mencakup kemunculan *game online*, yang merupakan bentuk permainan elektronik dan visual yang dimainkan melalui media visual elektronik dengan banyak pemain dan membutuhkan jaringan internet untuk beroperasi.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup>Muhamad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Prespektif Sosial Budaya*, Jurnal Pembangunan Pendidikan, Vol.2, No. 1, 2014, hlm. 34-35.

<sup>3</sup>Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Bouna Books, Yogyakarta, 2012, hlm.7.

<sup>4</sup>Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*, Pustaka Mina, Jakarta, 2011, hlm. 89.

Bermain *game online* dapat memiliki konsekuensi buruk pada mereka secara fisik maupun mental. *Game online* jika dimainkan secara terus menerus atau telah mengalami kecanduan terhadap *game online* maka akan sangat berpengaruh terhadap kegiatan siswa, Dengan demikian, hal tersebut memiliki dampak signifikan pada kegiatan siswa terutama kegiatan yang berkaitan dengan sekolah ataupun kegiatan yang mendukung potensi belajar siswa.

Maraknya *Game online* sangat berpengaruh terhadap sikap siswa, yang dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar dan membuat siswa menjadi kurang disiplin dalam waktu seperti terlambat datang kesekolah, terlambat mengumpulkan tugas dan tidak bisa berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini adapun hadist Nabi sallallahu alaihi wasallam sebagai berikut:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang” (HR. Bukhari no. 6412)

Salah satu sekolah yang terdampak dari maraknya *game online* adalah siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta, selain dari memberikan solusi dan mempermudah dalam dunia Pendidikan teknologi juga memberikan beberapa hiburan salah satunya adalah *game online*, apabila dilakukan secara berlebihan, penggunaan *game online* dapat menimbulkan konsekuensi negatif bagi individu yang menggunakannya. Ketergantungan pada *game online* bisa terjadi, menyebabkan pengabaian terhadap kegiatan lainnya. *Game online* telah menjadi populer di kalangan masyarakat, termasuk di antara anak-anak dan

orang dewasa, tapi kebanyakan yang memainkan adalah remaja tak terkecuali siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta, yang mana terdapat indikasi adanya kecanduan *game online* dilihat dari penggunaan *handphone secara* intens oleh siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta yang tidak jarang waktunya dihabiskan untuk bermain *game* saat menggunakan *handphone* nya yang mengakibatkan siswa menjadi kurang disiplin seperti tidak mengerjakan tugas, telambat ke sekolah, mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, menurunkan fokus belajar siswa dalam kelas dan siswa menjadi terbiasa berbicara yang tidak baik (mengumpat) apabila terjadi kesalahan yang dilakukan oleh pemain lain sehingga menyebabkan kekalahan.<sup>5</sup> Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apa yang menjadi latar belakang siswa kecanduan *game online*?
2. Apa saja peran guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta?
3. Apa saja kendala guru Pendidikan Agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta?

---

<sup>5</sup>Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam MAN 1 Bantul Yogyakarta, Ahmad Furqon, 3 Oktober 2022.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pernyataan yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apa yang menjadi latar belakang siswa sehingga mengalami kecanduan *game online*
2. Untuk mengetahui peran guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*
3. Untuk mengetahui kendala dan hambatan guru pendidikan Agama Islam dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Mengetahui serta memberikan pengetahuan yang lebih luas bagi penulis dan pembaca serta dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian yang akan datang.
2. Memberikan wawasan bagi guru dalam mengatasi kecanduan *game online* terkhusus guru Pendidikan Agama Islam.
3. Memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menangani kecanduan *game online* kemudian memancing untuk mencari solusi yang efektif dalam mengatasi kecanduan *game online*.
4. Sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi penelitian yang selanjutnya.

## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah kumpulan penelitian sebelumnya yang berfungsi sebagai panduan untuk penelitian berikutnya. Untuk memperkuat landasan penelitian sebelumnya yang terkait dan berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan, sehingga dapat berfungsi sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitian. Berikut ini adalah bahan-bahan pustaka yang menjadi fokus kajian pada penelitian ini:

*Pertama* Penelitian yang dilakukan oleh Umi Khuzaimah, yang berjudul "Strategi Guru dalam Menangani Kecanduan *Game online* di MI Al-Hikma Jabung Talun Blitar, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung."<sup>6</sup> Mengacu pada studi yang dilakukan oleh Umi Khuzaimah tentang strategi guru dalam menangani kecanduan *game online* dan konsep yang dihasilkannya untuk mengatasi kecanduan tersebut, penelitian ini memiliki kesamaan dengan fokus pada strategi guru dan konsep yang diterapkan untuk menangani kecanduan bermain *game online*. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian tersebut terletak pada cakupan subjek, di mana penelitian ini lebih luas mencakup semua guru.

*Kedua* Penelitian yang dilaksanakan oleh Cahya Elyza Dalimunthe yang berjudul "Pendekatan Teknik Konseling Self dalam Mengatasi Kecanduan *Game online* melalui Layanan Konseling Individu di SMP Al Hidayah

---

<sup>6</sup>Umi Khuzaimah, *Strategi Guru Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game online Di Mi Al-Hikmah Jabung Talun Blitar*, Skripsi, (Tulung Agung: IAIN Tulung Agung, 2019)

Medan."<sup>7</sup> Dalam penelitian ini, didapatkan temuan bahwa penanggulangan ketergantungan *game online* pada siswa dapat dilakukan dengan menerapkan strategi konseling dengan layanan konsultasi individu. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara lebih mendalam masalah yang dihadapi oleh siswa. Guru Bimbingan Konseling (BK) juga memberi perhatian khusus kepada siswa yang ketergantungan *game online* dengan menyusun jadwal penggunaan Smartphone. Memiliki kesamaan terutama dalam pembahasan mengenai *game online* dan tugas guru saat mengatasi ketergantungan *game online*. Namun, penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menangani ketergantungan *game online*. Dengan merujuk pada penelitian terdahulu, dapat dijadikan referensi untuk memahami teknik dan strategi yang dapat digunakan oleh guru PAI dalam menyelesaikan ketergantungan *game online*.

*Ketiga* penelitian yang di lakukan Muhammad Iqbal tentang pengaruh *game online* pada sikap siswa belajar Pendidikan agama islam, Seseorang yang ketergantungan *game online* mengalami desakan untuk terus-menerus terlibat dalam bermain *game online* dapat menyebabkan masalah dalam interaksi sosial dan kesehatan bahkan tidak dapat terlepas dari *game online* ini sampai melupakan tugas sekolahnya.<sup>8</sup> Siapapun yang sangat terikat pada *game online* akan mengalami perubahan sikap, mungkin sebagai pemain tidak akan

---

<sup>7</sup>Cahya Elyza Dalimunthe, *Pendekatan Teknik Konseling self Dalam Mengatasi Kecanduan Game online Melalui Layanan Konseling Individual di SMP Al Hidayah Medan*, Skripsi, (Medan; UIN Sumatera Utara, 2020)

<sup>8</sup>Iqbal. M, *Dampak Game online Terhadap Sikap Siswa Belajar Pendidikan Agama Islam*, el-Moona Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Volume 3 (2), 2021, hlm. 121.

merasakan perubahan ini namun lingkungan disekitar atau orang lain dapat merasakan perubahan tersebut seperti telat mengumpulkan tugas, datang terlambat mengikuti jam pelajaran, tidak mendengarkan materi yang sedang dijelaskan karena yang terpikirkan adalah *gamenya*. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam pembahasan mengenai kecanduan *game online* akan tetapi penelitian ini lebih mengarah ke sikap siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam menjadi fokus penelitian terdahulu, sementara penelitian yang akan dilakukan akan menitikberatkan pada peran guru Pendidikan Agama Islam saat menangani ketergantungan *game online* pada siswa.

*Keempat* Sri Wahyuni Adiningtiyas dalam penelitiannya tentang Guru memiliki tanggung jawab untuk mengatasi masalah kecanduan game online dengan memastikan bahwa sekolah menyediakan layanan bimbingan dan konseling untuk mengurangi dampak buruknya. Langkah-langkah khusus untuk membantu siswa yang terjerat dalam kebiasaan bermain game online dapat diimplementasikan melalui bimbingan dan konseling. Ini mencakup pengembangan keterampilan pencegahan, pemahaman, penanganan, dan pengawasan (advokasi).<sup>9</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi yang akan dilakukan mengenai peran guru dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* dan konsekuensi yang ditimbulkan oleh kecanduan tersebut.

*Kelima* Penelitian yang dilakukan oleh Diman Irawan dengan judul "Peran Guru Kelas dalam Mengatasi Rendahnya Moral Siswa akibat Pengaruh

---

<sup>9</sup>Sri Wahyuni Adiningtiyas., *Peran Guru PAI Dalam Mengatasi Kecanduan Game online*, Jurnal Kopasta, 4 (1), (2017) 28 – 40, hlm. 40.



*Game online* pada Kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu”.<sup>10</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai pendidik memiliki signifikansi yang besar dalam menangani isu moral yang timbul akibat kecanduan *game online*. Guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam membentuk dan meningkatkan karakter serta kecerdasan siswa mereka. Oleh karena itu, seorang guru perlu menyadari tanggung jawabnya dan berperan aktif dalam mengatasi akibat buruk ketergantungan *game online* pada moral anak-anak sekolah.

**Tabel 1.** Relevansi Tinjauan Pustaka dengan Penelitian

No	Penulis/peneliti	Judul	Tahun	Bentuk	Relevansi dengan penelitian
1.	Sri Wahyuni Adiningtiyas	Peran guru PAI dalam mengatasi kecanduan <i>game online</i>	2017	Artikel Vol. 4 No. 1	Peran guru PAI dalam mengatasi kecanduan <i>game online</i>
2.	Umi Khuzaimah	Strategi guru dalam kecanduan <i>game online</i> di Mi Al-Hikmah Jabung Talun Blitar	2019	Skripsi	Strategi yang diterapkan oleh guru untuk menghadapi kecanduan <i>game online</i>
3.	Cahya Elyza Dalimunthe	Pendekatan teknik konseling self dalam mengatasi kecanduan <i>game online</i> melalui	2020	Skripsi	Penanganan kecanduan <i>game online</i> dengan teknik <i>self</i>

<sup>10</sup>Diman Irawan, *Peran Guru Kelas Dalam Menanggulangi Rendahnya Moral Siswa Dampak Dari Game online Kelas V Di Darussalam Kota Bengkulu*, Skripsi, (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021), hlm. 45.

		layanan konseling individual di SMP Al Hidayah Medan			
4.	Muhammad Iqbal	Dampak <i>game online</i> terhadap sikap siswa belajar pendidikan agama Islam	2021	Artikel Vol. 3 No. 2	Dampak <i>game online</i> terhadap sikap siswa belajar Pendidikan Agama Islam
5.	Diman Irawan	Peran guru kelas dalam menanggulangi rendahnya moral siswa dampak dari <i>game online</i> kelas V di MI Darussalam Kota Bengkulu	2021	Skripsi	Peran guru dalam menghadapi masalah <i>game online</i> dan dampaknya terhadap siswa

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah sistematis yang dipergunakan oleh peneliti untuk memberikan jawaban dari pertanyaan penelitian atau menggapai tujuan kajian. Metode ini melibatkan pemilihan pendekatan, teknik, alat dengan prosedur yang sesuai untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang diperlukan. Terdapat beragam metode penelitian yang dapat dipilih,

tergantung pada jenis pertanyaan penelitian, ketersediaan sumber data, dan tujuan spesifik dari penelitian tersebut.<sup>11</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa metode penelitian merujuk pada rangkaian pendekatan dan teknik yang digunakan untuk menghimpun serta menganalisis data. Tujuan ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian atau mencapai target-target penelitian, khususnya terkait fenomena alamiah mengenai peran guru dalam menangani ketergantungan *game online* di MAN 1 Bantul, Yogyakarta.

#### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif lapangan, yang juga dikenal sebagai penelitian lapangan (*field research*). Pendekatan ini memerlukan peneliti untuk melaksanakan studi lapangan guna memahami kejadian alami yang ada. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan, mengetahui lebih jauh, dan menghasilkan pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>12</sup>

Peneliti memilih metode penelitian kualitatif karena masalah dan tujuan studi. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang dilakukan dalam lingkungan alami objek penelitian. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam penelitian ini, dan metode pengumpulan data menggunakan triangulasi (penggabungan).<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung Mandar University Press, 1995, hlm. 72.

<sup>12</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya, 2013), Edisi Revisi, Cet 31, hlm. 26

<sup>13</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Afabeta2011) hlm. 15

Menurut Lexy Meleong, pendekatan kualitatif dapat dijelaskan sebagai Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang fokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena atau peristiwa yang diteliti. Pendekatan ini menekankan pada interpretasi, konteks, dan makna dalam data, serta sering menggunakan teknik seperti wawancara, observasi partisipatif, dan analisis teks. Pendekatan kualitatif berupaya untuk memahami kompleksitas dari perspektif subjek yang diteliti, dengan penekanan pada kekayaan data deskriptif dan naratif.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif secara menyeluruh melibatkan analisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individu atau kelompok. Data untuk penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berbagai deskripsi ini digunakan untuk mendapatkan penjelasan yang mendalam dan relevan terkait dengan peran guru dalam menangani kecanduan *game online* pada siswa di MAN 1 Bantul, Yogyakarta.

## 2. Sumber Data

### a. Data Primer

Sumber data primer merujuk kepada data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber aslinya, sehingga tersebut dapat dikatakan sebagai sumber data primer atau utama yang mempunyai banyak data dan informasi mengenai apa yang akan diteliti. Data primer didapatkan dengan melakukan wawancara kepada narasumber atau informan.

Narasumber yang diwawancarai yakni meliputi Guru Pendidikan Agama Islam dan siswa Kelas X MAN 1 Bantul Yogyakarta. Narasumber yang dipilih merupakan narasumber yang telah memenuhi kriteria sebagaimana masalah yang akan diteliti karena merekalah yang mengetahui bagaimana kondisi kelas X MAN 1 Bantul Yogyakarta, adapun alasan peneliti memilih kelas X dikarenakan masa transisi dari SMP ke SMA juga sangat berdampak pada siswa, pergaulan sosial menjadi salah satu aspek yang paling berpengaruh selama transisi seperti pergaulan baru, peningkatan kemandirian dalam mengatur waktu dalam segala aktivitas.

**Tabel 2.** Sumber Data primer

No.	Informan	Jumlah
1.	Guru PAI	2
2.	Siswa kelas X MAN 1 Bantul Yogyakarta, 7 Kelas	3
<b>TOTAL</b>		5

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder ialah data yang didapat dari yang sudah ada sebelumnya, data tersebut didapatkan dari dokumen lain seperti buku, artikel, artikel jurnal yang dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan, Data sekunder penelitian ini menggunakan foto, selain foto pendukung data sekunder dapat berupa data-data dalam bentuk *soft file* yang dimiliki MAN 1 Bantul Yogyakarta yaitu mengenai Profil MAN 1 Bantul Yogyakarta, visi misi dan data siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk merasakan kemudian memahami mengenai suatu fenomena yang terjadi di tempat penelitian. Pada hakikatnya, observasi adalah proses mendapatkan informasi menggunakan indra pendengaran, penciuman, dan penglihatan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kegiatan, peristiwa, objek, kondisi, atau suasana tertentu seseorang dapat merupakan hasil dari observasi untuk menjawab pertanyaan survei dalam observasi, pengamatan dilakukan untuk mendapatkan gambaran peristiwa secara langsung.<sup>14</sup>

Dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, metode observasi digunakan ketika peneliti ingin mengamati dan mencatat perilaku, interaksi, atau fenomena yang terjadi dalam situasi alami atau konteks tertentu. Ini biasanya terjadi ketika data yang diinginkan berkaitan dengan apa yang dapat diamati secara langsung, seperti dalam studi perilaku manusia, dinamika kelompok, atau proses alami dalam lingkungan tertentu. Metode observasi memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang situasi yang diamati, seringkali tanpa mengganggu atau mempengaruhi subjek yang diamati.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Metode Pengumpulan Data penelitian Kualitatif, 2011

<sup>15</sup>*Ibid.* hlm. 145

Teknik pengamatan dilakukan dengan melihat dan juga mengamati secara langsung aktivitas guru dengan siswa di sekolah serta tindakan-tindakan guru Pendidikan Agama Islam saat menangani ketergantungan *game online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta, dengan observasi semua panca indra dipergunakan dalam menangkap informasi sekecil apapun. Dan narasumbernya adalah guru Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Bantul Yogyakarta khususnya yang mengajar di kelas X.

b. Wawancara

Teknik wawancara merupakan pengumpulan data yang melibatkan percakapan langsung antara peneliti dan responden. Menurut Bimo Walgito, dengan wawancara akan memperoleh data langsung dari individu yang terlibat, melibatkan interaksi langsung (*face to face* dengan informan.).<sup>16</sup> Secara sederhana wawancara dapat diartikan sebagai interaksi tanya jawab antara peneliti dan narasumber yang dianggap memiliki informasi yang relevan. relevan mengenai topik yang akan diteliti. Yang mana diharapkan peneliti mendapatkan informasi sebanyak banyaknya dari informan yang di anggap memiliki banyak informasi mengenai kecanduan *game online* yakni guru pendidikan agama Islam dan Siswa kelas X di MAN 1 Bantul Yogyakarta.

---

<sup>16</sup>Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah III*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), hlm. 4.

Wawancara pada penelitian ini akan dilakukan secara terbuka dan menggunakan wawancara semi struktur dengan pemilihan informan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut sugiyono dalam jurnal yang ditulis oleh Faizal Chan dan kawan-kawan, Teknik *purposive sampling* ialah pengambilan sampel secara selektif berdasarkan kriteria tertentu, dengan tujuan mendapatkan sampel yang mewakili karakteristik tertentu yang relevan dengan penelitian.<sup>17</sup> Wawancara dilakukan kepada narasumber secara mendalam yang disebut *in-depth interview* peneliti melakukan interaksi langsung dengan seseorang yang dianggap memiliki data mendalam terkait dengan penelitian yang akan dilakukan serta mendalami kejadian yang terjadi dilingkungan MAN 1 Bantul Yogyakarta di kelas X, pertama Guru pendidikan agama Islam yang mengajar di kelas X dan Siswa kelas X MAN 1 Bantul Yogyakarta. Wawancara ini dilakukan peneliti menemukan informasi secara mendalam tentang peranan guru pendidikan agama Islam dalam menangani ketergantungan *game online* di MAN 1 Bantul Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah informasi tentang kegiatan di masa lampau, dokumentasi yang dimaksud dapat berupa gambar dokumen tulisan atau karya ilmiah yang ditulis oleh seseorang baik yang bersifat

---

<sup>17</sup>Faizal Chan, dkk, *The Impact of Bullying on The Confidence of Elementary School Student*. Jurnal Pendas Mahakam 4.2 (2019) hlm. 154-155



privat atau pribadi. Dokumentasi merupakan data yang berbentuk file, foto dan bisa juga yang berbentuk audio visual, tulisan dan monumental, misalnya seperti pengambilan gambar pada saat penelitian berlangsung, pengambilan gambar profil sekolah, struktur organisasi dan letak geografis objek penelitian atau sekolah.

Dokumentasi pada penelitian ini dapat berupa gambar siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta dari hasil observasi kegiatan siswa, gambar saat melakukan wawancara dengan informan yang di ambil menggunakan kamera, rekaman saat melakukan wawancara dengan narasumber menggunakan perekam suara yang ada di *handphone* kemudian di tuangkan dalam bentuk tulisan, dokumen data penunjang yakni profil MAN 1 Bantul Yogyakarta, guru pendidikan agama Islam, kepala sekolah, waka kesiswaan dan siswa MAN 1 Bantul Yogyakarta.

#### 4. Analisis Data

Sebuah kegiatan analisis yang dilakukan secara detail dan intens sehingga data yang diperoleh tuntas dan jenuh merupakan analisis data. Teknik analisis data juga dapat dimaknai sebagai salah satu proses dalam mengatur atau mengurutkan data dan mengelompokkan kedalam sebuah pola dan jenis kemudian dilanjutkan dengan penafsiran (interpretasi) data. Kesimpulan secara sederhana adalah metode untuk melaksanakan proses penyederhanaan informasi sehingga mudah untuk dipahami.<sup>18</sup> Proses analisis data selama mengumpulkan data mengharuskan untuk bergerak

---

<sup>18</sup>*Ibid.*, hlm. 92

antara mempertimbangkan data yang telah ada dan merancang metode untuk pengumpulan data tambahan.<sup>19</sup> Setelah berhasil mengumpulkan data dari lapangan melalui berbagai metode, peneliti akan melakukan pengolahan dan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan mengatur dan menelaah semua data yang dikumpulkan. Dalam penelitian deskriptif kualitatif, proses analisis data terdiri dari pengurangan data, penyampaian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi hasil.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses merangkum atau pemeliharaan data yang lebih relevan dan lebih sederhana serta menghilangkan data data yang dianggap tidak perlu dan lebih berfokus ke hal-hal yang lebih penting, reduksi data secara spesifik adalah proses pengurangan dan penyempurnan data agar lebih memperjelas gambaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mempermudah mengelompokkan data dan penarikan kesimpulan. kemudian data dianalisis untuk menjelaskan kejadian di lapangan mengenai masalah yang ingin diteliti.

b. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data dilakukan dengan memaparkan informasi yang mana data ditampilkan secara sederhana berbentuk kalimat naratif dan sudah tersusun secara sistematis sehingga dapat dijadikan acuan dalam penarikan kesimpulan.

---

<sup>19</sup>*Ibid*, hlm.,246.

c. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah proses mengambil rangkuman atau konklusi dari temuan yang diperoleh selama penelitian. Ini melibatkan evaluasi data yang telah dikumpulkan, analisis hasil, dan interpretasi hasil penelitian untuk menentukan implikasi yang relevan. Penarikan kesimpulan memungkinkan peneliti untuk menghubungkan temuan kembali ke pertanyaan penelitian, menjawab tujuan penelitian, dan membuat pernyataan tentang signifikansi atau kontribusi penelitian tersebut terhadap bidang studi yang bersangkutan. Kesimpulan harus didukung oleh bukti yang diperoleh dari data yang valid dan dapat dipercaya, serta harus menggambarkan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang diteliti.<sup>20</sup>

Verifikasi hasil dalam penelitian adalah proses kritis untuk memastikan keabsahan dan keandalan temuan yang diperoleh. Ini mencakup penggunaan metode seperti triangulasi, rekayasa balik, peer review, dan validasi ulang untuk memeriksa data, analisis, dan kesimpulan penelitian. Moleong menyatakan bahwa verifikasi dilakukan untuk memastikan bahwa hasil yang dihasilkan dapat dipercaya dan relevan, serta memastikan integritas ilmiah dari penelitian tersebut.

---

<sup>20</sup>Mile, M.D, *Analisis Kata Kualitatif, Penerjemah Tjetjep Rohendi*. (Jakarta: UI Pres 1992). hlm. 91-94.

## 5. Validitas Data

Data yang telah terhimpun merupakan aset awal yang memiliki nilai penting dalam suatu penelitian. Data ini akan dianalisis dan digunakan sebagai landasan untuk mengambil kesimpulan. Ketika mempertimbangkan pentingnya, validitas data yang terhimpun menjadi sangat penting. Data yang tidak akurat dapat mengakibatkan kesimpulan yang tidak akurat, dan sebaliknya, data yang valid akan menghasilkan kesimpulan yang tepat berdasarkan penelitian. Validitas data adalah istilah yang merujuk pada akurasi dan keabsahan data tersebut.<sup>21</sup> Dalam konteks ini, strategi triangulasi digunakan sebagai pendekatan ganda untuk memastikan kevalidan data. Triangulasi, sebagai metode yang memeriksa keakuratan data, melibatkan elemen-elemen yang tidak langsung terkait dengan data itu sendiri, baik sebagai alat verifikasi maupun sebagai pembanding terhadap temuan data. Penerapan triangulasi dalam penelitian ini melibatkan:

- a. Triangulasi sumber adalah suatu pendekatan dalam penelitian yang melibatkan pengumpulan dan analisis data dari beberapa sumber yang berbeda untuk mengkonfirmasi atau memvalidasi temuan penelitian. Triangulasi sumber adalah langkah untuk menguji keabsahan data dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber atau informan. Pendekatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kepercayaan terhadap data dengan memverifikasi informasi melalui sudut pandang yang

---

<sup>21</sup>Bachri, Bachtiar S. "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10, No.1, 2010, hlm.46-62.

berbeda. Menggunakan metode serupa, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber informan. Sebagai contoh, jika penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang peran guru pendidikan agama Islam dalam mengatasi kecanduan *game online*, triangulasi sumber dapat dilakukan dengan mewawancarai berbagai pihak di sekolah seperti guru yang lain dan kepala sekolah.

Setelah data dikumpulkan dari berbagai sumber, langkah berikutnya adalah merinci dan mengkategorikan data tersebut. Kemudian, perbedaan dan persamaan dalam pandangan diidentifikasi, termasuk informasi yang bersifat spesifik dari setiap sumber data. Dengan menerapkan strategi triangulasi sumber, peneliti berupaya untuk membandingkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dari berbagai sumber atau narasumber. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengungkap kebenaran informasi yang peneliti peroleh.

Triangulasi sumber bertujuan untuk meningkatkan keandalan dan kevalidan hasil penelitian dengan membandingkan informasi dari berbagai perspektif atau sumber yang independen. Dengan menggabungkan data dari berbagai sumber, peneliti dapat meminimalkan bias atau ketidakpastian yang mungkin muncul dari satu

sumber data saja, sehingga menghasilkan temuan yang lebih kuat dan dapat dipercaya.<sup>22</sup>

b. Triangulasi Metode

Triangulasi metode adalah strategi dalam penelitian yang melibatkan pemanfaatan beberapa metode penelitian yang berbeda untuk menghimpun data mengenai fenomena yang sama. Pendekatan ini bertujuan untuk memverifikasi dan memvalidasi temuan dengan memeriksa apakah hasil yang sejajar atau konsisten dapat diidentifikasi melalui berbagai metode yang diterapkan.

Triangulasi metode, peneliti menggunakan minimal dua metode penelitian yang berbeda untuk mengumpulkan data. Pendekatan ini mencakup gabungan metode kualitatif dan kuantitatif, serta berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, survei, analisis dokumen, dan lainnya. Mengombinasikan beragam metode, peneliti berusaha mengurangi potensi bias dan kesalahan, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan tepat terkait fenomena yang sedang diselidiki. Triangulasi metode merupakan langkah untuk memastikan validitas data atau hasil penelitian, melibatkan penggunaan beberapa teknik pengumpulan data untuk

---

<sup>22</sup>Mariyani, Alfansyur Andarusi. *Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial*, Jurnal Kajian Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, Vol.5, No.2, 2020, hlm.146-150.

memperoleh informasi yang sejalan. Implementasinya juga dapat berupa proses cross-check atau pengecekan ulang.<sup>23</sup>

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memastikan kejelasan dan keterbacaan tulisan dalam penelitian ini, penulis mengorganisasikannya secara sistematis ke dalam beberapa bab:

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini meliputi penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, kajian pustaka, pendekatan penelitian, serta sistematika pembahasan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini mencakup kerangka teori mengenai pendidikan agama Islam, guru pendidikan agama Islam, kompetensi guru, peran guru, kecanduan *game online*, indikator kecanduan *game online*, dampak *game online*, *game online*, jenis *game online*.

### **BAB III Gambaran Umum**

Bab ini berisi tentang setting lokasi dan profil sekolah, sejarah berdirinya MAN 1 Bantul, visi dan misi, keadaan peserta didik, dan data ini akan didapatkan ketika berlangsungnya penelitian di lapangan.

---

<sup>23</sup>Bachri, Bachtiar S. *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.10, No.1, 2010, hlm.46-62

#### BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian.

Bab ini memuat penjelasan mengenai temuan dari penelitian mengenai latar belakang siswa kecanduan *game online*, peran guru dalam mengatasi kecanduan *game online*, kendala dalam mengatasi kecanduan *game online*.

#### BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang berhubungan dengan masalah yang baru terjadi dilapangan dari temuan penelitian yang dikemukakan pada bab terdahulu