

**EFEKTIVITAS TERAPI KALIGRAFI UNTUK MENURUNKAN
GANGGUAN ADIKSI GAME ONLINE POKEMON GO PADA SISWA
SMP ISLAM AL-KAUTSAR SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi

Oleh:

DIMAS SAPUTRO

NIM: 134411024

FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2018

**EFEKTIVITAS TERAPI KALIGRAFI UNTUK MENURUNKAN
GANGGUAN ADIKSI GAME ONLINE POKEMON GO PADA SISWA
SMP ISLAM AL-KAUTSAR SEMARANG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi

Oleh:

DIMAS SAPUTRO

NIM: 134411024

Semarang, 12 Juni 2017

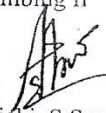
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dr. H. Sulaiman M.Ag
NIP. 19720709 199903 1 002

Pembimbing II



Sri Rejeki, S.Sos.I, M.Si
NIP. 19790304 200604 2001

DEKLARASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dimas Saputro
Nim : 134411024
Jurusan : Tasawuf & Psikoterapi
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Judul Skripsi : Efektivitas Terapi Kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi *game online* Pokemon Go pada Siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan dalam pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 12 Juni 2017



Dimas Saputro

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 3 eksemplar

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Dimas Saputro

Nim : 134411024

Jurusan : Tasawuf & Psikoterapi

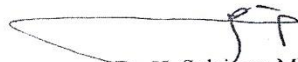
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul Skripsi : Efektivitas Terapi Kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi *game online* Pokemon Go pada Siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. H. Sulaiman M. Ag
NIP. 19720709 199903 1 002

Pembimbing II



Sri Rejeki, S.Sos.I, M.Si
NIP. 19790304 200604 2001

PENGESAHAN

Skripsi Saudara **Dimas Saputro** dengan NIM 134411024 telah dimunaqasyahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, pada tanggal: 15 Januari 2018 dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.1) dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi.



Ustadz Muhammad Musyafiq, M.Ag
NIP. 19720709 199903 1002

Pembimbing I

Dr. H. Sulaiman M.Ag
NIP. 19720709 1999031 002

Penguji I

Fitriyati, S.Psi., M.Si
NIP. 19690725 2005501 2002

Pembimbing II

Sri Rejeki, S.Sos.I, M.Si
NIP. 19790304 200604 2001

Penguji II

Drs. H. Nidlomun Ni'am, M.Ag
NIP. 19580809 199503 1001

Sekretaris Sidang

Zainul Adzfar M.Ag
NIP. 19730826 200212 1002

MOTTO

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

“Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban jawabnya.”(Q.S. Al Isra, 17: 36)

TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkatnya. Pedoman transliterasi dalam skripsi ini meliputi:

1. Kosonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sta	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Tha	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Dha	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	'ain'	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat.

Transliterasinya sebagai berikut:

كتب dibaca kataba

فعل dibaca fa'ala

ذكر dibaca zükira

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasi lainnya berupa gabungan huruf, yaitu:

يد هب dibaca yazhabu

سعل dibaca su'ila

كيف dibaca kaifa

هول dibaca haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, contoh:

قال dibaca qāla

قيل dibaca qīla

يقول dibaca yaqūlu

4. Ta Marbutah

Transliterasinya menggunakan:

a. Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya ah.

Contoh : طلحة dibaca ṭhalhah

b. Sedangkan pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh : روضة الاطفال dibaca rauḍat ul aṭfal

5. Syaddah

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab di lambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut di lambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan yang diberi tanda syaddah. Contoh:

ربنا dibaca rabbanā

نزل dibaca nazzala

البر dibaca al-Birr

الحج dibaca al-Hajj

نعم dibaca na‘ ‘ama

6. Kata Sandang

Transliterasi kata sandang dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

a. Kata sandang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh: الرحيم dibaca ar-rahīmu

b. Kata sandang diikuti huruf qamariah

Kata sandang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya.

Contoh: الملك dibaca al-maliku

Namun demikian, dalam penulisan skripsi penulis menggunakan model kedua, yaitu baik kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah ataupun huruf al-qamariah tetap menggunakan al-Qamariah.

7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah di transliterasikan dengan apostrof, namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak di lambangkan karena dalam tulisan arab berupa alif. Contoh:

تأخذونه dibaca ta'khuzūna

النوء dibaca an-nau'

شيء dibaca syai'un

ان dibaca inna

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah, hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan hruuf Arab sudah lazimnya dirangkaiakan dengan kata lain. Karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

مناستطاع اليه سبيلا dibaca manistaṭā' a ilaihi sabila

وان الله لهو خير الرازقين dibaca wa innalāhā lahuwa khairurrāziqīn

9. Huruf Kapital

Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu di dahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Contoh:

ومامحمدالارسل dibaca wa mā Muhammadun illā rasūl

ولقدراه بالافق المين

dibaca wa laqad ra‘āhu bi al-ufuq al-mubīnī

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu, peresmian pedoman transliterasi Arab Latin (Versi Internasional) ini perlu di sertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

Kecanduan game Pokemon Go adalah seseorang yang ketergantungan terhadap karakter monster-monster untuk menangkap, melatih, mempertarungkan semua jenis Pokemon. Sementara Terapi Kaligrafi adalah salah satu *treatment* yang menggunakan media seni, gambar-gambar, proses kreatif seni, dan respon-respon klien terhadap produk seni yang dihasilkannya melalui tulisan ayat-ayat Quran berlandaskan hukum Islam, sebagai refleksi dari perkembangan individu, kemampuan-kemampuan, kepribadian, ketertarikan-ketertarikan, pusat perhatian, dan konflik-konfliknya. Dengan mencipta seni melalui media dapat membangkitkan kepercayaan diri bahwa mereka mampu menciptakan sesuatu yang berharga. Bila seni melalui kaligrafi dikomunikasikan melalui kelompok terapi, maka dapat membangkitkan harga diri penderita kecanduan game online Pokemon Go.

Penelitian ini bersifat kuantitatif *true eksperimen* dengan desain eksperimennya yaitu *Pretest-posttest Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *Purposive Random Sampling*. Berdasarkan teknik tersebut diambil sampel sebanyak 66 murid (33 sebagai kelompok eksperimen, dan 33 sebagai kelompok kontrol). Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran skala dan penilaian observasi. Analisis data menggunakan Uji T independen, Uji T dependent, dan Regresi sederhana dengan bantuan SPSS (*Statistical Program For Social Service*) versi 20.00 for windows.

Hasil uji hipotesis 1 diperoleh $t = 4.458$ dengan $p = 0.000$ ($p < 0,05$). Hasil uji hipotesis 2 diperoleh $t = 16.240$ dengan $p = 0.000$ ($p < 0,05$). Dan Hasil uji hipotesis 3 diperoleh nilai $R = 135.054$ dengan $p = 0.000$ ($p < 0,05$). Dari beberapa hipotesis disimpulkan. Ada perbedaan perubahan tingkat adiksi game online Pokemon Go antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ada perbedaan tingkat adiksi siswa antara sebelum menyusun media puzzle kaligrafi dan setelah menyusun puzzle kaligrafi. Ada pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi game online Pokemon Go.

Kata kunci: Terapi Kaligrafi, Gangguan Adiksi Game Online Pokemon Go

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji kita panjatkan kepada Allah SWT., Tuhan seru sekalian alam atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan-Nya kepada kita. Untaian *Shalawat serta salam* senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, segenap keluarga, sahabat serta seluruh umatnya yang tetap istiqomah di jalan-Nya.

Alhamdulillah atas limpahan kasih dan sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penyelesaian skripsi ini, bukanlah semata-mata upaya dan usaha pribadi, berkat bimbingan, dorongan dan bantuan semua pihak yang berada di sekeliling penulis, sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai prasyarat terakhir dalam menempuh pembelajaran di Fakultas Ushuluddin UIN Walisongo, Untuk itu ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis tunjukkan kepada :

1. Yang terhormat Prof. Dr. H. Muhibbin, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Yang terhormat Dr. H. Mukhsin Jamil. M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan seluruh staf-stafnya yang mengarahkan gagasan saya sehingga dapat dirumuskan dan disusun sebagai skripsi.
3. Yang Terhormat Dr. H. Sulaiman M.Ag selaku ketua Jurusan Tasawuf Psikoterapi dan Ibu Fitriyati, S.Pi, M.Psi, selaku sekretaris Jurusan Tasawuf Psikoterapi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang.
4. Pembimbing skripsi, Dr. H. Sulaiman M.A selaku Pembimbing I dan Sri Rejeki, S.Sos.i, M.Si, selaku Pembimbing II karena dengan bimbingan, pengarahan dan petunjuknya selama penyusunan skripsi, penulis mampu mengembangkan dan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin UIN Walisongo Semarang, yang telah memberi bimbingan dan arahan dalam proses belajar di kuliah ataupun dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Orang tua, Bapak Setiawan dan Ibu Sri Hartanti atas cinta dan kasih sayang serta kekuatan doa restu *Panjenengan*, penulis mampu melalui semua berbagai agar saya menjadi orang yang sukses dunia akhirat.

6. Bapak Setiawan dan Ibu Sri Hartanti, kedua orang tuaku, atas cinta dan kasih sayang serta kekuatan doa restu *Panjenengan*, penulis mampu melalui semua cobaan dalam hidup.
7. Saudaraku tercinta Shelly Selvianne terimakasih atas semua dukungannya dan doa sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman dari TK PGRI, SD N Karanganyar 01, SMP N 31 Semarang , SMA N 8 Semarang baik intra maupun ekstra, terimakasih atas pembelajaran keorganisasiannya.
9. Teman-teman dan Keluarga KKN 67 POSKO 7 Gilirejo atas dukungannya.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini membawa manfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya. Amin

Semarang, 12 Juni 2017

Penulis,



Dimas saputro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DEKLARASI.....	iv
HALAMAN NOTA PEMBIMBING.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
TRANSLITERASI	vii
ABSTRAK.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Tinjauan Pustaka.....	10
F. Sistematika Penulisan.....	12

BAB II. TINJAUAN UMUM TENTANG PUZZLE KALIGRAFI DAN GANGGUAN ADIKSI GAME ONLINE POKEMON GO

A. Terapi Kaligrafi	
1. Pengertian Terapi bermain.....	14
2. Kaligrafi.....	15
3. Jenis-Jenis Kaligrafi.....	16
4. Tujuan Pendidikan Kaligrafi.....	18
5. Manfaat Pendidikan Kaligrafi.....	19
6. Teori yang berhubungan Terapi bermain Kaligrafi.....	19
7. Terapi Puzzle kaligrafi dalam Islam.....	21
B. Gangguan Adiksi Game Online Pokemon Go	
1. Pengertian adiksi game online.....	23

2.	Jenis-jenis game online.....	25
3.	Teori yang berhubungan Perilaku adiksi game online.....	27
4.	Aspek-Aspek Kecanduan game online.....	28
5.	Karakteristik siswa yang mengalami adiksi game online.....	30
6.	Faktor yang mempengaruhi adiksi pokemon Go.....	30
7.	Massively Multiplayer Online Role Playing Game Pokemon Go....	32
a.	Sejarah Pokemon.....	33
b.	Jenis-jenis Pokemon.....	35
c.	Istilah Massively Multiplayer Online Role Playing Game Pokemon Go.....	37
d.	Adiksi MMORPG Pokemon Go dalam Islam.....	39
C.	Terapi Kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi game online Pokemon Go.....	40
D.	Hipotesis Penelitian.....	46

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	47
B.	Variabel Penelitian.....	48
C.	Definisi Operasional.....	48
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	49
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
F.	Teknik Analisis Data.....	57
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	58

BAB IV. PEMBAHASAN

A.	Gambaran Umum Objek Penelitian	
1.	Letak Geografis SMP Islam Al-Kautsar Semarang.....	64
2.	Struktur Organisasi SMP Islam Al-Kautsar Semarang.....	64
3.	Visi dan Misi SMP Islam Al-Kautsar Semarang.....	65
4.	Sarana dan prasarana SMP Islam Al-Kautsar Semarang.....	66

5. Keadaan siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang.....	66
6. Metode Pembelajaran SMP Islam Al-Kautsar Semarang.....	68
B. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian	
1. Awal Observasi.....	69
2. Pelaksanaan Pretes.....	71
3. Pelaksanaan Terapi Kaligrafi.....	72
4. Pelaksanaan Postes.....	74
5. Evaluasi Terapi Kaligrafi.....	75
C. Deskripsi Data Penelitian.....	84
D. Analisis Uji Prasarat	
1. Uji Normalitas	90
2. Uji Homogenitas.....	92
3. Uji Linier.....	93
4. Uji Hipotesis.....	94
E. Pembahasan.....	102
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram garis treatment pengukuran terapi kaligrafi.....	84
Gambar 2 Grafik Histogram.....	92
Gambar 3 Gambar P-Plot.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Serial pokemon Go berdasarkan generasi.....	36
Tabel 2 Elemen dasar pada pokemon Go.....	38
Tabel 3 Jenis Musuh dan kecenderungan penggunaan elemen dalam melatih pokemon go.....	40
Tabel 4 Desain penelitian Eksperimen.....	50
Tabel 5 Instrumen treatment pengukuran puzzle kaligrafi.....	55
Tabel 6 Blueprint skala adiksi pokemon Go.....	59
Tabel 7 Hasil Skala Pretes.....	62
Tabel 8 Hasil Skala Postes	63
Tabel 9 Kaidah Reliabilitas Gullford.....	65
Tabel 10 Reliabilitas Skala Pretes.....	65
Tabel 12 Reliabilitas Skala Postes.....	66
Tabel 13 Deskripsi statistik.....	88
Tabel 14 Uji Normalitas.....	94
Tabel 15 Uji Homogenitas.....	96
Tabel 16 Uji Linieritas.....	97
Tabel 17 Uji Hipotesis.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skala
- Lampiran 2. Penilaian treatment terapi kaligrafi
- Lampiran 3. Tabulasi skala pretes dan postes
- Lampiran 3. Uji validitas dan reliabilitas
- Lampiran 4. Deskripsi statistik
- Lampiran 5. Analisis uji prasarat
- Lampiran 6. Analisis uji hipotesis
- Lampiran 7. Foto penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu hal yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia. Karena teknologi informasi dan komunikasi mulai berkembang pesat pada abad ke 21. Sehingga, abad ini dikenal dengan abad informasi (*Information Age*). Tanpa adanya teknologi informasi dan komunikasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Teknologi informasi dan komunikasi hingga saat ini berkembang begitu cepat di setiap aspek kehidupan masyarakat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Sebagaimana telah diketahui, bahwa Negara Indonesia memiliki tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke 4 yang berbunyi “....., *mencerdaskan kehidupan bangsa dan.....*. Kemudian dijabarkan dalam Pasal 31 ayat (1) “*Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan*”. Dan ayat (5) “*Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan*

persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia”(UUD Hasil Amandemen).

Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan dan dampak dalam berbagai bidang, terutama pada bidang elektronik. *Handphone* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi informasi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi *handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.¹ *Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih pun bermunculan.²

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan.³ Menurut Adler manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial. Mereka menghubungkan dirinya dengan orang lain, ikut dalam kegiatan-kegiatan kerja sama sosial, menempatkan kesejahteraan sosial di atas kepentingan diri sendiri dan mengembangkan gaya hidup yang mengutamakan orientasi sosial. Jenis perangkat *game* dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game*

¹Vanessa Mayrahma Swastika, *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologiindonesia.kompasiana.com.html>, diakses 27 November 2015.

²Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 5-6.

³Samuel Henry, *Ibid*, hlm. 8

canggih berbasis seperti Playstation, *First Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RPL), *Cross-Platform Online* (CPO), *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG), *Browser Games* (BG), *Simulation Games* dan *Simulation Games Massively Multiplayer Online Games* (MMOG) yang sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang.⁴

Begitu Juga *game online* Pokemon-Go. Pokemon Go telah menjadi fenomena sosial baru di dunia. *Mobile game* yang dibesut oleh Niantic Inc dan, serta didukung oleh investor, Nintendo Co. Ltd., ini cukup merebut hati sebagian pengguna *smartphone* Android dan iPhone. Betapa tidak, *The Pokemon Go* penggemarnya pun kini ada di berbagai kalangan usia, dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Bahkan bukan saja melalui *word of mouth*, tetapi kegiatan yang diluncurkan penyedia jasa transportasi secara *online* dan entitas lainnya. Pokemon Go juga diperkenalkan di Negara seperti Amerika Serikat, Australia, dan Selandia. Pada 6 Juli 2016, akhirnya merambah ke Asia Tenggara, terlebih di Negara Indonesia. Belum lama, Pokemon Go melalui aplikasi Play Store, sudah mencapai jutaan bahkan sudah tembus 10 juta *download*. Meskipun belum ada pernyataan resmi dari Niantic untuk meluncurkan secara resmi di Indonesia namun CEO Niantic Labs John Hanke sudah memberi sinyal akan melansir *game* ini di lebih dari 200 negara.⁵

Pamela Rutledge dari *Media Psychology Research Center* Amerika Serikat mencoba menganalisis bahwa Pokemon Go berbeda pada game yang umum. *Game* pada umumnya membuat para pemain malas yang hanya berdiam di suatu tempat. Namun, Pokemon Go membuat terobosan yang berbeda, dimana para pemain di haruskan melakukan aktifitas fisik, yaitu berjelajah keluar. Hal ini dipercaya dapat mengubah suasana hati secara psikologi. Karena pada dasarnya manusia itu membutuhkan pergerakan dan interaksi sosial pada orang lain ataupun sesama pemain.⁶ Melalui interaksi

⁴ Candra Zebeh Azi, *Berburu rupiah lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), hlm. 15-19

⁵ Dodi Indrawijaya, *Pokemon Go Fenomenan sosial dan baru*, www.lintassarta.net diunduh pada tanggal 22 November 2016.

⁶ <http://suaraterkini.com/index.php/ct-menu-item-21/544-ini-hasil-penelitian-psikolog-amerika-tentang-pokemon-go>

sosial, manusia ingin menyampaikan tujuan, maksud, dan keinginan masing-masing. Sehubungan dengan hal ini, suatu interaksi sosial akan cenderung berlangsung positif dan berkesinambungan apabila:

- a. didasarkan kepada keutuhan yang nyata.
- b. memperhatikan efektifitas
- c. memperhatikan efisisensi
- d. menyesuaikan diri kepada kebenaran dan kaidah-kaidah yang berlaku
- e. tidak bersifat memaksa baik secara fisik maupun mental.⁷

Seorang psikolog John M. Grohol melaporkan pada *PsychCentral*, lewat media sosial, para pemain game Pokemon Go tersebut menceritakan perkembangan baik yang tak terduga dari rasa depresi dan kegelisahan sebagai hasil dari bermain game itu. Manfaat itu datang untuk mendorong orang bergerak - sesuatu dari penelitian ke penelitian lain telah menunjukkan hal tersebut bermanfaat untuk memotivasi orang-orang dengan masalah kesehatan mental. Untuk orang yang mengalami depresi, ide ini akan menjadi latihan yang sangat memungkinkan untuk dilakukan. Untuk seseorang yang mengalami kegelisahan di tengah kehidupan sosialnya, ide untuk pergi keluar dan memungkinkan untuk membangun komunikasi dengan orang-orang yang mereka temui.⁸

Dari fenomena ini, muncul berbagai macam anggapan terkait dampak negatif game Pokémon GO. Hal ini pula yang mendorong *tim Clinic for Community Empowerment* Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan membuat aksi cepat tanggap dengan melakukan mini riset dan kajian psikologi terkait game Pokémon GO. Aksi cepat tanggap ini dilakukan mulai dari akhir bulan Juli hingga awal Agustus 2016.

Dampak negatif dari game Pokemon Go sebagai berikut:

⁷ Dra. Roch Mulyati, M.Si, *IPS Ekonomi Kelas VIII semester 2*, (Semarang, MGMP IPS SMP, 2008), hlm. 6

⁸<http://www.ontamedis.com/2016/07/dampak-akibat-aplikasi-game-pokemon-go.html>

1. Kecanduan game (*addiction*). Game ini sangat memungkinkan para pengguna untuk menjadi kecanduan. Orang yang kecanduan akan terfokus untuk menunaikan hasratnya dan cenderung mengesampingkan hal-hal lain.
2. Meski bergerak, game ini membuat orang hanya terfokus kepada layar ponsel. Hal ini membuat para pemain justru tidak waspada (*awareness*) dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar karena hanya terpaku oleh layar ponsel. Sehingga efek-efek negatif pun muncul seperti kemacetan, kecelakaan, dsb.
3. Membuat pecandu game tidak bisa membedakan dunia nyata dan fantasi. Permainan ini menggabungkan elemen nyata dan elemen virtual. Sehingga ketika terus menerus dimainkan, orang yang sudah kecanduan akan susah untuk membedakan mana yang fantasi mana yang nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi kondisi fisik maupun psikologis pengguna.⁹

Fauzan berpendapat, pada prinsipnya, *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku di depan monitor selama berjam-jam.¹⁰ Tujuan *game* Pokémon Go adalah untuk menemukan, menangkap, pertempuran dan perdagangan Pokemon dan pemain secara aktif didorong untuk terhubung dengan pemain lain.

Bahkan anggota DPR beserta parlemen menilai bahwa, *game* yang menggunakan peranti *global positioning system* (GPS) dalam mencari arah keberadaan monster virtual ini membahayakan bagi keamanan informasi. Tantowi Yahya selaku Anggota DPR meminta pembahasan khusus mengenai masalah *game* Pokemon Go di samping membahas UU Informasi dan

⁹ Muhammad Hidayat , <http://uad.ac.id/id/berita/mengkaji-sisi-psikologis-dari-game-pok-mon-go>, diunduh pada tanggal 23 Agustus 2016

¹⁰ Merry Fitria Apriyanti, *Perilaku Agresif Remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di Kelurahan Ngagel rejo, Kecamatan Wonokromo Surabaya)*, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan, Vol.3 No. 3, 2015, hlm 996

Transaksi Elektronik, UU Penyiaran serta UU Telekomunikasi. Menyadari tidak mungkin menangkal fakta populernya *game* ini, pemerintah juga diminta mengantisipasi meluasnya *game* Pokemon Go di Tanah Air termasuk dari sisi keamanannya. Satuan Cyber Badan Intelijen Strategis (BAIS) TNI juga sempat mewaspadaai Pokemon Go dinilai tidak berbeda dengan sistem pengumpulan data berbasis lokasi yang kerap dilakukan *National Geospatial-Intelligence Agency* (NGA) dan *Central Intelligence Agency* (CIA) pada media sosial. Hal itu menjadi kewaspadaan terutama kala menyangkut tempat-tempat strategis seperti Lembaga Pemerintahan, Istana Negara, Kementerian Pertahanan dan Kementerian strategis lainnya. *Co-Founder Indonesia Cyber Security Forum* (ICSF) Melinda N. Wiria termasuk yang beranggapan bahwa, *game* berbasis lokasi ini mengundang risiko yang harus dihadapi oleh negara jika menimbulkan kenyataan lokasi-lokasi strategis ke publik antara lain mengganggu kenyamanan orang lain, kecelakaan, kehilangan pekerjaan.

SMP Islam Al-Kautsar merupakan Sekolah Menengah Pertama berbasis nilai-nilai keislaman. Remaja SMP Al-Kautsar Islam yang tinggal di sekitar kompleks setelah kegiatan belajar mengajar selesai, mereka bergegas mengeluarkan *smartphone*. Yang di lakukan Remaja tersebut ternyata sedang bermain Pokemon-Go. Peneliti telusuri lebih jauh, ternyata Siswa kelas VII, VIII di dalam *smartphone* juga terdapat *game* itu. Ketika di sekolah, jarang sekali mendengarkan pelajaran yang sibuk dengan Pokemon Go.¹¹ Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan bapak Sukrisno S.Pd, beliau merupakan guru Bahasa Jawa di sekolah SMP Islam Al-Kautsar, bahwa siswa SMP Islam Al-Kautsar dalam menaati sebuah peraturan masih kurang tertib. Menurut beliau, siswa kelas VII dan VIII itu suka melakukan aksi tawuran, pacaran, malak, dan membawa alat elektronik yang digunakan untuk bermain , dan juga masih ada siswa yang sering telat masuk kelas.

Kecurigaan muncul terhadap apa latar belakang penciptaan permainan ini dan adanya kekuatan yang menungganginya untuk tujuan

¹¹ Observasi dilakukan pada hari Senin, 8 Agustus 2016 pukul 10.00 WIB

tertentu. Pada dasarnya, semua permainan yang dilakukan manusia itu tidak dilarang. Karena itu adalah urusan dunia. Akan tetapi, dalam urusan apapun, Islam sebagai agama yang utuh dan lengkap, mempunyai petunjuk berupa prinsip-prinsip yang harus dipegang umatnya agar mereka selamat di dunia dan di akhirat. Mengenai fenomena permainan Pokemon Go, ada beberapa prinsip yang harus dipegang berdasarkan dalil-dalil dari Alquran.

وَلِلَّهِ مُلْكُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاللَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ (١٨٩) إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ
وَإِخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَبْصَارِ (١٩٠)

Artinya:

“Kepunyaan Allah-lah kerajaan langit dan bumi, dan Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”. Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.”¹²

Dari ayat diatas mengandung pelajaran untuk orang-orang yang beriman, bagaimana mereka berbicara dengan Tuhan ketika mereka telah mendapatkan hidayah tentang sesuatu yang terkait diatas dengan pengertian kebajikan dan keanekaragaman makhluk Allah. Melalui pemahaman yang dilakukan mufassir terhadap ayat Allah, terdapat peran dan fungsi akal secara lebih dan luas. Objek-objek yang dipikirkan adalah

1. *al-Khalq* yang berarti batasan dan ketentuan yang menunjukkan adanya keteraturan dan ketelitian.
2. *as-samawat* berarti segala sesuatu yang ada di atas kita dan terlihat dengan mata kepala,
3. *al-Ard* , tempat dimana kehidupan berlangsung
4. *ikhtilaf al-lail wa nahar*, artinya pergantian siang dan malam secara beraturan.

¹² Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: CV. Toha Putra Semarang, 1989), hlm. 109

5. *al-ayah*, dalil-dalil yang menunjukkan adanya Allah dan kekuasaan.¹³

Di dalam *game* Pokemon Go digambarkan adanya makhluk hidup fiktif yang mereka istilahkan dengan monster yang memiliki kekuatan gaib dan luar biasa. Monster-monster itu digambarkan mampu melakukan perkara, yang hanya mampu dilakukan adalah Allah. Hal seperti ini akan merusak aqidah dan pola pikir manusia. Seakan-akan mau menyaingi mukjizat para nabi dan rasul, bahkan mau menyaingi Allah dalam sifat dan perbuatan.

Berbicara tentang Media, usaha nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawanya dapat diterima dengan mudah oleh umatnya. Dengan menggunakan media yang tepat, yakni melalui media perbuatan nabi sendiri dengan memberikan contoh teladan yang baik.¹⁴ Hal ini diungkapkan dalam alQuran surat al Azhab : 21 :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya:

“*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.*”¹⁵

Selain media perbuatan, ada satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang dimaksud adalah Media Pendidikan Agama. Media Pendidikan Agama adalah semua aktifitas yang berhubungan dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik atau metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu, dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pendidikan dan pengajaran agama kepada orang lain,

¹³Ahmad Mustafa al-Maraghi, *Tafsir al-Maraghi, Juz 2*, (Mesir: Mustofa al-Bab al-Halabi, t.th.), hlm. 160

¹⁴ Prof. Dr. H. Anaswir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 115

¹⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Jakarta: CV. Toha Putra Semarang, 1989), hlm. 670

segala sesuatu atau benda dapat dipakai sebagai media pengajaran agama seperti papan tulis, buku pelajaran, buletin board, film, radio pendidikan, televisi pendidikan, komputer, karyawisata, dan masih banyak penggunaan media pendidikan.¹⁶

Terapi Kaligrafi merupakan Terapi media kaligrafi dipandang sebagai sebuah alternatif untuk menurunkan kecanduan game online (Pokemon Go). Terapi ini dapat dimanfaatkan kegunaannya karena seni kaligrafi dapat di rancang dan di mainkan memberikan peluang adanya umpan balik dari terapis dan klien berdasarkan hukum Islam. Terapi kaligrafi termasuk dalam *Art psychotherapy* mengintegrasikan bidang pengembangan manusia, seni visual (gambar, lukisan, patung, dan bentuk-bentuk seni lainnya), dan proses kreatif dengan model konseling dan psikoterapi.

Terapi media kaligrafi yang dibuat oleh peneliti dari Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi sebagai media pembelajaran dan pengobatan fisik dan psikis. Selain itu, didalamnya terdapat seni kaligrafi disertai motif jenis tulisan yang memiliki aspek estetika dan sekaligus bersumber pada Quran dan Hadis

B. Rumusan Masalah

Karena alasan diatas, peneliti mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada selisih (*gain score*) perbedaan adiksi *game online* Pokemon Go pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?
2. Apakah ada perbedaan selisih (*gain score*) adiksi *game online* Pokemon Go sebelum diberikan treatment menggunakan Terapi kaligrafi dan sesudah diberikan treatment pada kelompok eksperimen?
3. Apakah ada pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi *game online* Pokemon Go pada siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang?

¹⁶ Prof. Dr. H. Anaswir, *Op-cit*, hlm. 117

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar yang diharapkan penelitian ini dapat tercapai. Adapun penelitian yang dilakukan oleh penulis mempunyai tujuan yaitu Untuk mengetahui dan mengkaji mengenai efektivitas terapi kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi game online Pokemon-Go pada siswa di SMP Al-Kautsar Semarang

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di berikan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya ilmu Tasawuf dan Psikoterapi. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan tambahan bagi perkembangan studi tentang efektivitas terapi kaligrafi untuk menangani gangguan adiksi game online Pokemon Go pada siswa di SMP Al-Kautsar Semarang.
2. Secara Praktis, manfaat penelitian ini:
 1. Dapat memberikan referensi bagi para siswa yang gemar bermain game khususnya siswa SMP AL-Kautsar agar lebih fokus pada dunia pendidikan, religiusitas, dan sosial.
 2. Bagi Orang tua
Hasil penelitian dapat diharapkan menjadi salah satu pertimbangan agar orang tua memberikan pengawasan pada anak dalam bermain *game online* berbasis internet.
 3. Bagi peneliti lain
Diharapkan penelitian ini digunakan sebagai salah satu bahan rujukan yang dilakukan di masa yang akan datang.

E. Tinjauan Pustaka

Kajian Pustaka digunakan sebagai bahan acuan dan perbandingan baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, kajian ini juga mempunyai andil besar dalam rangka mendapatkan suatu

informasi yang ada sebelumnya mengenai teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Beberapa penelitian dan kajian dengan tema terapi seni telah dilakukan secara terpisah sebagai berikut:

1. Dhian Ririn Lestari, mahasiswa dari Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat dengan judul penelitian: *Terapi melukis terhadap kognitif pasien skizofrenia di rumah sakit jiwa sambang lihum*. Uji analisa menggunakan uji *T- test dependent*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pemberian terapi melukis terhadap kognitif pasien Skizofrenia di Rumah sakit jiwa Sambang lihum dengan nilai signifikansi 0.000 yang berarti $p < 0.05$.
2. Intan Nurul Kemala, mahasiswa dari Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ dengan penelitian: *Pengaruh terapi menulis puisi terhadap harga diri siswa (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa dengan Harga Diri Rendah di SMK Farmasi Mandala Tiara Bangsa)*. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Mann Whitney U Test menunjukkan nilai asymp. Sig = 0.010, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi = 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terjadi peningkatan harga diri yang signifikan setelah diberikan layanan terapi menulis puisi. Penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa siswa yang diberikan layanan terapi menulis puisi mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan layanan terapimenulis puisi. Selanjutnya konselor sekolah dapat mengimplementasikan layanan terapi menulis puisi sebagai layanan konseling mutakhir di sekolah.
3. Rifa Hidayah, mahasiswa dari Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan penelitian: *Pengaruh Terapi Seni terhadap Konsep Diri Anak*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi seni berpengaruh terhadap peningkatan konsep diri anak dengan diperoleh nilai t sebesar 10,53 dengan $p = 0,00$ ($p < 0,05$).

Meskipun penelitian sebelumnya juga menggunakan terapi seni secara umum, namun terapi yang digunakan berbeda. Pada penelitian sebelumnya

menggunakan terapi menulis puisi, melukis pemandangan. Sedangkan penelitian ini menggunakan terapi seni kaligrafi dengan media puzzle yang didalamnya terdapat nilai keislaman. Kaligrafi memberikan manfaat sebagai medium kebudayaan yang lahir dari agama, sosial, ekonomi, sebagai media ilmu dan penelitian ilmiah. Terapi kaligrafi diciptakan oleh Peneliti Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora. Selain itu, pada penelitian sebelumnya lebih fokus meneliti konsep diri, harga diri.

Sedangkan Penelitian pada penelitian ini lebih fokus terhadap gangguan psikologi siswa yang mengalami gangguan adiksi game online Pokemon Go.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian muka, bagian isi dan bagian akhir.

1. Bagian muka

Pada bagian ini memuat halaman judul, persetujuan pembimbing, deklarasi, pengesahan, motto, transliterasi, ucapan terima kasih, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran.

2. Bagian isi

Pada bagian ini terdiri dari beberapa bab, yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab dengan susunan sebagai berikut

- a. Bab I, berisi pendahuluan. Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.
- b. Bab II, kerangka teori. Dalam bab ini diuraikan mengenai kerangka teoritik penelitian yang berisi landasan dari permasalahan yang dikaji. Yaitu penjelasan mengenai terapi kaligrafi dan kecanduan Game online Pokemon Go.
- c. Bab III, yaitu berisi metodologi penelitian yang digunakan untuk memperoleh data dalam menunjang hasil penelitian yang meliputi: penguraian jenis penelitian, variabel, populasi dan sampel penelitian,

,tehnik pengambilan data teknik analisis, serta penulis memaparkan uji validitas dan uji realibilitas dari penelitian pada siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang.

- d. Bab IV, yaitu berupa data hasil penelitian penulis. Berupa Orientasi Kancan penelitian SMP Islam Al-Kautsar Semarang. Dalam bab ini penulis juga memaparkan mengenai deskriptif data penelitian, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

3. Bagian Penutup

Bab V, merupakan kesimpulan, saran dan penutup. Dalam bab ini merupakan kesimpulan dari semua pembahasan dan sekaligus jawaban dari permasalahan yang dikaji oleh peneliti.

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG TERAPI KALIGRAFI DAN GANGGUAN ADIKSI GAME ONLINE POKEMON GO

A. Terapi Kaligrafi

1. Pengertian Terapi bermain kaligrafi

Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak dari materi belajar dirumah atau sekolah.¹⁷ Istilah bermain berasal dari kata dasar main yang mendapat imbuhan “ber-an”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan media atau tidak. Piaget menjelaskan bahwa bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Menurut Hurlock,

¹⁷ Dahlan, T, *Games Sains Kreatif & Menyenangkan*. (Jakarta Selatan: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka, 2010), hlm. 1

bermain adalah unsur yang terpenting dalam perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial.

Sementara Landreth mendefinisikan terapi bermain sebagai hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dengan terapis profesional dalam prosedur terapi bermain yang menyediakan materi permainan yang dipilih dan memfasilitasi perkembangan suatu hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan eksplorasi dirinya (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilakunya) melalui media bermain.¹⁸ Sedangkan *International Assosiation for Play Theraphy* menyebutkan bahwa terapi bermain adalah penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan terapeutik permainan untuk membantu konseli mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.¹⁹

2. Kaligrafi

Kaligrafi merupakan khasanah kebudayaan Islam. Secara tradisional terus hadir sepanjang riuh perkembangan agama ini, karena berfungsi sebagai bahasa visual dari ayat-ayat suci. Dalam sejarah islam, Kaligrafi menjadi faktor penting karena selain sanggup mempersaudarakan kaum muslim dalam rasa dan bahasa keindahan. Juga secara dahsyat dapat memanifestasikan dirinya pada seluruh

¹⁸ Setiyo Purwanto, *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial, 2007: Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang Autisme* (<https://klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/>, diakses 14 Desember 2016).

¹⁹ Setiyo Purwanto, *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial, 2007: Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang Autisme* (<https://klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/>, diakses 14 Desember 2016).

pemikiran seni islam yang berwujud lukisan-lukisan yang diikuti oleh pameran-pameran atau pertunjukan yang meluas.²⁰

Kata kaligrafi diambil dari Bahasa Inggris “*Calligraphy*”, diambil dari Bahasa Yunani “*kalios*” yang berarti indah. Sedangkan “*graph*” yang berarti tulisan atau aksara. Bahasa Arab menyebutnya dengan istilah *khat* yang berarti garis atau tulisan indah. Secara umum kaligrafi atau *Khat* adalah penulisan huruf-huruf arab baik berdiri sendiri maupun tersusun dengan lainnya (saling sambung menyambung) dengan baik dan indah serta sesuai dengan pokok dan aturan yang ditetapkan oleh pakar ahli seni kaligrafi yang dikenal sebagai kaligrafer.²¹ *Khat* atau disebut dengan istilah *tahsinul khat* (membagikan tulisan) adalah kategori menulis yang tidak hanya menekankan rupa dan postur huruf dalam bentuk kata-kata atau kalimat, tetapi menyentuh aspek estetika.²²

3. Jenis-Jenis Tulisan Kaligrafi

Salah satu bidang kesenian yang sungguh menakjubkan pernah dihasilkan oleh umat Islam iaitu seni khat atau sering juga disebut seni kaligrafi Islam. Seni ini berkembang dari satu masa ke masa sehingga ia menjadi begitu terkenal dan sangat diminati oleh para penggiat seni tulisan dalam masyarakat Islam. Seni ini memfokus terhadap hasil tulisan yang menggunakan berbagai gaya dan corak dengan menghasilkan rangkaian huruf, kalimat dan ayat yang ditulis secara sistematis, indah dan sempurna. Tokoh yang sangat berpengaruh dalam mengangkat seni ini antaranya ialah Ibn Muqlah. Sumbangan dan penemuan beliau dalam berbagai kaedah seni khat yang dikenali sehingga sekarang, telah diperindahkan oleh Ibn al-Bawwāb sehingga kaedahnya menjadi lebih sempurna. Seterusnya kaedah tersebut dikembangkan lagi oleh tokoh

²⁰ Ali Akbar, *Kaedah Menulis dan Karya-karya Master Kaligrafi Islam* . (Jakarta: PT Pustaka Firdaus, 1995).XV

²¹ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hlm. 124

²² Ulin Nuha, *Ibid*, hlm. 124

seperti Yaqut al-Musta`simi sehingga seni ini amat dikagumi. Perkembangan tulisan-tulisan seni khat utama dikenali dengan tulisan *Sittah* (enam) iaitu *Thuluth*, *Naskh*, *Muhaqqaq*, *Rayhani*, *Riq'ah* dan *Tawqi`*.

Menurut Oloan Situmorang, bahwa jenis kaligrafi yang sudah lazim di telinga kita dan sering kita dengarkan antara lain: *khat qufi*, *naskhi*, *tsulusi*, *rayhani*, *diwani*, *diwani jaly*, *farisi* dan *riq'ah*:²³

- a. *Khat Qufi*. *Khat* ini lahir di kota Kuffah, Baghdad yang diciptakan oleh Quthbah Al-Muharri. Ciri-ciri *khad* ini adalah bentuknya tegak, kaku (*angular*), seperti kotak atau balok.
- b. *Khat Naskhi*. Secara etimologi, Naskhi berasal dari kata kerja Nasaka yang berarti “telah menghapus”. Diartikan juga pula yaitu “menyalin”. Ada juga yang diartikan melengkung dan miring. *Khat* ini ditemukan oleh Ibnu Muqlah di Baghdad, Irak dan disempurnakan oleh Ibnu Al-Bawwab hingga menjadi tulisan resmi Al-Quran. Ciri-cirinya: lengkungan-lengkungan pada hurufnya seperti busur setengah lingkaran.²⁴
- c. *Khat Tsulutsi*
 Nama Sulus diambil dari Bahasa Arab *Sulusi* yang berarti sepertiga. Sama seperti *Khat Naskhi*, *Khat* ini ditemukan oleh Ibnu Muqlah. Ciri-cirinya hampir mirip dengan *Khat Naskhi*, hanya perbedaannya terletak pada lengkungan. Lengkungan pada *Khat Tsulutsi* lebih cekung atau kurang dari 180° yang dikenal istilah *Khat Tsuluts 'Adi*. Selain lengkungan, ada jenis *Khas Tsulutsi* yang bentuk tulisanya bertumpuk-tumpuk diatas dan dibawah yang kenal dengan istilah *Khas Tsuluts Jaly*.²⁵

²³Ulin Nuha, *Ibid*, hlm. 125

²⁴ Oloan Situmorang, *Seni Rupa Islam: Pertumbuhan dan Perkembangannya*, (Bandung: Angkasa, 1993), hlm. 19

²⁵ H.D Sirojuddin AR, *Serial Belajar Kaligrafi* , (Jakarta: Darul Ulum Press, 1991), hlm. 28

- d. *Khat Rayhani*. Namanya diambil dari kata Al-Rayhani yang berarti harum baunya. Tulisan ini diciptakan oleh *Ibnu Al-Bawwab*. Perbedaannya antara *Khat Rihani dan Tsulutsi* terletak pada pukulan garis yang lurus, dan tajam mulus.
- e. *Khat Diwani*. Dinamakan Khat Diwani karena tulisan ini walau tumbuhnya khusus dipakai untuk tugas perkantoran pada masa Turki Usmani yang berarti kantor. Ciri khas ini adalah penulisan dimulai dari atas serong kanan kemudian turun kebawah, susunannya tidak sepadat seperti Khat diwani jaly dengan beberapa sedikit hiasan.
- f. *Khat Diwani Jaly*. Khat diwani Jaly merupakan perkembangan dari Khat Diwani. Khat ini memiliki corak berlebihan dibandingkan dengan Khat Diwani. *Khat diwani jaly* memiliki susunan pada berkerumunan dengan hiasan tarwis (kepala) alif, ka, dan berukir ditambah dengan titik-titik halus yang membuat semakin indah.²⁶
- g. *Khat Farisi*. *Khat ini dikembangkan oleh Taj-i Salmana, seorang kaligrafer dari Isfahan, Persia*. Tulisan ini banyak dipakai untuk tulisan surat-surat Raja, perjanjian-perjanjian Negero, prasasti Sultan.²⁷
- h. *Khat Riq'ah*. *Riq'a' adalah jama dari ruq'ah* yang berarti lembaran daun kecil halus. Khat ini digunakan sebagai tulisan harian di sekolah, kantor, untuk berbagai kebutuhan, urusan bisnis dan rumah tangga. *Khat Riq'ah* merupakan gaya kaligrafi sohor dan paling banyak digunakan di dunia Islam. Tulisan ini memiliki beberapa karakteristik seperti, hurufnya kecil dan halus, alat yang ditulis sering tanpa tanwin, poros lingkar (ain, fa, qof, mim, nun dan wau yang selalu tertutup penuh tanpa lubang, garis horisontal pendek-pendek. Simpul pengikat bersusun tebal dan huruf awal akhir kata sering bertabrakan dalam suatu susunan kalimat.

4. Tujuan Pendidikan Kaligrafi

²⁶ H.D Sirojuddin AR, *Ibid*, hlm. 120

²⁷ Oloan Situmorang, *Seni Rupa Islam: Pertumbuhan dan Perkembangannya*, (Bandung: Angkasa, 1993), hlm. 86

Pembelajaran kaligrafi memiliki tujuan menumbuh kembangkan potensi, sikap dan ketrampilan.

a. Secara Umum Tujuan Pembelajaran Kaligrafi adalah:

- 1) Mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik melalui penelaahan jenis, bentuk, dan sifat fungsi, alat, bahan, proses dan teknik dalam membuat prosuk karya seni.
- 2) Mengembangkan kemampuan intelektual, imajinatif, ekspresif, kepekaan rasa estetik, kreatif, ketrampilan dalam menghargai terhadap hasil karya seni.
- 3) Secara estetis, kaligrafi memiliki unsur keindahan, hias dan plastisitas bentuk serta kekayaan ragam aksesoris dan iluminasinya yang menumbuhkan rasa estetika yang mendalam.
- 4) Kejelasan tulisan dan keindahan kaligrafi memudahkan informasi dan komunikasi baik di kalangan guru maupun peserta didik.²⁸

b. Secara Khusus Pembelajaran Kaligrafi di Tingkat Dasar diantaranya:

- 1) Mendidik berbagai kemampuan diantaranya: pengawasan, kecermatan memandang dan kehalusan dalam segala hal.
- 2) Membentuk rupa-rupa watak dan kebiasaan seperti disiplin, ketertiban, kebersihan, kesabaran dan ketekunan.
- 3) Memperoleh kemahiran dan keterampilan tangan saat latihan memperbaiki tulisan.
- 4) Menumbuhkan kemampuan mengeritik dan menyelami rasa seni setelah mengetahui unsur-unsur keindahan dalam kaligrafi yang bagus.

²⁸ Fauzi Salim Afifi. *Cara Mengajar Kaligrafi (Pedoman Guru)*. (Jakarta: Darul Ulum Press. 2002), hlm. 20

- 5) Memperoleh rasa senang melaksanakan tugas secara baik dan memperdalam rasa tenang dalam jiwa bila mencapai beberapa kemajuan dalam latihan.
- 6) Meningkatkan minat dalam jiwa murid untuk menambah kecintaan, perhatian, pemeliharaan dan karir dalam seni kaligrafi.²⁹

5. Manfaat Pendidikan Kaligrafi

Tidak hanya tujuan itu saja, tetapi kaligrafi juga memiliki manfaat yang begitu besar dalam kehidupan individu dan kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana dikatakan Fauzi Salim Afifi sebagai berikut:

- 1) Salah satu sarana komunikasi antar manusia yang telah berhasil membawa warisan budaya berabad-abad lamanya.
- 2) Salah satu medium kebudayaan yang lahir dari agama, sosial, ekonomi, sebagai media ilmu dan penelitian ilmiah.
- 3) merupakan kepanjangan dari pikiran manusia
- 4) Sebagai sarana penyampai sejarah sepanjang masa.
- 5) Salah satu sarana informasi dan cabang estetika yang bernilai budaya.³⁰

6. Teori yang berhubungan terapi kaligrafi

a. Teori Kognitif

Piaget mengemukakan bahwa perkembangan berfikir anak terdiri atas empat tahap yaitu:³¹

- 1) Tahap sensori motor (0-2 tahun).

Pada tahap ini, anak belum memiliki kesadaran yang tetap untuk mengenal objek nyata. Pengenalan yang muncul terhadap objek

²⁹ Fauzi Salim Afifi, *Ibid*, hlm. 20

³⁰ Fauzi Salim Afifi, *Cara Mengajar Kaligrafi (Pedoman Guru)*, (Jakarta: Darul Ulum Press. 2002), hlm. 20

³¹ Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag, *Model Conac Learning Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, (Semarang:CV. karya Abadi Jaya, 2015), hlm. 38

disebabkan karena adanya rangsangan. Rangsangan timbul karena anak melihat dan meraba.

2) Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

Ciri tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai, pemikiran masih bersifat egosentris. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan mempersentasikan objek dengan gambar dan kata-kata.

3) Tahap operasional konkrit (7-12 tahun)

Tahap ini lebih menitikberatkan pada keterlibatan anak dalam mempelajari sifat-sifat benda geometri.

4) Tahap operasional formal (12 tahun keatas/ masa remaja hingga dewasa).

Dalam tahap ini, anak telah mampu menggunakan hubungan antara objek-objek, bahkan mampu melihat hubungan secara abstrak dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.³² Anak dalam tahap ini, sudah mampu menggunakan proposisi yang logis, termasuk aksioma dan definisi-definisi secara verbal.

b. Teori Psikoanalisis³³

Bermain merupakan media, sarana, alat atau cara untuk mengeluarkan atau melepaskan emosi-emosi dalam diri. Freud mengatakan bahwa bermain dengan media berfungsi mengatasi pengalaman traumatik dan frustrasi. Bermain dengan media salah satu cara untuk mengukur, menguasai, dan mengetahui sifat suatu alat.

c. Teori *Dasawarsa Renaissans*³⁴

Menurut John Naisbitt dan Patricia Abudence, seni merupakan suatu usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan melalui media yang kasat mata (media yang dapat diindera dengan

³² Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd, *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Ina Publikatama, 2014), hlm. 46-49

³³ Fathan Nurcahyo, M. Or, Terapi Bermain, *Jurnal Fakultas ilmu Keperawatan, UNY*, Vol.1 No. 2, 2017, h. 24.

³⁴ Sawiji, *Seni Budaya*, (Semarang: CV. Adiswara, 2006), hlm. 3

indera peraba). Seni tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk hiburan, lebih dari itu seni dapat dijadikan sebagai terapi bagi penderitaan gangguan kejiwaan. Penggunaan seni melalui media dalam psikoterapi merupakan salah satu titik temu antara seni dan psikologi.

d. Teori Art (Seni)

Susanne Langer berpendapat bahwa “Seni ialah kegiatan mental dimana membawa isi dunia kepada pengenalan yg jelas dan objektif, dan seni membawa isi dunia emosi. Seni bukan utk kesenangan pengamat ttp utk memperkenalkannya pada sesuatu yg belum diketahui sebelumnya. Seperti ilmu pengetahuan, seni bertujuan untuk dipahami. Teori ini bahwa proses penciptaan seni adalah pemenuhan keinginan bahwa sadar dari seorang seniman. Adapun karya seninya merupakan bentuk terselubung atau diperhalus yang diwujudkan keluar dari keinginan itu.

7. Terapi Kaligrafi dalam Islam

Islam merupakan agama yang merangkumi segala aspek kehidupan manusia termasuk bidang seni. Seni merupakan salah satu aspek potensi yang dianugerahkan Allah s.w.t kepada manusia dan terdapat aktivitas yang diperbolehkan dalam Islam selagi tidak berlebihan atau melanggar batas-batas syariat. Hal ini dikarenakan bahwa kesenian adalah sebagian daripada hiburan, manakala keperluan kepada hiburan pula adalah sebagian dari fitrah manusia. Dalam Q.S Ar-Ruum, 30: 30 berbunyi:³⁵

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui,”

Selain surat diatas, juga dijelaskan Q.S Ar A’raaf, 7: 180 berbunyi:³⁶

³⁵ Q.S Ar-Ruum, 30: 30

³⁶ Q.S Ar A’raaf, 7: 180

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي أَسْمَائِهِ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Artinya: “Hanya milik Allah asmaulhusna, maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut asmaulhusna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. Nanti mereka akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan.”

Dengan berpegang teguh pada dua prinsip diatas, kesenian islam pada dasarnya (menurut hukum islam) adalah mubah dan jaiz. Seni pada dasarnya sebrifat netral. Dikatakan netral karena seni bisa dijadikan sebagai sarana untuk mencapai kebaikan (amal shalih). Islam memandang kesenian sebagai ibadah apabila terdapat kerangka etika.

Alasan agama dijadikan sebagai dasar filosofis psikoterapi adalah melibatkan manusia seutuhnya. Agama mengkaji manusia sebagai secara keseluruhan, sebagai totalitas dengan seutuhnya yang diantaranya:³⁷

- 1) Kehidupan dan pengalaman seseorang tentang ketuhanan berhubungan erat dengan fungsi finalis (motivasi, emosi).
- 2) Keimanan berhubungan dengan fungsi kognitif.³⁸
- 3) Peribadatan berhubungan dengan dengan sikap dan fungsi motorik sebagai pelaksanaan dan realisasi kehidupan dunia seseorang.³⁹

Selain yang dipaparkan diatas, seseorang bisa mengenal tuhaninya melalui sebuah media pendidikan agama, karena fungsi media pendidikan agama berhubungan dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diperagakan maupun teknik atau metode yang secara efektif dapat

³⁷ Abdul Mujib dan Yusuf Mudzakir, *Nuansa-nuansa Psikologi Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2001), hlm. 165

³⁸ Kawasan kognitif merupakan kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berfikir nalar. Ranah kognitif juga menyangkup kegiatan mental otak. Taksonomi Bloom menjelaskan bahwa ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir , termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami mengaplikasikan, menganalisi, mensintetis, dan kemampuan mengevaluasi.

³⁹ Abdul Mujib dan Yusuf Mudzakir, *Nuansa-nuansa Psikologi Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2001), hlm. 165

digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu, dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

Al-Ghazali menjelaskan seni merupakan suatu karya cipta yang memuat nilai-nilai estetika yang menimbulkan kebahagiaan. Kebahagiaan dalam seni sebagai konsep yang memiliki komponen afektif dan komponen kognitif. Komponen afektif berkaitan dengan rasa emosional dan kognitif berkaitan dengan penilaian kepuasan hidupnya.⁴⁰ Seni yang dimaksud menurut Al-Ghazali berkaitan dengan rasa jiwa manusia sesuai dengan fitrahnya. Dalam pembangunan seni, terdapat aspek-aspek yang meliputi akhlak, iman, masalah keagamaan, dan falsafah kehidupan manusia.⁴¹

B. Gangguan Adiksi Game Online Pokemon Go

1. Pengertian adiksi game online

Istilah kecanduan (*addiction*) dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.⁴² Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.⁴³

Menurut Alexander, adiksi dapat dipahami sebagai sebuah gaya hidup yang dilakukan secara terus menerus yang seseorang pakai sebagai pengganti keputusan ketika mereka tidak mempunyai ikatan yang

⁴⁰ Rosmayasari, Religiusitas Islam dan kebahagiaan (Sebuah Telaah dengan Prespektif Psikologi), *Al-Munzir*, Vol. 7, No, 2, November 2012, hlm. 89

⁴¹ <http://islamind.blogspot.in/2011/12/seni> -dalam -perspektif-islam.html

⁴² Chapin, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hlm. 100

⁴³ Yuwanto Listyo, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile_Phone_Addict.html, diakses pada hari Minggu, 25 - 12 - 2016 pukul 13.00 WIB

intim antara individu dengan kelompok, dimana ikatan tersebut sangat penting bagi individu dalam masyarakat.⁴⁴

Konsep adiksi menurut Thombs sebagai perilaku tidak bermoral, perilaku malaadaptif, penyakit. Menurut Thombs, adiksi sebagai perilaku malaadaptif dimana dapat dipelajari dan berada dibawah pengaruh lingkungan keluarga dan sosial.⁴⁵

Game online berasal dari kata *game* dan *online*. *Game* adalah permainan. *Online* adalah langsung dengan bantuan internet dan terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh computer.⁴⁶ *Game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi-pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dengan mengunjungi halaman web yang bersangkutan atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.⁴⁷ *Game online* juga tidak terbatas pada bentuk, tetapi *game online* bisa dimainkan di sosial media seperti facebook, twitter, bahkan friendster maupun google⁺. *Game online* juga bisa dimainkan secara khusus dengan menginstal driver-driver yang diberikan secara gratis oleh beberapa publisher game di Indonesia.⁴⁸

2. Jenis-jenis game online

a. *First Person Shooter* (FPS),

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut. Kebanyakan

⁴⁴ Adelia Septani, Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provitaet: Universitas Soegijapranata, Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 9, No. 1, 2017, hlm. 21

⁴⁵ Juandika Tri Sulistyono, Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja, Universitas Pancasila, *Jurnal Psikologi Ulayat*, Vol. 2, No. 2, 2015, hlm. 396.

⁴⁶ Merry Fitria Apriyanti, *perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di kelurahan ngagel rejo kecamatan wonokromo Surabaya)*, Diakses pada hari rabu, 20 Juli 2016 pukul 19.00 WIB

⁴⁷ Merry Fitria Apriyanti, *perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di kelurahan ngagel rejo kecamatan wonokromo Surabaya)*, Diakses pada hari rabu, 20 Juli 2016 pukul 19.00 WIB

⁴⁸ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Book, 2012), hlm. 2

game ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. *Game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan salah satunya *couter stright*.

b. *Real-Time Strategy* (RPL),

Game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan RPL tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter, salah satu *game* jenis RPL adalah *subway*.

c. *Cross-Platform Online* (CPO)

Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware/consolegame* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

d. *Browser Games* (BG)

Game yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox*, *Opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *java script*, *php*, maupun *flash*. Saha satu *game* BG adalah *super mario*.

e. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Permaianan RPG lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online*, *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DOTA*, dan *Pokemon Go*.

f. *Simulation Games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Saha stau *game stimulation games* adalah *harvest moon*

g. *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.⁴⁹

Dari pengertian adiksi dan game online, maka muncul istilah adiksi game online. Istilah kecanduan game online merupakan kelanjutan dari konsep *internet addiction disorder (IAD)*, yang pertama kali diperkenalkan oleh seorang psikiater bernama Ivan Goldberg pada tahun 1995 dan mulai tercantum dalam DSM V tahun 2013. Beberapa definisi adiksi game online sebagai berikut:⁵⁰

Kimberly Young mendefinisikan adiksi game online adalah seseorang yang keceanduan internet dapat terus berfikir bagaimana mereka akan menggunakan internet diwaktu berikutnya, adanya dorongan yang tidak terkendali, disertai dengan kontrol yang hilang, senang menggunakannya, dan terus menggunakan menyebabkan masalah dalam perilaku,

Adiksi game online menurut Jeroen S. Lemmens adalah kondisi seseorang yang memiliki ketergantungan dengan sebuah games berbasis online hingga mengganggu kesehatan fisik, mental, dan sosial para pemainnya dalam jangka waktu yang lama.⁵¹

Yee mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan kontrol impulsive dengan penggunaan game online yang berlebihan dan tidak normal. Karapetsas menambahkan bahwa pemain yang mengalami kecanduan game online cenderung memanfaatkan jejaring sosial di dalam game untuk berinteraksi dengan pemain lain.

⁴⁹ Merry Fitria Apriyanti, Perilaku Agresif Remaja yang gemar bermain *game online* (studi kasus di Kelurahan Ngagel rejo, Kecamatan Wonokromo Surabaya), *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, Vol.3 No. 3, 2015, hlm 996 (Diakses pada hari rabu, 20 Juli 2016 pukul 19.00 WIB

⁵⁰ Siti Rochmah, *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Lonelines terhadap Adiksi Game online*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, Fakultas Psikologi, 2011, h. 27

⁵¹ Adelia Septani, Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provitaet: Universitas Soegijapranata, Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 9, No. 1, 2017, hlm. 25

3. Teori yang berhubungan dengan Perilaku Adiksi game online

a. Teori Psikologi Adler

Menurut Adler, ketergantungan terjadi karena dorongan berkuasa. Jess Feist mengungkapkan bahwa manusia terlahir dalam keadaan lemah dan inferior sehingga menimbulkan ketergantungan terhadap orang lain. Dapat disimpulkan bahwa manusia memiliki kecenderungan rasa menyatu dengan orang lain, atau secara singkat disebut dengan minat sosial.

b. Teori Kultivasi

Teori Kultivasi (*Cultivation Theory*) merupakan salah satu teori yang mencoba menjelaskan keterkaitan antara media komunikasi (dalam hal ini game online) dengan tindak kekerasan. Teori ini dikemukakan oleh *George Gerbner*, Mantan Dekan dari Fakultas (Sekolah Tinggi) Komunikasi Annenberg Universitas Pennsylvania, yang juga pendiri Cultural Environment Movement, berdasarkan penelitiannya terhadap gamers yang dikaitkan dengan materi berbagai jenis game yang ada di Amerika Serikat. Teori Kultivasi pada dasarnya menyatakan bahwa para pecandu (penonton berat/heavy viewers dalam hal ini game online) membangun keyakinan yang berlebihan bahwa “dunia itu sangat menakutkan”. Hal tersebut disebabkan keyakinan mereka bahwa “apa yang mereka lihat cenderung banyak menyajikan acara kekerasan. Apa yang mereka yakini terjadi juga dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, seperti Marshall McLuhan, Gerbner menyatakan bahwa media massa (dalam hal ini game online) merupakan suatu kekuatan yang secara dominan dapat mempengaruhi masyarakat modern. Kekuatan tersebut berasal dari kemampuan televisi melalui berbagai simbol untuk memberikan berbagai gambaran yang terlihat nyata dan penting seperti sebuah kehidupan sehari-hari. media masa dan komunikasi masa (dalam hal ini game online) mampu mempengaruhi penontonnya, sehingga apa yang ditampilkan di layar kaca dipandang sebagai sebuah kehidupan

yang nyata, kehidupan sehari-hari. Realitas yang tampil di media dipandang sebagai sebuah realitas objektif.⁵²

- c. *Cue-Dependent Forgetting Theory* (Teori Ketergantungan Pada Isyarat Informasi).⁵³

Teori ketergantungan pada isyarat informasi berasal dari pendekatan pemrosesan informasi. Teori ini berpandangan bahwa pada prinsipnya lupa terjadi bukan disebabkan oleh kerusakan informasi didalam ingatan atau terhalang oleh informasi yang lain, tetapi disebabkan oleh terlalu jauh letak atau lemah isyarat isyarat yang ingin diingat kembali oleh seseorang. Selain itu, lupa dapat terjadi karena neuromorfofungsi terjadi kelainan. Seorang siswa yang terserang penyakit tertentu seperti keracunan, kecanduan fisik dan psikis dan gagar otak akan kehilangan ingatan atas item-item informasi yang ada dalam memori permanen.

4. Aspek Kecanduan Game Online

Aspek seseorang kecanduan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan game online yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Ada lima aspek kecanduan game online Pokemon Go. Jeroen S Lemmens membagi 5 aspek tersebut adalah sebagai berikut:⁵⁴

- a. *Withdrawal* (penarikan diri)

Withdrawal merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Aspek ini berkaitan dengan emosi yang tidak menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berhenti. Indikator *withdrawal* yaitu, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktifitas bermain game.

⁵² Inge Hutagalung , *Teori-teori Komunikasi Dalam Pengaruh Psikologi*, (Jakarta: PT Indeks, 2015), hlm. 48

⁵³ Suharnan , *Psikologi Kognitif*.(Surabaya : Srikandi 2005) Hlm : 37

⁵⁴ Adelia Septani, Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provitaet: Universitas Soegijapranata, Jurnal Psikologi Pendidikan*, , Vol. 9, No. 1, 2017, hlm. 26

b. *Toleransi*

Toleransi diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Aspek ini berkaitan dengan proses dimana seseorang mulai dan sering sekali bermain game, sehingga secara bertahap membangun jumlah waktu yang dihabiskan untuk game. Indikator toleransi: peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

c. *Mood modification*

Mood modification merupakan dimensi yang mengacu pada suasana hati yang terkait dengan pelarian dari permasalahan dan stres, yang menjadi pengalaman subjektif seseorang akibat bermain game. Pemain game akan merasakan suatu perubahan mood yang meningkat dan membaik ketika mulai bermain game. indikator *Mood modification*: melarikan diri dari masalah sehingga lupa memperhatikan aktifitas yang lain.

d. *Conflict Interpersonal and health-related problem*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki hanya terfokus pada game online. Sehingga terjadi juga pertentangan atau konflik. Konflik dapat mencangkup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu game mengalami problem seperti kebutuhan tidur berkurang, tidak menjaga kebersihan badan, pola makan tidak teratur, gangguan penglihatan, sehingga akan mengganggu kerja tubuh. dengan indikator: konflik terhadap hubungan interpersonal (orang tua, teman sebaya), dan masalah yang berhubungan dengan kesehatan.

e. *Salience* (arti),

Salience merupakan sebuah aktifitas tertentu yang menjadikan sebuah peristiwa yang paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi

pemikiran mereka (keasyikan dan adanya distorsi kognitif), perasaan dan kerusakan perilaku .

5. Karakteristik siswa yang mengalami adiksi game online

Menurut Jeroen S. Lemmens, bahwa ciri-ciri siswa yang mengalami adiksi game online sebagai berikut:⁵⁵

- a. Merasa terikat dengan game online(Pokemon Go). Siswa memikirkan aktifitas online pada saat sedang offline atau mengharapkan sesi online berikutnya.
- b. Memainkan dengan waktu yang lama perminggu dan hanya memainkan satu jenis tipe permainan.
- c. Merasa kebutuhan bermain dengan waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- d. Merasa gelisah, murung, depresi dan marah.
- e. Berbohong kepada orang tua

6. Faktor yang mempengaruhi adiksi game online

Menurut Jeroen S. Lemmens, orang yang ketergantungan game online mempunyai banyak faktor antara lain:⁵⁶

a. Faktor emosi

Pengalaman subjektif yang dirasakan individu sebagai hasil keterlibatan dalam bermain. Ketika seseorang menjadi pemain lupa dengan kegiatan yang lainnya dan pemain cenderung bermain game untuk menghilangkan rasa bosan, stres, dan kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain game.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan game online bermula ketika bermain bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain di beberapa game center

⁵⁵ Adelia Septani, Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provitaet: Universitas Soegijapranata, Jurnal Psikologi Pendidikan*, , Vol. 9, No. 1, 2017, hlm. 25

⁵⁶ Adelia Septani, Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provitaet: Universitas Soegijapranata, Jurnal Psikologi Pendidikan*, , Vol. 9, No. 1, 2017, hlm. 25

seperti warnet dan handphone. Hal ini yang menyebabkan remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara offline menjadi permainan yang interaktif.

c. Ketertarikan

Semakin banyak pengguna game online, maka banyak pula pencipta kreator yang menciptakan game online dengan lebih menarik dan jauh mengasyikan. Tampilan visual dari game online juga mempengaruhi minat pemain, karena semakin bagus tampilan visual dan kecanggihan game online semakin banyak pula gamers. Dalam catatan aplikasi Playstore Pokemon Go memiliki peringkat 1 pada tahun 2016 dengan unduhan sebesar 10.899.000 juta pemain.

d. Perkembangan teknologi

Perkembangan game online tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri. Dengan memaksimalkan fasilitas dan mudah untuk mendapatkannya baik berbentuk gadget, handphone, video game, Playstations, laptop, komputer semakin banyak pengguna game online.

e. *Life Style*

Gaya hidup didefinisikan sebagai pola di mana orang hidup dan menghabiskan waktu serta uang. Gaya hidup adalah bagaimana seseorang hidup, bagaimana mereka menghabiskan uang mereka dan bagaimana mereka mengalokasikan waktu mereka.⁵⁷ Berkaitan dengan game online, khususnya pokemon Go dijadikan sebagai *copping* dari masalah yaitu untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Lama kelamaan aktifitas bermain game online menjadi aktifitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku.

⁵⁷ Inge Hutagalung , *Teori-teori Komunikasi Dalam Pengaruh Psikologi*, (Jakarta: PT Indeks, 2015), hlm. 48

7. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* Pokemon Go (MMORPG Pokemon Go)⁵⁸

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games adalah game pertualangan dimana menyajikan lingkungan virtual sehingga pemain dapat berinteraksi dengan cara representasi virtual. Wilson menjelaskan Game jenis MMORPG didesain sangat luas dimana berbagai tempat didesain untuk pemain dengan level tertentu. Untuk menjadi kuat di dalam game, pemain harus meingkatkan level dan persenjataan mereka dengan mengalahkan monster dan menyelesaikan misi yang disesuaikan dengan level pemain. Secara garis besar, beberapa nama game jenis ini salah satunya DOTA, Pokemon Go, Final Fantasy, Shadow of Angmar.

Game Pokémon Go *series* merupakan salah satu wujud representasi dari kebudayaan media yang menyajikan sebuah dunia simulasi dengan membangun tanda-tanda di dalamnya melalui *storyline*, *gameplay*, *environment*, maupun karakter-karakter *game*, sehingga menjadi sebuah budaya *digital*. Pokémon merupakan salah satu contoh permainan digital yang menggunakan peran multimedia dalam penyebarannya, dengan menciptakan faktor keingintahuan (*curiosity*) penggemarnya melalui karakter-karakter Pokémon yang mampu bertransformasi menjadi karakter lain dengan kemampuan yang berbeda.⁵⁹

Game Pokemon secara garis besar adalah sebuah permainan berjenis MMORPG untuk menangkap dan melatih semua jenis Pokemon yang ada di dunia permainan tersebut. Di samping itu, pemain akan bertemu dengan berbagai pelatih Pokemon yang memiliki spesialisasi untuk melatih jenis - jenis Pokemon dari elemen tertentu. Tujuan akhir permainan adalah mengalahkan semua musuh yang ada dan memiliki semua jenis Pokemon dengan acuan sebuah *Pokedex*, ensiklopedia Pokemon yang kemudian mencatat progres pemain berdasarkan jumlah jenis Pokemon yang sudah

⁵⁸ Siti Rochmah, *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Loneliness terhadap Adiksi Game online*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, Fakultas Psikologi, 2011, h. 27

⁵⁹ Dewi Isma Aryani, *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V*, *Jurnal ITB J. Vis. Art & Des*, Vol. 5, No. 2, 2013, hlm. 155-175

ditangkap. Hingga saat ini, sudah diterbitkan lima generasi permainan utama yang memiliki jalan cerita yang sama tetapi memiliki perbedaan dalam benda - benda atau jenis - jenis Pokemon yang tersedia dalam dunia permainan tersebut. Meski berbeda, jenis - jenis Pokemon ataupun benda yang didapatkan dalam permainan akan saling melengkapi dengan permainan lain yang memiliki generasi yang sama.

Tabel.1 serial permainan utama Pokemon⁶⁰

No.	Generasi	Judul	Tahun rilis
1	Generasi I	<i>Red & Green (JP), Blue JP, Red & Blue, Yellow, Stadium</i>	1995
2	Generasi II	<i>Gold & silver, crystal, stadium II</i>	1998
3	Generasi III	<i>3 Ruby & Sapphire, FireRed & Leaf Green, Emerald, Colosseum, XD, Box RS</i>	2003
4	Generasi IV	<i>Diamond & Pearl, Platinum, HeartGold & SoulSilver, Battle Revolution, My Pokemon Ranch</i>	2008
5	Generasi V	<i>Black & White, Black 2 & White 2</i>	2013-sekarang ⁶¹

a. Sejarah Pokemon

Pokémon pertama kali diciptakan dan didesain oleh Satoshi Tajiri. Satoshi Tajiri adalah seorang seniman yang berasal dari negara Jepang. Awal mula merilis pokemon, ketika masa kecilnya berumur 5 tahun, Satoshi Tajiri menyukai hewan jenis serangga, ikan, dan kecebong. Kemudian beranjak umur 10 tahun, beralih dengan permainan menangkap serangga, ikan - ikan kecil dan kecebong. Keinginan Satoshi ingin membuat anak masa kini ikut merasakan rasa senangnya menangkap hewan - hewan untuk kemudian dirawat melalui sebuah media digital. Di samping itu, ia ingin menanamkan rasa tanggung jawab kepada anak - anak dalam merawat peliharaan mereka.

⁶⁰ R. Purwoko Cahyo Nugroho, Prinsip Greedy dalam perkelahian Pokemon berbasis elemen, *Jurnal STEI Bandung No. 1*, 2013, hlm. 2

⁶¹ R. Purwoko Cahyo Nugroho, Prinsip Greedy dalam perkelahian Pokemon berbasis elemen, *Jurnal STEI Bandung No. 1*, 2013, hlm. 2

Pada tahun 1990, akhirnya Satoshi Tajiri mengajak Ken Sugimori yang merupakan teman sekolah Satoshi dan beberapa orang lain untuk bergabung dan membuat sebuah perkumpulan yang disebut *Game Freak*. Game Freak merupakan sebuah perusahaan pembuat game dalam format RPG pada GameBoy, *handheld video game* buatan Nintendo. Game Pokemon mendunia, amat laris, dan berhasil menarik perhatian jutaan anak di seluruh dunia. Setelah video game Pokemon diluncurkan, Ken Sugimori dan para pembuat kemudian kembali mendesain cerita dari permainan ini, dan dibuatlah komik serta kartunnya. Bahkan saat ini sudah ada tujuh seri film layar lebar dari Pokemon yang menunjukkan keberhasilan dari alam semesta yang khayal ini untuk merasuk dalam benak manusia di seluruh dunia. Serial ini berkisah tentang makhluk-makhluk imajinatif (sebagai substitusi hewan di dunia nyata) beserta dunia yang penuh keajaiban dan mitos. Makhluk-makhluk tersebut memiliki kekuatan supranatural yang berlandaskan pada tujuh belas elemen dasar alam antara lain:

No.	17 elemen dasar alam pada pokemon ⁶²
1	Normal
2	Fire
3	Fighting
4	Water
5	Flying
6	Grass
7	Poison
8	Electric
9	Dark
10	Ground
11	Psychic
12	Rock
13	Ice
14	Bug
15	Dragon
16	Ghost
17	Steel

⁶² R. Purwoko Cahyo Nugroho, Prinsip Greedy dalam perkelahian Pokemon berbasis elemen, *Jurnal STEI Bandung No. 1*, 2013, hlm. 3

Dari 17 elemen diatas masing-masing memiliki keunggulan serta kelemahan atas satu sama lain sesuai hukum alam dalam dunia tersebut, dinamakan Pokemon (Pocket Monster, monster yang bisa dimasukkan ke dalam saku). Setiap Pokemon pasti memiliki maksimal dua dari ketujuh belas tipe yang tersedia. Sebagian besar, Pokemon juga bisa mengalami metamorfosis dan bisa mengakibatkan perubahan tipe. Salah satu penyebaran paling awal dan paling luas dari serial Pokemon adalah melalui media permainan (video game).

b. Jenis-jenis monster dalam pokemon⁶³

Sampai saat ini terdapat 386 karakter Pokémon, mulai dari generasi pertama hingga generasi kelima, yang terdiri dari beberapa jenis/tipe dengan kelemahan dan keunggulan tersendiri terhadap tipe-tipe tertentu. Tetapi pertama kali dijumpai terdapat 15 karakter berdasarkan generasi I Pokemon antara lain:

- 1) *Bulbasaur*. Salah satu pokemon tipe tumbuhan yang memiliki kemampuan bertahan terhadap serangan air. Namun, kelemahan bulbasaur adalah lemah dalam serangan api dan terbang.
- 2) *Charmander*. Pokemon jenis api yang memiliki ciri khas pada ekor dengan api yang menyala. Habitat monster tersebut berada di daerah gersang yang ekstrem, misalnya di gunung berapi. Kekuatan yang dimiliki monster tersebut adalah mulutnya menyemburkan api, tetapi kelemahan yang ia miliki adalah apabila menyemburkan api secara berlebihan, maka energinya akan berkurang.
- 3) *Squirtle*. Squirtle menjadi salah satu pokemon berbentuk kura-kura kecil dengan tipe air. Kemampuan dari pokemon tersebut adalah semburan air deras yang dihasilkan melalui mulut.
- 4) *Caterpie*. Pokemon yang memiliki bentuk seperti ulat kecil berwarna hijau dengan bintik-bintik di tubuhnya. Kemampuan caterpie ini dapat memproyeksikan bau mengerikan untuk mengusir predator.

⁶³ R. Purwoko Cahyo Nugroho, Prinsip Greedy dalam perkelahian Pokemon berbasis elemen, *Jurnal STEI Bandung No. 1*, 2013, hlm. 4

- 5) *Weedle*. Pokemon yang berbentuk seperti cacing dengan tanjuk yang sangat tajam di bagian kepala. Fungsi tanduk tersebut adalah untuk bertahan dari serangan musuh. Selain itu memiliki ekor yang sangat beracun sebagai serangan utama.
- 6) *Pidgey*. Pokemon jenis udara yang dapat terbang. Kemampuan pokemon ini dapat mendeteksi kemana perginya musuh dan memiliki serangan di kedua jari kukunya yang sangat tajam.
- 7) *Rattata*. Pokemon berbentuk tikus yang sangat ganas memiliki kemampuan *tackle* yang sangat kuat dan hantaman tubuh keras.
- 8) *Pikachu*. Salah satu pokemon yang paling terkuat dan merupakan mascot dari semua jenis monster. Monster bertipe listrik memiliki sengatan listrik di tubuhnya yang sangat dahsyat mencapai tegangan 100.000 volt/detik. Selain itu, kekuatan lainnya terletak pada ujung ekor seperti petir juga menghasilkan listrik.
- 9) *Sandshrew*. Salah satu spesies pokemon berbentuk tikus yang berkulit batu. Kemampuan monster ini adalah bisa bertahan sangat kuat berkat tubuh kerasnya. Habitatnya terdapat di gurun yang panas dan sedikit kelembaban.
- 10) *Vulpix*. Pokemon yang mirip seperti musang memiliki kemampuan ekor yang sangat kuat. Salah satunya dibagian ekor yang dapat melumpuhkan sang musuh dengan sekali pukulan. Selain itu, kecepatan dalam berlari sangat cepat dan melebihi kecapat harimau.

Tabel 2. Jenis musuh dan kecenderungan penggunaan elemen dalam melatih Pokemon⁶⁴

No.	Musuh	Elemen
1	Beauty	Normal, Grass, Water
2	Biker	Poison, Fire
3	Birth Keeper	Flying
4	Blackblelt	Fighting
5	Bug catcher	Bug, Poison
6	Burglar	Fire
7	Channeler	Ghost

⁶⁴ R. Purwoko Cahyo Nugroho, Prinsip Greedy dalam perkelahian Pokemon berbasis elemen, *Jurnal STEI Bandung No. 1*, 2013, hlm. 4

8	Cue Ball	Fighting
9	Engineer	Electric
10	Fisherman	Water
11	Hiker	Fighting, Ground, Rock
12	Jr. Trainer	Normal, Ground
13	Juggler	Psychic
14	Lass	Ground, Normal
15	Pokemaniac	Ground, Normal
16	Psychic	Psychic
17	Rocker	Electric
18	Rocket	Poison
19	Sailor	Water
20	Scientist	Poison, Electric
21	Super nerd	Poison, Electric, fire
22	Swimmer	Water
23	Tamer	Poison, Ground
24	Youngster	Normal, Poison

8. Istilah Massively Multiplayer Online Role-Playing Games Pokemon Go (MMOPRG Pokemon Go)⁶⁵

- 1) *Character*. Karakter adalah suatu bentuk “avatar” di dunia *game online*, tempat mencitrakan diri di dalam game tersebut.
- 2) *Job*. Job adalah keahlian spesial karakter di dalam dunia *game online*.
- 3) *Gold*. Mata uang adalah alat transaksi yang digunakan setiap game online.
- 4) *Item atau barang*. Barang di dalam game online bermacam-macam. Pada prinsipnya, barang bagi farmer harus laku dijual. Barang dapat berupa armor, barang sampah, barang rare, barang tambang yang biasa digunakan untuk menempa senjata.
- 5) *Statistika karakter*. Statistika karakter adalah gambaran kemampuan karakter yang dihitung dengan angka-angka dan prosentase di setiap karakter. Fungsi statistika karakter untuk memperkirakan seberapa besar atau kuat kemampuan karakter itu sendiri. Statistika karakter juga berguna untuk mengukur kemampuan *gamers* satu dengan yang lain,

⁶⁵ Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna Book, 2012), hlm. 20-38

- mengukur kemampuan senjata, dan mengukur karakter untuk melawan monster.
- c. *City*. Kota adalah tempat berkumpulnya karakter dan NPC. Kota di dalam game online berbasis RPG tidak hanya 1, melainkan ada banyak tergantung dari jenis *game online* itu sendiri.
 - d. *Guild atau Clan*. Guild adalah bentuk aktifitas yang diberikan beberapa game online untuk berorganisasi. Organisasi ini dibentuk oleh *gamers* di dalam suatu *game online*. Persaudaran adalah kekuatan utama dari sebuah *guild*.
 - e. *Map*. Peta adalah gambaran wilayah di dalam game online. Fungsi peta dalam game adalah untuk membantu melihat keadaan monster, bos, atau orang lain bahkan NPC.
 - f. *Monster*. Monster adalah hewan yang dimaksudkan untuk diburu, dibunuh oleh karakter.
 - g. *Drop Rate atau container*. Drop Rate adalah perhitungan kemungkinan barang yang akan kita dapatkan dengan membunuh monster dengan membunuh monster.
 - h. *Boss*. Boss adalah monster terkuat yang menguasai suatu tempat. Boss dalam game online biasanya tidak bisa dikalahkan oleh satu karakter, melainkan dibunuh bersama-sama dengan karakter lain.
 - i. *Quest*. Quest adalah misi-misi yang harus diselesaikan karakter di dalam game online. Fungsi Quest untuk membantu experience karakter para gamers.
 - j. *NPC*. Non-Playable Character adalah “robot computer” yang disediakan di dalam sistem game tersebut untuk memenuhi kebutuhan para gamers.
 - k. *Bag*. Tas adalah tempat yang digunakan untuk menyimpan barang-barang, senjata dan armor.
 - l. *Dungeon*. Dungeon adalah tempat yang disediakan untuk mencari barang atau benda berharga lainnya dengan menyelesaikan quest.
 - m. *Field*. Field adalah tempat terbuka di dalam map yang berisi monster.

- n. *Market*. Pasar adalah tempat transaksi di dalam game online, dimana pembeli dan penjual bebas menentukan harga berdasarkan permintaan dan penawaran.

9. Adiksi MMORPG Pokemon Go dalam Islam

Adiksi game online (Pokemon Go) termasuk dalam gangguan psikologis yang masuk dalam kriteria DSM V tahun 2013.⁶⁶ Dalam Islam, gangguan psikologis lebih dekat dengan penyakit jiwa, sehingga sering diidentikkan dengan hal-hal yang negatif atau perilaku tercela yang bisa berakibat dosa.. Artinya, istilah “gangguan psikologis” menurut islam lebih dimaknai dengan seseorang yang terganggu jiwanya dan kalah, sehingga mendapati penyakit jiwa. Misalnya sifat pemaarah karena seseorang tidak mampu mengendalikan jiwanya, mengikuti hawa nafsu, bingung (*Dhalun*), lupa dan lalai, teperdaya (Ghurur) dan masih banyak gangguan psikologis lainnya.⁶⁷ Beralih pada adiksi game online (Pokemnon Go), Islam mengajarkan bahwa segala sesuatu yang berlebihan akan mendatangkan kemaksiatan. Hal ini tercantum dalam Q.S. Al‘Ankabuut, 29: 64 yang berbunyi:⁶⁸

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهْوٌ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِیَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui”.

Selain surat diatas, juga dijelaskan dalam Q.S Ar A’raf, 7: 31 yang berbunyi:⁶⁹

يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya: “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-

⁶⁶ Siti Rochmah, *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Lonelines terhadap Adiksi Game online*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, Fakultas Psikologi, 2011, h. 35

⁶⁷ Sri Rejeki, M.Si, *Psikologi Abnormal*, CV. Karya Abadi Jaya, Semarang, 2015, h. 67

⁶⁸ Q.S. Al‘Ankabuut, 29: 64

⁶⁹ Q.S Ar A’raf, 7: 31

lebih. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan.”

Dari dua ayat diatas jika dikaitkan dengan bermain secara berlebihan atau dikenal dengan adiksi (Pokemon Go) sebagai pendorong untuk mengikuti hawa nafsu. Bisikan nafsu akan menghantarkan manusia pada kehancuran segala tatanan dan peradaban yang ada. Mengikuti hawa nafsu merupakan penyakit jiwa yang tentunya melalui batas kemanusiaan dan batas hukum syar’i.⁷⁰ Sisi lain lupa merupakan sifat asal manusia. Tabiat ini yang terkadang membuat manusia lupa akan hal-hal yang penting seperti lupa sholat.

C. Terapi Kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi game online Pokemon Go.

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas yaitu Puzzle Kaligrafi dengan variabel terikat yaitu, gangguan adiksi game online Pokemon Go. maka dalam hal ini perlu diperjelas kembali hubungannya masing-masing variabel.

Khat atau disebut dengan istilah *tahsinul khat* (membagikan tulisan) adalah kategori menulis yang tidak hanya menekankan rupa dan postur huruf dalam bentuk kata-kata atau kalimat, tetapi menyentuh aspek estetika.

Sedangkan kecanduan game online adalah seseorang yang kecanduan internet dapat terus berfikir bagaimana mereka akan menggunakan internet diwaktu berikutnya, adanya dorongan yang tidak terkendali, disertai dengan kontrol yang hilang, senang menggunakannya, dan terus menggunakan menyebabkan masalah dalam perilaku dari waktu ke waktu terjadi peningkatan frekuensi, durasi lebih dari 3 jam/hari.

Orang yang mengalami kecanduan game online menurut Jeroen S Lemmens akan memikirkan game online sepanjang waktu dan merasa bermain game online adalah hal penting bagi dirinya (*salience*),

⁷⁰ Sri Rejeki, M.Si, *Psikologi Abnormal*, CV. Karya Abadi Jaya, Semarang, 2015, h. 77.

berkompromi dengan diri sendiri agar dapat bermain lebih lama (*toleransi*), merasa lebih tenang dari masalah dialaminya ketika bermain (*mood modification*), menjadi emosional ketika waktu bermain game terganggu (*withdrawal*), memiliki masalah dengan lingkungan dan kesehatan (*conflick interpersonal and healthy problem*).⁷¹

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Griffiits bahwa pemain yang menikmati interaksi sosial di dalam game online jenis MMORPG, memiliki 3 kriteria kecanduan, yaitu salience, toleransi, dan mood modification. Hubungan interaksi sosial di dalam game online jenis MMORPG mencakup hubungan kerjasama antar pemain dalam menjalani misi, tergabung dalam komunitas pemain, dan memiliki hubungan pertemanan di dalam game. Hal ini menunjukkan bahwa pemain game online online jenis MMORPG (Pokemon Go) memiliki potensi untuk menjadi kecanduan sebagai konsekuensi pemain dalam menikmati hubungan interaksi sosial.

Terkait dengan Pokemon Go, secara garis besar adalah sebuah permainan berjenis MMORPG yang dilakukan di luar (berjalan) untuk menangkap, melatih dan mempertarungkan semua jenis Pokemon yang ada di dunia permainan Pokemon Go. Tujuan akhir permainan adalah mempertarungkan semua musuh dengan cara mengeluarkan kekuatan yang dimiliki dan dibunuh sehingga semua lawan monster menjadi kalah. Adler menerangkan bahwa manusia berjuang demi tujuan akhir, baik superioritas pribadi ataupun keberhasilan untuk manusia. Setiap orang mampu menciptakan tujuan sesuai pribadi, karena faktor keturunan dan lingkungan. Dalam perjuangan mencapai mencapai tujuan akhir, manusia menciptakan dan mengejar banyak tujuan awal. Ketika tujuan akhir diketahui, maka semua tindakan menjadi jelas dan memiliki makna yang penting.⁷² Terkait bagaimana adiksi game online dapat muncul menjadi gangguan pada individu, Jeroen S Lemmens mengemukakan bahwa hal tersebut dikarenakan

⁷¹ Hubungan antara Interaksi sosial di game online jenis MMORPG terhadap kecanduan game online pemain, *Skripsi Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana*, 2013, h. 23

⁷² Jess Feist, *Teori Kepribadian ed. 1*, diterjemahkan oleh Handriatno oleh "Theories of Personality", Salemba Humanika, Jakarta, 2010, h. 77.

terdapat faktor-faktor pengantar dengan kejadian yang menekan. Faktor tersebut adalah emosi, lingkungan, Ketertarikan, Perkembangan teknologi, *Life Style*.

Dalam Penatalaksanaan menangani gangguan psikologis seperti adiksi game online (Pokemon Go), Rubin memaparkan *Art psychotherapy* merupakan salah satu *treatment* yang menggunakan media seni, gambar-gambar, proses kreatif seni, dan respon-respon klien terhadap produk seni yang dihasilkannya, sebagai refleksi dari perkembangan individu, kemampuan-kemampuan, kepribadian, ketertarikan-ketertarikan, pusat perhatian, dan konflik-konfliknya.⁷³ Terapi seni yang dimaksud adalah Terapi Kaligrafi. Terapi media kaligrafi dipandang sebagai sebuah alternatif untuk menurunkan kecanduan game online (Pokemon Go). Terapi ini dapat dimanfaatkan kegunaannya karena seni kaligrafi dapat di rancang dan di mainkan memberikan peluang adanya umpan balik dari terapis dan klien berdasarkan hukum Islam. Terapi kaligrafi *termasuk dalam Art psychotherapy* mengintegrasikan bidang pengembangan manusia, seni visual (gambar, lukisan, patung, dan bentuk-bentuk seni lainnya), dan proses kreatif dengan model konseling dan psikoterapi. *Art psychotherapy* (Terapi Kaligrafi) digunakan pada klien anak, remaja, untuk menangani kasus-kasus kecemasan, depresi, dan gangguan-gangguan lain seperti penyalahgunaan zat dan kecanduan internet. *Art psychotherapy* juga diterapkan pada permasalahan keluarga, hubungan sosial, kekerasan dalam rumah tangga, trauma, masalah fisik, kognitif, dan neurologis, dan kesulitan psikososial yang berhubungan dengan penyakit medis.⁷⁴

Menurut Wadeson, Penggunaan *art psychotherapy (Terapi Kaligrafi)*, biasanya digunakan pada klien-klien “sulit”, yaitu kasus-kasus psikiatri dan psikologi seperti skizofrenia, *manic-depressive*, *post-traumatic stress disorder (PTSD)* dan kekerasan dalam rumah tangga (termasuk pada anak dan remaja). Dalam dunia medis, *art psychotherapy (Terapi Kaligrafi)* dipergunakan sebagai salah satu terapi untuk anak-anak penderita autisme, membantu penerimaan diri pasien yang menderita kanker payudara serta pasien dengan penyakit kronis

⁷³ Chandrania Fastari, M.Psi, *Art psychotherapy*, resume untuk IPK, Psikologi, h. 3

⁷⁴ Chandrania Fastari, M.Psi, *Art psychotherapy*, resume untuk IPK, Psikologi, h. 4

lainnya. Bagaimana kita merasa ditentukan oleh apa yang kita pikir adalah dasar dari terapi kognitif.⁷⁵

Menurut Thomas Aquinas sebagaimana dikutip oleh Andi Herawati bahwa keindahan berkaitan dengan fakultas kognitif yang menjadi penyebab pengetahuan. Hal ini karena pengetahuan merupakan asimilasi dan kemiripan dari sisi bentuk keindahan yang secara sesuai berkaitan dengan tabiat dari sebab formal (*formal cause*). Lebih lanjut St. Thomas menegaskan definisi keindahan sebagai sebab bahwa “Tuhan adalah penyebab segala sesuatu melalui ilmunya” dan ini sekali lagi menegaskan hubungan keindahan dengan hikmah, yang mana hikmah juga mengandung arti gagasan tentang „keseimbangan” dan “kemantapan” yang bisa dikaitkan dengan “kedewasaan” dan “kearifan”. Pengetahuan membuat suatu karya menjadi indah melalui kualitas iluminatifnya, sehingga dengan demikian keindahan identik dengan intelegensi.⁷⁶

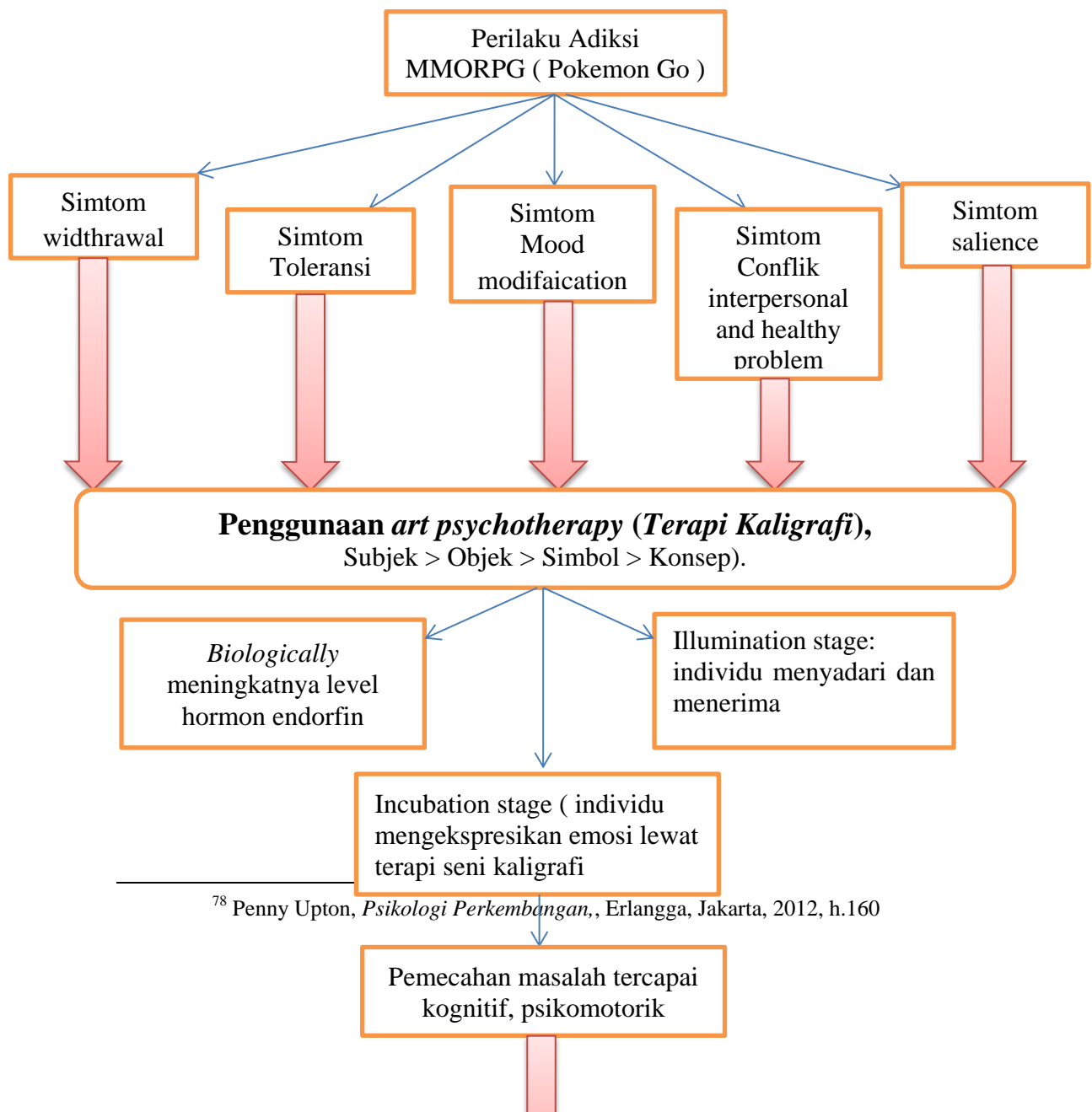
Jhon Piaget mengatakan, bahwa ukuran perkembangan kognitif pada fase operasional konkret di usia kronologis 7 sampai 11 tahun dapat terlihat dari kemampuannya dalam memahami konsep konversi, klasifikasi, *Seriation*, dan *Transitivity*⁷⁷. Tahap selanjutnya adalah tahap operasional formal, terjadi pada usia 11-12 tahun ke atas. Pada masa ini anak telah mampu menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah dan menguji kemungkinan solusi-solusinya dengan cara yang sistematis dan terorganisasi sebagai lawan dari cara coba-coba yang menjadi ciri pendekatan anak usia dini. Anak dengan perkembangan kognitif yang baik sudah pasti mampu memahami bahwa suatu benda memiliki substansi yang sama walaupun mengalami perubahan dalam penampilan. Misalnya, seseorang yang mengalami adiksi akibat dari keyakinan ingin kembali bermain atau pemikiran yang salah. Jika keyakinan yang salah ini diperbaiki dimungkinkan kondisi emosional klien akan menjadi lebih baik. Kemampuan berikutnya adalah melakukan pengelompokan benda dan hubungan antar

⁷⁵ Chandrania Fastari, M.Psi, *Art psychotherapy*, resume untuk IPK, Psikologi, h.5

⁷⁶ Andi Herawati, Keindahan sebagai elemen spiritual perspektif islam tradisional, *Jurnal Sekolah Tinggi Filsafat Islam Sadra Jakarta*, Vol. 5 No. 2, 17 Agustus 2015, h. 99-220

⁷⁷ Christina Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak sejak Pembukaan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, Prenadamedia group, Jakarta, 2012, h. 259

benda tersebut.⁷⁸ Misalnya (mengelompokkan benda berdasarkan warna). Terkait dengan Terapi Kaligrafi, mengumpulkan kepingan puzzle berwarna yang di dalamnya terdapat ayat Quran, (mengelompokkan benda berdasarkan bentuk). Misalnya dalam hal ini terapi kaligrafi memiliki bentuk yang berbeda seperti persegi tidak beraturan, oval tidak beraturan. *Seriation* yaitu kemampuan anak mengurutkan sesuai dengan dimensi kuantitasnya. Kemampuan yang terakhir adalah *transitivity*, yaitu kesanggupan anak memikirkan relasi gabungan secara logis. Jika ada relasi antara obyek pertama dengan obyek yang kedua, dan ada relasi antara obyek ke dua dan ke tiga, maka ada relasi obyek pertama dan ketiga.



⁷⁸ Penny Upton, *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta, 2012, h.160

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka teoritik diatas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan selisih (*gain score*) adiksi *game online* Pokemon Go pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
2. Ada perbedaan selisih (*gain score*) sebelum diberikan treatment menggunakan terapi kaligrafi dan sesudah diberikan treatment terapi kaligrafi pada adiksi *game online* Pokemon Go pada kelompok eksperimen.
3. Ada pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi game online Pokemon Go pada siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian eksperimental. Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design*. Dikatakan *true experimental* (eksperimen yang betul-betul), karena adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random. *True experimental* dalam penelitian ini menggunakan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2-O_1)-(O_4-$

O₃).⁷⁹Berikut desain penelitian eksperimen pada kedua kelompok dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Kelompok eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok kontrol	O ₃	-	O ₄

Kelompok eksperimen	kelompok sampel yang diberi <i>treatment</i> puzzle kaligrafi (kelas VII A)
Kelompok kontrol	kelompok sampel tanpa diberikan <i>treatment</i> puzzle kaligrafi (VII B , VIII A)
X	perlakuan dengan menggunakan puzzle kaligrafi
O₁, O₃	<i>Pretest Skala Gangguan Adiksi Game Online Pokemon Go</i>
O₂, O₄	<i>Posttest Skala Gangguan Adiksi Game Online Pokemon Go</i>

B. Variabel

Variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

o. Variabel independen

Variabel Independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya. Dalam Penelitian ini, yang menjadi variabel independen adalah “Terapi Kaligrafi”.

p. Variabel dependen

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel independen. Dalam Penelitian ini, yang menjadi variabel dependen adalah gangguan adiksi Game online Pokemon-Go.

C. Definisi Operasional Variabel.

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 76

1. Terapi Kaligrafi

Terapi Kaligrafi merupakan salah satu bentuk terapi seni ini memfokus terhadap hasil tulisan yang menggunakan berbagai gaya dan corak dengan menghasilkan rangkaian huruf, kalimat dan ayat yang ditulis secara sistematis, indah dan sempurna. Terapi Seni Kaligrafi yang dibuat peneliti terbuat dari kayu triplek yang berukuran 30 x 26,7 cm. Jenis yang dipakai dalam kaligrafi adalah kaligrafi Diwani. Ciri khasnya adalah penulisan dimulai dari atas serong kanan kemudian turun kebawah. Selain itu, didalamnya terdapat ayat-ayat Quran yang terdiri dari surat *al-Isrâ'*:82 dan *Yunus*: 57 yang memiliki aspek estetika dan sekaligus bersumber pada Quran.

2. Gangguan adiksi game online Pokemon Go

Gangguan adiksi MMORPG *game online* Pokemon Go adalah seseorang memiliki kebiasaan sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online pokemon go, dari waktu ke waktu terjadi peningkatan frekuensi, durasi lebih dari 3 jam/hari yang terikat terhadap karakter monster-monster untuk menangkap, melatih dan mempertarungkan semua jenis pokemon tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya. Berdasarkan pada teori Jeroen S Lemmens, Aspek seseorang mengalami adiksi MMORPG *game online* Pokemon Go seperti *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus, *Withdrawal* (penarikan diri), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), *mood modification or escape*

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁸⁰ Sampel

⁸⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian: Kuantitatif...", hlm. 80.

adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸¹ Jadi populasi adalah keseluruhan dari unsur yang diteliti dan sampel adalah bagian dari populasi.

Di dalam penelitian apabila obyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika obyeknya besar atau lebih dari 100 dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih dari keseluruhan populasi.⁸²

Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 10% dari jumlah total populasi 200 siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang. Maka diambil sebanyak 10% dari 200 siswa, sehingga jumlah sampel yang akan diteliti sebanyak 66 mahasiswa tercantum

Penelitian ini menggunakan dua tehnik sampling sebagai berikut:

a. Random Sampling

Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁸³ Dari 66 sampel. Peneliti membagi 2 kelompok sama rata, kelompok pertama diberi nama kelompok eksperimen yang terdiri atas 33 siswa dan kelompok kontrol terdiri 33 siswa.

b. Purposive sampling

pengambilan sampel berdasarkan penilaian peneliti mengenai siapa saja yang pantas memenuhi persyaratan untuk dijadikan sampel⁸⁴. Subjek dalam penelitian ini memiliki karakteristik adiksi MMORPG Pokemon Go antara lain:

1) Laki-laki dan perempuan

Subjek penelitian bahwa laki-laki berusia 12-14 tahun yang mengalami perilaku adiksi berjumlah 29 siswa, dan perempuan berusia 12-13 tahun berjumlah 4 siswa, Sehingga total sampel 33 siswa. 33 siswa

⁸¹ Sugiyono, "Metode Penelitian: Kuantitatif,....," hlm. 81.

⁸² Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h. 112.

⁸³ Sugiyono, *op. cit.*, h. 64.

⁸⁴ Abd Nasir, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan: Konsep Pembuatan Karya Tulis dan Thesis Mahasiswa Kesehatan*, (Yogyakarta: Mulia Mediak, 2011), hlm.

akan masukkan dalam kelompok eksperimen untuk mengikuti sesi treatment terapi kaligrafi.

- 2) Mempunyai alat komunikasi (smartphone, gadget) yang didalamnya terdapat Pokemon Go.
- 3) Merasa terikat dengan game pokemon Go dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- 4) Suka bermain game online Pokemon-Go dengan intensitas durasi dan frekuensi > 3 jam/hari
- 5) Munculnya perubahan mood (Merasa gelisah, marah, murung)

E. Tehnik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari penelitian, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur yang dirancang oleh peneliti secara sistematis apa yang akan diamati dan dimana tempat pelaksanaannya. Metode observasi terstruktur dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui siswa yang mengalami adiksi game online pokemon go dengan menerapkan terapi Seni kaligrafi.

Pengukuran terapi kaligrafi dalam melaksanakan kegiatan terapi terdapat tiga aspek:

a. Kognitif.

indikator yang harus dicapai: Peserta didik diminta mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintetis dan mengevaluasi objek dari ayat kaligrafi.

b. Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar. Indikator yang harus dicapai: Peserta didik diminta untuk menerima,

merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakteristik dalam Merangkai kaligrafi.

c. Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motor, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi syaraf dan koordinasi badan. Indikator yang harus dicapai: Peserta didik harus mampu menunjukkan gerakan yang menggunakan kekuatan tubuh, memerlukan kecepatan dan ketepatan gerakan dalam menganalisis ayat-ayat kaligrafi.⁸⁵

Dalam penelitian ini, hasil observasi di berikan skor Skor yang harus dicapai adalah sebagai berikut :

Keterangan	Skor	Prosentase
BM	1	0-25%
MB	2	26-50%
MBSH	3	51-75%
SSB	4	76-100%

Keterangan:

- BB = Belum berkembang.
- MB = Mulai berkembang .
- MBSH = Mulai berkembang sesuai harapan
- SSB = Sangat sekali berkembang.

Tabel. penilaian treatment terapi seni kaligrafi

1) Tahap awal

No.	indikator	Deskriptor	Skore
1	Melakukan aktifitas keseharian	a. Berdoa dan mengucapkan salam. b. Mengabsen klien. c. Menciptakan suasana yang kondusif.	12
2	Menyampaikan tujuan	a. Tujuan menyampaikan Terapi kaligrafi. b. Tujuan diungkapkan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	8
3	Memotivasi siswa	a. Menjelaskan keterkaitan terapi	4

⁸⁵ DR. Nana, Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 22

		kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari.	
4	Membagi kelompok	a. Kelompok terdiri dari 3 siswa. b. Menjelaskan bahwa semua anggota kelompok harus aktif dan bekerja sama.	8

2) Tahap inti

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Kognitif	a. Mengingat b. Memahami c. Menganalisis d. Mengaplikasikan e. Mensintesis f. Mengevaluasi	a. Siswa mengingat beberapa kepingan terapi seni kaligrafi dalam bentuk puzzle. b. Siswa memahami apa isi ayat kaligrafi. c. Siswa menganalisis ayat kaligrafi berdasarkan ayat di dalamnya. d. Siswa Mengaplikasikan ayat kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. e. Siswa menggabungkan kaligrafi menjadi sebuah ayat quran. f. Siswa menginterpretasikan hasil terapi seni kaligrafi melalui tulisan tangan.	24
2	Afektif	a. Menerima b. Merespon c. Menilai d. Menorganisasi e. Karakteristik	a. Siswa mengikuti instruksi peneliti dan juga siswa berhak memberikan nama media tersebut. b. Siswa menjawab pertanyaan yang sudah di beri oleh peneliti. c. peneliti menilai kerapian dalam terapi seni kaligrafi. d. Siswa mempertahankan hasil terapi seni kaligrafi.	20
3	Psikomotorik	a. Gerakan refleksi b. Berkomunikasi	a. Siswa menunjukkan hasil kepada peneliti dengan mengucapkan“	16

		si c. Perseptual d. Kemampuan fisik	SELESAI”. b. Siswa bekerja sama dan aktif dengan sesama kelompok. c. Siswa menanggapi secara langsung dalam terapi seni kaligrafi d. Cepat dan tepat dalam merancang terapi seni kaligrafi.	
--	--	---	--	--

3) Tahap akhir

No	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Melakukan evaluasi	a. Mengevaluasi hasil yang dilakukan oleh siswa. (siklus 1, 2, dan 3)	4
2	Mengakhiri terapi	a. Kembali ke tempat duduk semula. b. Menutup terapi dengan membaca doa dan salam.	8

2. Skala

Metode Skala merupakan serangkaian atau daftar pernyataan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi responden. Setelah diisi, skala dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti..

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala yang berdasarkan teori dari Jeroen S Lemmens, Skala yang digunakan adalah adiksi MMORPG *game online* Pokemon Go. Skala dalam penelitian ini akan di uji validitas dan reliabilitas karena dalam pembuatanya dilakukan secara adaptasi oleh peneliti dari skala adiksi game online milik Marcellinus Kristanama Adi Wicaksana.⁸⁶ Alasan peneliti menggunakan skala adaptasi karena subjek dalam penelitiannya sama, yaitu siswa SMP. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan try out terpakai atau uji coba terpakai. Sebagaimana dijelaskan Hadi dalam Yosefine Nandy Lestyana bahwa dalam try out atau uji coba terpakai hasil

⁸⁶ Marcellinus Kristanama Adi Wicaksana, *Hubungan Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan kecanduan game online*, Skripsi, Universitas Soegijapranata, Fakultas Psikologi, 2016, h. 44

uji cobanya langsung digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dan tentu saja hanya data dari item-item yang valid saja yang dianalisis. Try out terpakai atau uji coba terpakai mengandung kelebihan dan kelemahan. Resikonya adalah jika terlalu banyak item yang gugur dan terlalu sedikit item yang bertahan, peneliti tidak (lagi) mempunyai kesempatan untuk merevisi instrumen atau kuesionernya. Adapun kelebihanannya yaitu peneliti tidak perlu buang-buang waktu, tenaga, dan biaya untuk keperluan uji coba.⁸⁷ Adapun alasan utama peneliti menggunakan try out terpakai atau uji coba terpakai adalah untuk menghemat waktu dan tenaga dalam keperluan uji coba penelitian.

Skala adiksi game online Pokemon Go ini menggunakan jenis skala Likert yang dibuat dalam 5 alternatif jawaban. Pernyataan skala mengandung kecenderungan terdapat 2 item, **favourable** yaitu pernyataan yang mendukung teori dengan skor:

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Meskipun sebaliknya, pernyataan yang tidak mendukung sebuah teori (**unfavourable**) diberi skor:

Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	2
Tidak setuju (TS)	3
Sangat tidak setuju (STS)	4

Instrumen pengukuran adiksi MMORPG game online Pokemon Go, berdasarkan teori dari Jeroen S. Lemmens mempunyai 5 aspek sebagai berikut:

⁸⁷ Yosefine Nandy Lestyana, *Pengaruh Kualitas Komunikasi Kepemimpinan terhadap Motivasi Kerja Karyawan di PT XL AXIATA Tbk YOGYAKARTA*, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2012, h. 51-52. <https://e-journal.uajy.ac.id/257/2/1KOM03391.pdf>.

- f. *Withdrawal*, dengan indikator: perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktifitas bermain game.
- g. *Toleransi*, dengan indikator: peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan
- h. *Mood modifaication*, dengan indikator: melarikan diri dari masalah sehingga lupa memperhatikan aktifitas yang lain.
- i. *Conflik Interpersonal and health-related problem*, dengan indikator: konflik terhadap hubungan interpersonal (orang tua, teman sebaya), dan masalah yang berhububungan dengan kesehatan.
- j. *Salience*, dengan indikator: menunjukkan dominasi dalam pikiran dan tingkah laku.⁸⁸

BLUEPRINT SKALA ADIKSI POKEMON GO

No	Aspek	Indicator	Aitem		jumlah
			F	UF	
1	withdrawal	perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktifitas bermain game	5,10,25,30,31,32,36		7
2	Toleransi	peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan	7,11	12	3
3	mood modifaication	melarikan diri dari masalah sehingga lupa memperhatikan aktifitas yang lain	1,2,4,24,29	3,6,13,14	9
4	Konflik Interpersonal and health-	Konflik terhadap hub. Interpersonal	17,18,21,35	8,16,22	7

⁸⁸ Chen, C. Y. & Chang, S.L. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction*, Due 1-4. Taiwan

	realted problem	masalah kesehatan	23,26,27,28		4
5	salience	menunjukkan dominasi dalam pikiran dan tingkah laku.	9,20,33,34	19,15	6
Jumlah			36		

F. Tehnik Analisis data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan.⁸⁹

Analisa yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik. Melalui analisis statistik diharapkan dapat menyediakan data-data yang dapat dipertanggung jawabkan untuk menarik kesimpulan yang benar dan untuk mengambil keputusan yang baik terhadap hasil penelitian. Dalam Penelitian ini terdapat 3 tehnik analisis data yang digunakan untuk menentukan hasil uji hipotesis sebagai berikut:

1. Uji t independen

Uji t independent digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua group yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, apakah kedua group tersebut mempunyai rata-rata *gain score* yang sama ataukah tidak. Gain Score adalah selisish antara nilai posttest dan pretest.

2. Uji t dependen

Uji-t dependent atau dua kelompok (sampel) saling berhubungan sesungguhnya adalah sampel yang padanya dilakukan pengamatan atau perlakuan berulang (lebih dari satu macam perlakuan). Dengan

⁸⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2012, h. 147.

demikian, jumlah subjek pada pengamatan (perlakuan) pertama sama dengan jumlah subjek pengamatan (perlakuan) kedua. Artinya, akan dihasilkan dua kelompok data yaitu sebelum dan sesudah.

3. Regresi Linier

Analisis regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y), dimana ada variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang dipengaruhi.

Dari ketiga tehnik analisis data, peneliti menggunakan bantuan program aplikasi SPSS versi. 20.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur betul-betul mengukur apa yang perlu diukur. Jika suatu instrumen pengukuran sudah valid (sah) berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁹⁰ Validitas instrument dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua validitas yakni validitas eksternal dan validitas konstruk. Validitas eksternal lebih berfokus kepada penggunaan treatment pengukuran puzzle kaligrafi, karena untuk mencari kesamaan antara hasil kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta. Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu.⁹¹ Sedangkan validitas konstruk lebih berfokus kepada alat ukur skala gangguan adiksi game online Pokemon Go dengan berlandaskan teori dari Jeroen S. Lemmensh

⁹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 121.

⁹¹Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, Cet. I, 1997), hlm. 177

Sugiyono menerangkan bahwa instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁹² Uji instrument dilakukan pada tanggal 5 April 2017 terhadap siswa kelas kelompok eksperimen Islam Al-Kautsar Semarang dengan jumlah keseluruhan sebanyak 33. Skala disebar sebanyak 36 soal kepada siswa kelas eksperimen. Uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan isi skala dengan tabel spesifikasi atau kisi-kisi instrument yang telah disusun. Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total. Dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows* dapat diketahui melalui kolom *corrected item – item correlation*.

- a. Berdasarkan uji validitas instrumen adiksi game online pokemon Go aitem yang di lakukan terhadap 34 siswa, dari 36 pernyataan skala adiksi game online pokemon go *pre-test*, terdapat 31 aitem yang valid dan 5 aitem yang dinyatakan gugur. Koefisien korelasi yang dinyatakan valid berkisar antara 0,209 sampai dengan 0,706. Aitem yang valid adalah nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, dan 36. Sedangkan Koefisien korelasi yang dinyatakan gugur berkisar antara -0,028 sampai dengan 0,171 yang tercantum dalam blueprint skala pretes sebagai berikut:

SKALA PRETES

No	Aspek	Indicator	Aitem		jumlah
			F	U F	
1	withdrawal	perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktifitas bermain game	5,10,25,30,31,32,36		7
2	Toleransi	peningkatan	7,11	12*	3

⁹² Sugiyono, *Op-cit*, hlm. 168

		secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan			
3	mood modifaication	melarikan diri dari masalah sehingga lupa memperhatikan aktifitas yang lain	1,2,4,24,29	3*,6*,13*,14*	9
4	Konflik Interpersonal and health-related problem	Konflik terhadap hub. Interpersonal	17,18,21,35	8,16,22	7
		masalah kesehatan	23,26,27,28	-	4
5	salience	menunjukkan dominasi dalam pikiran dan tingkah laku.	9,20,33,34	19,15	6
Jumlah			36-5 = 31		

Keterangan:

- Uji validitas menggunakan satu kali uji coba saja jika skala yang digunakan antara *pre-test* dan *post-test* ialah skala yang sama.
- *item yang gugur uji validitas.

- b. Beralih pada skala posttest Adiksi game online Pokemon Go, berdasarkan uji validitas aitem yang di lakukan terhadap 34 siswa, dari 31 pernyataan yang sebelumnya telah diuji coba skala pretes, pada skala posttest terdapat 29 aitem valid dan 2 aitem dinyatakan gugur. Koefisien korelasi yang dinyatakan valid berkisar antara 0,266 sampai dengan 0,772. Aitem yang valid adalah nomor 36, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 11, 10, 9, 8, 5, 4, 2, dan 1 Sedangkan Koefisien korelasi yang dinyatakan gugur bernilai 0,197 yang tercantum dalam blueprint skala posttest sebagai berikut:

SKALA POSTEST

No	Aspek	Indicator	Aitem		jumlah
			F	UF	

1	withdrawal	perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktifitas bermain game	5,10,25,30,31,32,36	-	7
2	Toleransi	peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan	7*,11	-	2
3	mood modifaication	melarikan diri dari masalah sehingga lupa memperhatikan aktifitas yang lain	1,2,4,24,29	-	5
4	Konflik Interpersonal and health-related problem	Konflik terhadap hub. Interpersonal	17,18,21,35	8,16,22	7
		masalah kesehatan	23,26*,27,28	-	4
5	salience	menunjukkan dominasi dalam pikiran dan tingkah laku.	9,20,33,34	19,15	6
Jumlah			31-2= 29		

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.⁹³ Realibilitas menurut Azwar sebenarnya mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya karena perbedaan skor yang terjadi diantara individu lebih ditentukan oleh faktor error (kesalahan) dari pada faktor perbedaan yang sesungguhnya.⁹⁴

⁹³ *Ibid.*, h. 154.

⁹⁴ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Cet I, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1999, h. 111.

Koefisien realibilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien realibilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi realibilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya realibilitas. Interpretasi reliabilitas kedua kuersioner tercantum dalam tabel dibawah ini:

95

TABEL 7
Kaidah Reliabilitas

Koefisien	Kriteria
>0,90	Sangat reliabel
0,70 – 0,89	Reliabel
0,49 – 0,69	Cukup reliabel
0,20 – 0,39	Tidak reliabel

Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alfa Cronbach dengan bantuan SPSS versi 20*, karena setiap satu skala dalam penelitian ini disajikan dalam sekali waktu saja pada sekelompok responden (*single trial administration*).⁹⁶ *Alfa Cronbach* pada prinsipnya termasuk mengukur homogenitas yang didalamnya memfokuskan dua aspek heterogenitas dari tes tersebut.⁹⁷ Reliabilitas skala model ini ditunjukkan oleh besaran koefisien *alpha* yang berkaitan dengan kesalahan baku pengukuran. Artinya, semakin besar nilai *alpha* maka akan semakin kecil kesalahan tingkat pengukuran, dengan kata lain konsistensi indikator instrumen penelitian memiliki keterandalan. Berikut tabel uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel. Reliabilitas instrumen uji coba Skala Pretes Adiksi MMORPG
Pokemon Go.

Reliability Statistics

⁹⁵ *Ibid.*, h. 112.

⁹⁶ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, Cet. I, 1997), hlm. 83

⁹⁷ Sukardi, *Metodologi Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (PT. Bumi Aksara, 2009), hlm.133

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.876	.877	31

Keterangan: *Untuk uji reliabilitas sebaiknya menggunakan satu kali uji coba saja jika skala yang digunakan antara *pre-test* dan *post-test* ialah skala yang sama

**Tabel. Reliabilitas instrumen uji coba Skala Postest Adiksi MMORPG
Pokemon Go**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.870	.872	29

Keterangan: *Untuk uji reliabilitas sebaiknya menggunakan satu kali uji coba saja jika skala yang digunakan antara *pre-test* dan *post-test* ialah skala yang sama.

Dari hasil uji instrumen reliabilitas skala pretes dan postes, maka disimpulakn kedua skala tersebut dinyatakan reliabel. Reliabel artinya mendapatkan hasil yg sama pada setiap percobaan yg berhasil.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

1. Letak Geografis SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Sekolah SMP Islam Al-Kautsar berada ditempat yang setrategis yaitu berada di Semarang Utara tempatnya di Jalan Broto joyo No. 03 dengan bangunan permanen murni seluas 932 m². Sekolah SMP Islam Al-Kautsar merupakan bangunan yang sederhana dan bertingkat dua lantai, sedangkan fasilitas maupun peralatannya belum mencukupi semua, termasuk fasilitas lapangan olahraga, labolatorium, dan computer. sekolah SMP Islam Al-Kautsar terletak di desa Brotojoyo, kecamatan Panggung Kidul Semarang Utara. Adapun batas lokasi sekolah SMP Islam Al-Kaustar yaitu:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan perkampungan warga
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan adalah pertigaan yang menghubungkan jalan pantura krokosono menuju siliwangi, keutaranya Jl. Pelabuhan dan ketimurnya adalah perkampungan.
- c. Sebelah timur berbatasan dengan jalan menuju Stasiun Tawang (Kereta Api).
- d. Sebelah barat berbatasan dengan SMK Negeri 10, SMP Negeri 25 dan SMA Negeri 14 Semarang

Sekolah SMP Islam Al-Kautsar berdiri di Semarang pada tanggal 20 Januari 2002 dengan nama SMP Islam Al- Kautsar. Lembaga SMP Islam Al–Kautsar ini didirikan oleh bapak H.Ir. Muhammad Muslikhan Syukron. Sejak berdiri hingga sekarang sekolah SMP Islam Al-Kautsar sudah meluluskan anak 11 kali, dan lembaga ini sejak berdiri hingga sampai sekarang juga belum pernah berganti nama.

2. Struktur Organisasi SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Struktur yang dimaksud disini yaitu sebagai pembagian tugas dan tanggung jawab formal sehingga semua tugas dapat dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan serta untuk menunjang kelancaran mekanisme kerja, supaya kegiatan dapat terkontrol dan terorganisasi dengan baik. Jumlah guru yang mengajar di sekolah SMP Islam Al-Kautsar jumlahnya ada 20 orang. Sedangkan tugas-tugasnya bisa dilihat dibawah ini:

No	Nama	Jabatan	Mapel
1	Dra. Erni Noormajasari	Kepala sekolah	-
2	Ruba’i	Wakil kepala sekolah	B.Arab
3	Maslikhah S.Pd	Guru	Biologi
4	Purnomo Adi S.Pd	Guru	Matematika
5	Nanik Susiani S.Pd	Guru	Quran Hadis
6	Dewi.K Guru	Guru	Aqidah akhlak
7	Arfian Arif S.Pd	Guru	TIK
8	Novi Agung S.Pd	Guru	OLAHRAGA
9	Nur Lalita S.Pd	Guru	B.INDONESIA
10	Siti Latifah S.Pd	Guru	B.INGGRIS
11	Saydah Akla S.Pd	Guru	IPS
12	Muksin SThI	Guru	BK/PAI
13	Sukrisno S.Pd	Guru	B.Jawa
14	Ulfatun S.Pd	Guru	Matematika
15	Alfiah S.Pd	Guru	Biologi

16	Indu Purnomo S.Pd	Guru	Bhs. Indonesia
17	Ghozin	Guru	TIK
18	Nur Hafidzin	Guru	Fiqh
19	Agus Raharjo S.Pd	Guru	Fisika
20	Masku S.Pd	Guru	PAI

3. Visi dan Misi SMP Islam Al-Kautsar Semarang

a. Visi

- 1) Sekolah SMP Islam Al-Kautsar mempunyai visi sebagai berikut:
Lembaga pendidikan yang berwawasan global
- 2) Menciptakan generasi yang cerdas dan jujur, mandiri dan berakhlakul karimah.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan layanan pendidikan aktif dan kreatif serta inovatif dan menyenangkan.
- 2) Membiasakan perilaku yang tidak menyimpang dari asas normatif.
- 3) Mampu menerapkan pengetahuan, yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat.
- 4) Mampu menjaga hubungan yang baik antar sesama.

4. Sarana dan prasarana SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Saat ini sekolah SMP Islam Al-Kautsar terdiri atas 8 kelas. Untuk keterangan lebih lanjut bisa dilihat dibawah ini:

Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran	Kondisi
Perpustakaan	1		Baik
Lab. Fisika	1	11.3 x 11,6 m	Baik
Lab. Biologi	1	11.3 x 11,6 m	Baik
Lab Komputer	2	10 x 2	Baik
Kepala sekolah	2	7 x 4	Baik
W. Kepsek	1	4 x 3	Baik

Guru	1	24 x 8	Baik
Tata Usaha	1	10 x 8	Baik
Tamu	1	7 x 4	Baik
Lainnya: Kurikulum	1	8 x 3	Baik

5. Keadaan siswa SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Berdasarkan observasi tentang keadaan siswa kelas VII, VIII, IX di sekolah SMP Islam Al-Kautsar penulis memperoleh data sebagai berikut:

a. Latar belakang anak-anak di sekolah SMP Islam Al-Kautsar

Mayoritas anak-anak di sekolah SMP Islam Al-Kautsar berasal dari golongan ekonomi menengah ke bawah. Rata-rata siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP Islam Al-Kautsar kebanyakan dari golongan ekonomi menengah ke atas dan bawah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan bapak Muksin S.Thi, bapak ini merupakan bagian dari guru PAI dan Bimbingan Konseling di SMP Islam Al-Kautsar. Menurut beliau siswa kelas VII, VIII, dan IX rata-rata keluarganya bekerja sebagai wirasuwasta.

b. Cara berpakaian rapi

Berdasarkan observasi peneliti kurang lebih 6 hari, siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Islam Al-Kautsar Semarang dalam cara berpakaian sudah cukup rapi. Hal ini dibuktikan dengan cara melihat secara langsung ketika para siswa berangkat ke sekolah dengan

mengenakan seragam sekolah, mereka selalu memasukkan bajunya dan penampilannya cukup rapi.

c. Tingkah laku siswa SMP Islam Al-Kautsar

Siswa SMP Islam Al-Kautsar dalam menaati peraturan di sekolah belum cukup tertib. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan bapak Sukrisno SPd, beliau merupakan guru Bahasa Jawa di sekolah SMP Islam Al-Kautsar. Bahwa siswa kelas VII, VIII dan IX SMP Islam Al-Kautsar dalam menaati sebuah peraturan masih kurang tertib. Menurut beliau siswa kelas II itu suka melakukan aksi tawuran, pacaran, membawa alat elektronik, malak sama sekolah lain, dan juga masih ada siswa yang sering telat masuk kelas. Tetapi ketika ketemu gurunya di luar maupun didalam sekolah dia masih mau menyapa.

d. Minat belajar siswa SMP kelas II SMP Islam Al-Kautsar

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP Islam Al-Kautsar, minat belajarnya belum cukup baik. Karena kebanyakan dari mereka masih seenaknya sendiri jarang memperhatikan pelajaran, ketika diajar mereka selalu tengaktengok kedepan dan kebelakang, dan bercanda sama temennya.

6. Metode Pembelajaran SMP Islam Al-Kautsar Semarang

Metode pembelajaran masih menggunakan sistem yang bersifat teoritik. Dalam proses desain pembelajaran yang ideal, hal yang dipertimbangkan adalah tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, belajar dan konteks kemampuan, sarana dan syarat penilaian, kemudian melakukan pertimbangan berikut dan mengambil keputusan untuk memilih system metode belajar di SMP Islam Al-Kautsar yang dianggap baik. Jenis-jenis metode pembelajarannya dapat dikelompokkan kedalam beberapa pendekatan, diantaranya:

a. Metode Ceramah

Metode yang pertama ceramah, adalah cara menyampaikan informasi secara lisan yang dilakukan oleh seorang guru. Metode ini banyak dipilih guru karena mudah dilaksanakan dan tidak membutuhkan alat bantu khusus serta tidak perlu merancang kegiatan siswa. Dalam hal ini, siswa hanya diharuskan melihat dan mendengar serta mencatat tanpa komentar informasi penting dari guru yang selalu dianggap benar itu.

b. Metode Tanya Jawab

Metode ini dapat menarik pemusatan perhatian siswa, dengan mengajukan pertanyaan yang terarah, siswa akan tertarik dalam mengembangkan daya pikirnya. Kemampuan-kemampuan siswa dalam mengemukakan apa yang ada dipikirkannya akan mulai terlihat ketika menjawab pertanyaan.

c. Metode Diskusi

Cara pembahasan suatu masalah oleh sejumlah kelompok siswa untuk mencapai kesepakatan, kemudian guru akan mengahiri pembelajaran dengan memberikan informasi yang berkaitan dengan hasil diskusi.

d. Metode Penugasan

Metode keempat penugasan yaitu cara pemberian tugas yang dilakukan oleh guru kepada siswa agar siswa mau belajar, bisa lebih tanggung jawab, dan bisa lebih mandiri.

e. Metode Demonstrasi

Cara memperagakan sesuatu hal yang pelaksanaannya diawali oleh peragaan guru kemudian diikuti oleh siswa. Memperagakannya menggunakan alat bantu pengajaran seperti papan tulis dan white board.

f. Metode Bermain Peran

Metode keenam bermain peran atau role playing, adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahan tentang suatu konsep.

g. Metode Kelompok Kerja (Workshop)

Metode ketujuh kelompok kerja (*workshop*), adalah cara pembelajaran yang melibatkan peserta dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas.

B. DESKRIPSI HASIL PELAKSANAAN

1. Observasi awal

Langkah awal dalam penelitian, peneliti membawa surat observasi pada tanggal 15-08-2016. Kemudian dilanjutkan observasi kedua pada tanggal 15-02-2017. Setelah sampai disana peneliti dipertemukan dengan kepala sekolah dan langsung mengarahkan kepada waka kurikulum. Setelah pertemuan dengan waka kurikulum dan menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan peneliti ke SMP Islam Al-Kautsar Semarang, beliau langsung mempertemukan dengan wali kelas untuk melakukan penelitian terapi dengan media seni kaligrafi. Bapak Mansyur S.Pd, beliau selaku pembimbing serta guru mapel Pendidikan Agama Islam. Dengan izin yang diberikan oleh kepala sekolah dan Wakakurikulum, peneliti bertemu dan berbincang-bincang dengan bapak Mansyur tentang penelitian yang akan saya lakukan di SMP Islam Al-Kautsar Semarang. Tidak hanya bapak Mansyur saja, akan tetapi pada tanggal 28-02-2017, peneliti juga bertemu Bapak Agus Raharjo S.Pd, beliau selaku pembimbing mahasiswa yang melakukan penelitian baik dari universitas negeri maupun swasta. Peneliti juga menyampaikan maksud dari penelitian tentang Efektivitas terapi kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi game online Pokemon Go yang akan dilakukan pada siswa kelas VIII. Beliau memberi respon yang baik dikarenakan, ketika game pokemon go meledak di seluruh dunia, khususnya pada siswa-siswi SMP Islam Al-Kautsar Semarang. Dari 200 populasi, diambil sampel sebanyak 66 adalah 33 siswa kelompok eksperimen dan 33 siswa kelompok kontrol. Masalah akademik diakibatkan karena keterbiasaan menggunakan handphone, gaded sehingga siswa dikatakan mengalami ketergantungan game online Pokemon Go.

Pada tanggal 3 Maret 2017, peneliti diantar oleh bapak Agus Rahardo ke kelas VIII A untuk memperkenalkan diri kepada siswa-siswa sebagai guru pengganti selama penelitian. Kemudian beliau menyerahkan kelas kepada peneliti dan langsung keluar dari ruangan. Pada hari itu pembelajaran sedang berlangsung seperti biasanya, karena selain untuk perkenalan, pertemuan ini adalah pertemuan awal setelah liburan semester ganjil, sehingga peneliti pada hari itu hanya mengisi perkenalan dengan siswa perorangan dan memberikan sekilas tentang penelitian terapi menggunakan kaligrafi. Peneliti tidak hanya berkenalan dengan siswa-siswi kelas VIII A, tetapi juga memperkenalkan diri pada siswa-siswi kelas VIII B dan VIII C. Selepas Pembelajaran dalam waktu 40 menit usai diskusi infomal dengan Bapak Muksin SThi, beliau selaku guru BK guna memunculkan kedekatan secara psikologi. Peneliti juga menanyakan terkait dengan problematika yang sering terjadi pada siswa Kelas VIII. Karakteristik siswa berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelumnya, persiapan sebelum mengajar serta bagaimana mengatasi kendala dalam mengatasi kejiwaan tersebut dilihat dari pengalaman bapak Muksin SThi selama mengajar di kelas VIII A,B, dan C. Ketika mengajar dikelas VIII A,B, dan C, ada beberapa siswa yang asyik dengan handphonenya. Dan ketika ditemuinya, ternyata terdapat game online pokemon go dengan durasi waktu lebih dari 3 jam. Kemudian siswa yang sedang bermain game online pokemon Go di panggil oleh guru BK, untuk menanganinya. Tetapi ketika sudah di berikan konseling, masih saja melakukan permainan tersebut. Pada saat ulangan harian, bahwa siswa yang mengalami ketergantungan game online Pokemon Go tidak fokus terhadap ulangan tersebut, sampai-sampai tidur di dalam kelas. Ketika ulangan berakhir, siswa tersebut sama sekali tidak mengerjakan ulangan. Akhirnya siswa tersebut dipanggilah kembal kepada guru BK.

Selanjutnya peneliti mempersiapkan media dan strategi untuk pertemuan berikutnya, pada tanggal 5 maret 2017 yang sudah di diskusikan bersama bapak Agus, Mansyur dan Muksin.

1. Pelaksanaan *Pretest*

Seperti yang telah di jelaskan di atas, peneliti berdiskusi bersama bapak Agus, Mansyur, Muksin pada tanggal 6 Maret 2017 dan berdiskusi mengenai materi dan metode yang akan digunakan pada tahap ini. Adapun gambaran proses terapi kaligrafi dalam durasi 1,5 jam adalah sebagai berikut:

Peneliti masuk pintu gerbang SMP Islam Al-Kautsar pada pukul 07.00 dengan berseragam lengkap dan menggunakan almamater UIN Walisongo Semarang. Selanjutnya peneliti menuju ruang guru untuk menemui bapak Agus raharjo dan menyerahkan rancangan pelaksanaan pemberian terapi media puzzle kaligrafi yang akan dilakukan pada hari senin, 6 Maret 2017. Setelah itu, peneliti menunggu di ruang tamu kepala sekolah dekat bersebelahan dengan ruang guru guna menunggu selesainya membaca asmaul husna dan doa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Penelitian dimulai pada jam ke 1 sekitar pukul 07.10. Peneliti masuk ke kelas pukul 07.15. Sebelum masuk kedalam kelas VIII A, peneliti terlebih dahulu menemui wali kelas yaitu Bu Nanik untuk sekedar berbincang-bincang sebelum proses terapi dimulai. Selanjutnya peneliti, membagikan skala prestes siklus I dengan sampel 34 siswa yang ketergantungan game online Pokemon Go. Waktu yang diberikan adalah 1 jam untuk mengisi. Kemudian setelah 1 jam, peneliti bergegas membagikan Skala ke kelas VIII B dengan selang waktu yang sama yakni 1 jam. Selama mengisi skala, peneliti menerangkan sebuah modul tentang terapi kaligrafi yang di dalamnya terdapa sekumpulan ayat-ayat quran yang dipotong-potong menjadi beberapa objek yang akan nantinya disusun kembali sesuai potongan dan membntuk sebuah kalimat. Dalah hal ini, peneliti tidak membocorkan apa surat yang ada dalam media tersebut yang tujuannya agar siswa dapat mudah mendapatkan pengalaman dalam pelaksanaan terapi kaligrafi yang di buat oleh peneliti sendiri. Selain itu, bisa mengatasi berbagai masalah psikologi seperti ketergantungan game online Pokemon Go.

2. Pelaksanaan Terapi Kaligrafi

Kegiatan pelaksanaan terapi seni kaligrafi pada siklus I dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 21 Maret 2017 berlangsung masing-masing pertemuan 2 x 45 menit (90 menit). Pelaksanaan dalam siklus I ini sebagai berikut:

Senin, 21 Maret 2017 pukul 07.00 suasana di halaman sekolah terlihat sepi dan tenang, karena memang seluruh siswa sedang mengikuti doa asmaul husna dan doa sebelum belajar dimulai di kelas masing-masing. Terlihat dari jauh seluruh siswa VIII A terlihat berkonsentrasi dalam membacakan ayat suci Alquran. Terdengar bel jam ke-1 telah di bunyikan, siswa kelas VIII A terlihat dengan wajah yang datar. Suasana kelas VIII A tampak kurang bersih dan rapi dikarenakan banyak sampah yang dimasukkan kedalam laci meja.

Peneliti sudah siap untuk masuk kedalam kelas, Di dalam kelas, peneliti memasuki ruangan, murid tampak ramai, gaduh dan mondar-mandir di depan. Setelah peneliti duduk, ada beberapa murid yang berkata "*husttt....diam, mas dimas sudah datang*"

Pelaksanaan terapi di mulai, berikut uraian kegiatan siklus 1:

Pada kegiatan awal, Peneliti memulai pelajaran dengan salam dan merelaksasikan siswa dengan berdiri sambil memijat bahu teman masing-masing selama 3 menit. Kemudian peneliti membagi 3 kelompok yakni kelompok 1 berisikan 11 siswa, kelompok 2 berisikan 11 siswa dan kelompok 3 berisikan 11 siswa. Setelah itu peneliti membuat gulungan kertas sesuai No. Absen. Kemudian peneliti mengacak siapa yang melakukan terapi pertama. Dan ternyata kelompok B yang pertama mendapatkan terapi tersebut. Ketika terapi dilaksanakan Peneliti, menilai sesuai dengan aspek yang dibuat. Setelah 1 jam, kemudian peneliti membagikan selebar kertas yang didalamnya terdapat dua pertanyaan untuk diisi dan dianalisis sesuai apa yang di kerjakan pada saat pemberian terapi seni kaligrafi. Selanjutnya kelompok A dan C juga sama dalam pemberian terapi kaligrafi dan diberikan sebuah pertanyaan mengenai ayat kaligrafi. Stimulus yang diberikan peneliti berupa kaligrafi yang berbeda membuat siswa terlihat bersemangat, dengan tampilan visual berupa potongan ayat-ayat quran dan siswa terlihat antusias dan menyimak penjelasan dengan seksama, peneliti memperhatikan setiap gejala yang dilakukan oleh siswa ketika pemberian terapi seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini memberikan respon baik pada siswa yang mengalami masalah psikologis yakni ketergantungan game online Pokemon Go. Suasana kelas mejadi berbeda dengan pertemuan lalu ketika perkenalan, siswa terlihat aktif dan mulai bersemangat dan hanya beberapa siswa yang terdiam.

Sebelum pelajaran berakhir peneliti mengumumkan kepada siswa bahwa untuk pertemuan selanjutnya tetap melakukan terapi media puzzle kaligrafi yang fungsinya untuk menurunkan ketergantungan game online Pokemon Go, maka peneliti memberikan tanggal yang sesuai yakni tanggal 8 April 2017 pada

pukul 07.00. Peneliti memberikan pujian kepada siswa bahwa pelaksanaan terapi kaligrafi hari ini menyenangkan, berbeda dengan pertemuan kemarin. Selanjutnya peneliti menutup terapi dengan salam dan meninggalkan kelas beriringan dengan bel istirahat berbunyi.

Kegiatan terapi kaligrafi berlangsung secara cukup lancar dan sesuai dengan rancangan pelaksanaan meskipun masih ada yang belum merespon. Pada pertemuan kedua tanggal 8 April dalam siklus II, peneliti kembali menjelaskan langkah-langkah bermain terapi kaligrafi secara seksama sebagai berikut:

Siswa sudah duduk sesuai kelompok yang dibagi pada saat pertemuan pertama, kemudian peneliti membagikan media terapi seni kaligrafi lagi dengan menukar kelompok lain. Misalnya Kelompok A pada pertemuan pertama mendapat media pertama. Kemudian pada pertemuan kedua mendapat media ketiga. Siswa terlihat menikmati proses permainan dengan ekspresi tersenyum meskipun masih dalam taraf ketergantungan yang dilihat dari indera penglihatan. Mereka menempel dan mengabungkan potongan gambar di setiap kelompok. Masih Ada beberapa siswa yang diam tetapi dengan jumlah sedikit sekitar 3 siswa. Semenjak pertemuan pertama, terdapat 7 orang siswa yang tidak aktif dan melihat saja, sedangkan sebagian yang lainnya sibuk membantu menempel gambar yang terpotong-potong. Setelah gambar tersusun dengan rapi di setiap kelompok, peneliti memerintahkan siswa untuk mendeskripsikan gambar yang telah mereka susun dengan pola pikir. Siswa terlihat bersemangat dan mengambil kertas di tas mereka masing-masing dan menulisnya. Peneliti menganalisis sesuai aspek yang ditentukan ke setiap kelompok untuk melihat hasil rangkaian gambar yang mereka peroleh, siswa terlihat kompak dan mulai gembira. Selanjutnya peneliti menutup terapi pertemuan II dengan salam dan meninggalkan kelas beriringan dengan bel istirahat berbunyi.

Pertemuan terakhir tanggal 3 Mei 2017 dalam siklus III, peneliti kembali menjelaskan langkah-langkah bermain terapi seni kaligrafi secara seksama sebagai berikut:

Siswa sudah duduk sesuai kelompok yang dibagi pada saat pertemuan pertama, kemudian peneliti membagikan media kaligrafi lagi dengan menukar ke kelompok lain. Misalnya Kelompok A pada pertemuan pertama mendapat media dua. Kemudian pada pertemuan kedua mendapat kaligrafi tiga. Siswa

terlihat menikmati proses permainan dengan ekspresi tersenyum meskipun masih dalam taraf ketergantungan yang dilihat dari indera penglihatan. Mereka menempel dan mengabungkan potongan gambar di setiap kelompok. Dari siklus ke 3, bahwa 33 siswa sangat aktif dibandingkan dengan siklus I dan II. Dengan diberikan treatment berupa media kaligrafi, siswa termotivasi dengan ayat-ayat quran. Setelah gambar tersusun dengan rapi di setiap kelompok, peneliti memerintahkan siswa untuk mendeskripsikan gambar dan tulisan yang telah mereka susun dengan pola pikir. Siswa terlihat bersemangat dan mengambil kertas di tas mereka masing-masing dan menuliskannya. Peneliti menganalisis sesuai aspek yang ditentukan ke setiap kelompok untuk melihat hasil rangkaian gambar yang mereka peroleh, siswa terlihat kompak dan mulai gembira.

3. Pelaksanaan *Posttest*

Seperti yang telah di jelaskan di atas, peneliti berdiskusi bersama bapak Agus, Mansyur, Muksin pada tanggal 10 Mei 2017 dan berdiskusi mengenai skala postes eksperimen dan kontrol dalam durasi 1 jam adalah sebagai berikut:

Peneliti masuk pintu gerbang SMP Islam Al-Kautsar pada pukul 07.00 dengan berseragam lengkap dan menggunakan almamater UIN Walisongo Semarang. Selanjutnya peneliti menuju ruang guru untuk menemui bapak Agus raharjo dan menyerahkan rancangan pelaksanaan pemberian terapi kaligrafi yang akan dilakukan pada hari senin, 10 Mei 2017. Setelah itu, peneliti menunggu di ruang tamu kepala sekolah dekat bersebelahan dengan ruang guru guna menunggu selesainya membaca asmaul husna dan doa sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Penelitian dimulai pada jam ke 1 sekitar pukul 07.10. Peneliti masuk ke kelas pukul 07.15. Selanjutnya peneliti, membagikan skala postes pada 33 siswa kelas eksperimen Waktu yang diberikan adalah 1 jam untuk mengisi. Kemudian setelah 1 jam, peneliti bergegas membagikan skala ke kelas VIII C yang berjumlah 33 siswa kelas kontrol dengan selang waktu yang sama yakni 1 jam.

4. Evaluasi

Pada siklus I ini dapat dilihat bahwa kegiatan terapi kaligrafi sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah di buat. Respon dan antusias siswa dalam mengikuti alur terapi belum bersemangat karena mereka masih dalam tahap BB (belum berkembang) dan MB (mulai

berkembang). Kemudian siklus II ini dapat dilihat bahwa kegiatan terapi kaligrafi sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah di buat. Respon dan antusias siswa dalam mengikuti alur terapi mulai bersemangat karena mereka sudah mencapai level dua dalam tahap MB (Mulai berkembang) sampai MBSH (Mulai berkembang sesuai harapan). Terakhir siklus III, Mereka merangkai dan mengingat potongan ayat-ayat quran yang ada di dalam media kaligrafi yang telah tersusun. Bukan hanya sekedar berfikir, tetapi siswa juga termotivasi jiwanya sehingga ketergantungan game online pokemon go mulai dalam tahap MBSH. Tabel mengenai peningkatan penggunaan terapi media kaligrafi keterlaksanaan dari siklus I sampai siklus III sebagai berikut:

Tabel treatment pengukuran terapi kaligrafi

a) Hasil observasi siklus 1

4) Tahap awal

No.	indikator	Deskriptor	Skore
1	Melakukan aktifitas keseharian	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa dan mengucapkan salam. ➤ Mengabsen klien. ➤ Menciptakan suasana yang kondusif. 	12
2	Menyampaikan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tujuan menyampaikan terapi seni kaligrafi. ➤ Tujuan diungkapkan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. 	8
3	Memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan keterkaitan seni kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. 	4
4	Membagi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok terdiri dari 3 siswa. ➤ Menjelaskan bahwa semua anggota kelompok harus aktif dan bekerja sama. 	8

5) Tahap inti

No.	Aspek	Indikator	Treatment pengukuran	Skore
1	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> g. Mengingat h. Memahami i. Menganalisis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengingat beberapa kepingan tulisan kaligrafi. 	8

		<p>j. Mengaplikasikan</p> <p>k. Mensintesis</p> <p>l. Mengevaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa memahami apa isi ayat kaligrafi. ➤ Siswa menganalisis kaligrafi berdasarkan ayat di dalamnya. ➤ Siswa Mengaplikasikan kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Siswa menggabungkan kaligrafi menjadi sebuah ayat quran. ➤ Siswa menginterpretasikan hasil kaligrafi melalui tulisan tangan. 	
2	Afektif	<p>f. Menerima</p> <p>g. Merespon</p> <p>h. Menilai</p> <p>i. Menorganisasi</p> <p>j. Karakteristik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengikuti instruksi peneliti dan juga siswa berhak memberikan nama media tersebut. ➤ Siswa menjawab pertanyaan yang sudah di beri oleh peneliti. ➤ Menilai kerapian dalam menyusun kaligrafi. ➤ Siswa mempertahankan hasil terapi kaligrafi. ➤ Siswa mempunyai keyakinan diri dalam menyusun kaligrafi 	7
3	Psikomotorik	<p>e. Gerakan refleks</p> <p>f. Berkomunikasi</p> <p>g. Perseptual</p> <p>h. Kemampuan fisik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menunjukkan hasil kepada peneliti dengan mengucapkan“ SELESAI”. ➤ Siswa bekerja sama dan aktif dengan sesama kelompok. ➤ Siswa menanggapi secara langsung dalam terapi kaligrafi ➤ Cepat dan tepat dalam menyusun kaligrafi. 	6

6) Tahap akhir

No	Indikator	Deskriptor	Skore
----	-----------	------------	-------

1	Mengakhiri terapi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kembali ke tempat duduk semula. ➤ Menutup terapi dengan membaca doa dan salam. 	8
---	-------------------	---	---

b) Hasil observasi siklus 2

1) Tahap awal

No.	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Melakukan aktifitas keseharian	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdoa dan mengucapkan salam. ➤ Mengabsen klien. ➤ Menciptakan suasana yang kondusif. 	12
2	Menyampaikan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tujuan menyampaikan terapi kaligrafi. ➤ Tujuan diungkapkan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. 	8
3	Memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan keterkaitan seni kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. 	4
4	Membagi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok terdiri dari 3 siswa. ➤ Menjelaskan bahwa semua anggota kelompok harus aktif dan bekerja sama. 	8

2) Tahap inti

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Kognitif	m. Mengingat n. Memahami o. Menganalisis p. Mengaplikasikan q. Mensintesis r. Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengingat beberapa tulisan ayat kaligrafi. ➤ Siswa memahami apa isi kaligrafi. ➤ Siswa menganalisis kaligrafi berdasarkan ayat di dalamnya. ➤ Siswa Mengaplikasikan kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Siswa menggabungkan kaligrafi menjadi sebuah ayat quran. ➤ Siswa mengintepretasikan 	12

			hasil kaligrafi melalui tulisan tangan.	
2	Afektif	k. Menerima l. Merespon m. Menilai n. Menorganisasi o. Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengikuti instruksi peneliti dan juga siswa berhak memberikan nama media tersebut. ➤ Siswa menjawab pertanyaan yang sudah di beri oleh peneliti. ➤ peneliti menilai kerapian dalam menyusun kaligrafi. ➤ Siswa mempertahankan hasil terapi kaligrafi. ➤ Siswa mempunyai keyakinan diri dalam menyusun kaligrafi 	15
3	Psikomotorik	i. Gerakan refleks j. Berkomunikasi k. Perseptual l. Kemampuan fisik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menunjukkan hasil kepada peneliti dengan mengucapkan“ SELESAI”. ➤ Siswa bekerja sama dan aktif dengan sesama kelompok. ➤ Siswa menanggapi secara langsung dalam terapi kaligrafi ➤ Cepat dan tepat dalam menyusun kaligrafi. 	12

3) Tahap akhir

No	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Mengakhiri terapi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kembali ke tempat duduk semula. ➤ Menutup terapi dengan membaca doa dan salam. 	8

c) Hasil observasi siklus 3

1) Tahap awal

No.	indikator	Deskriptor	Skore
1	Melakukan aktifitas keseharian	➤ Berdoa dan mengucapkan salam.	12

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengabsen klien. ➤ Menciptakan suasana yang kondusif. 	
2	Menyampaikan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tujuan menyampaikan terapi kaligrafi. ➤ Tujuan diungkapkan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. 	8
3	Memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menjelaskan keterkaitan kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. 	4
4	Membagi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok terdiri dari 3 siswa. ➤ Menjelaskan bahwa semua anggota kelompok harus aktif dan bekerja sama. 	8

2) Tahap inti

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Kognitif	s. Mengingat t. Memahami u. Menganalisis v. Mengaplikasikan w. Mensintesis x. Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengingat beberapa tulisan kaligrafi. ➤ Siswa memahami apa isi kaligrafi. ➤ Siswa menganalisis kaligrafi berdasarkan ayat di dalamnya. ➤ Siswa Mengaplikasikan kaligrafi dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Siswa menggabungkan kaligrafi menjadi sebuah ayat quran. ➤ Siswa menginterpretasikan hasil kaligrafi melalui tulisan tangan. 	23
2	Afektif	p. Menerima q. Merespon r. Menilai s. Menorganisasi t. Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengikuti instruksi peneliti dan juga siswa berhak memberikan nama media tersebut. ➤ Siswa menjawab pertanyaan yang sudah di beri oleh peneliti. ➤ peneliti menilai 	18

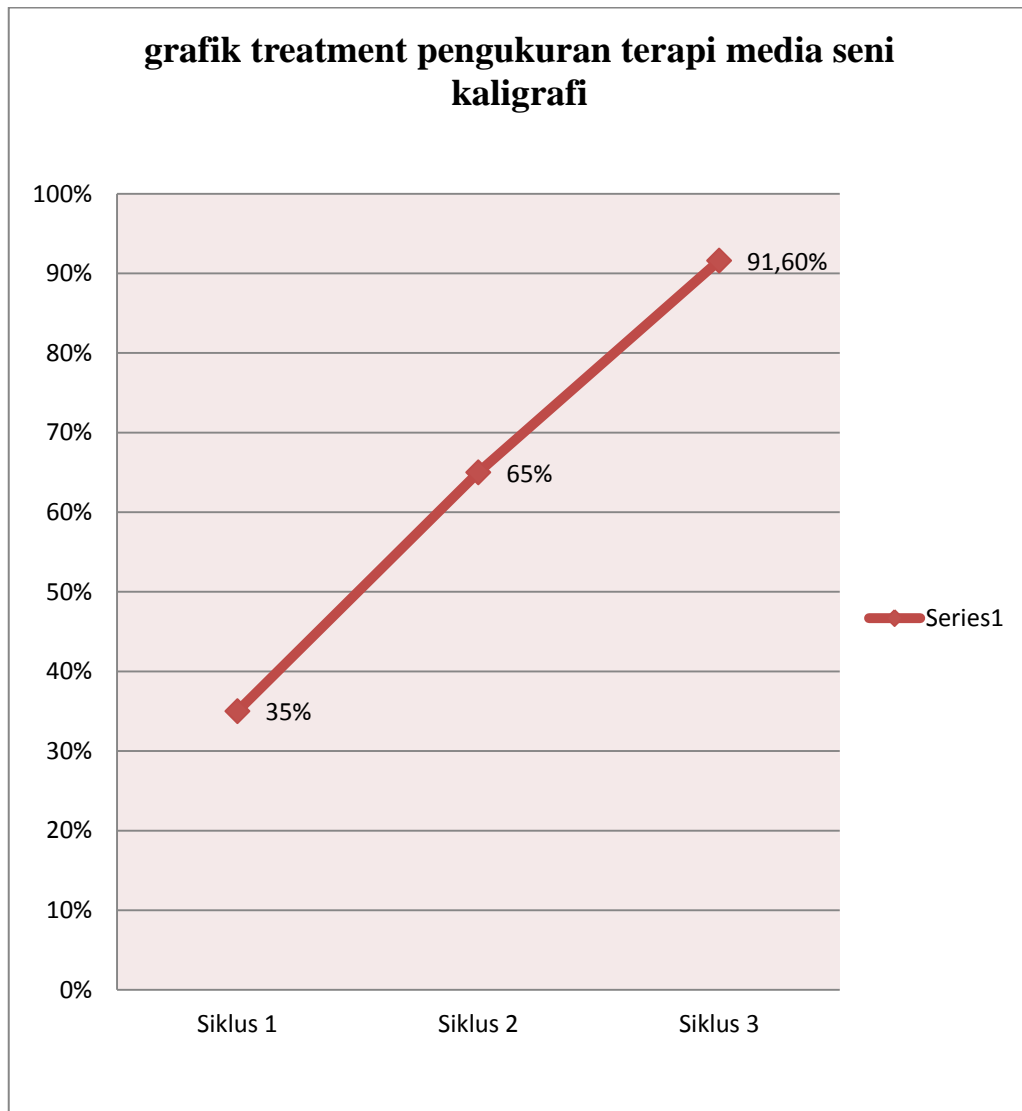
			kerapian dalam puzzle kaligrafif. ➤ Siswa mempertahankan hasil terapi kaligrafif. ➤ Siswa mempunyai keyakinan diri dalam menyusun kaligrafif	
3	Psikomot orik	m. Gerakan refleksi n. Berkomunikasi o. Perseptual p. Kemampuan fisik	➤ Siswa menunjukkan hasil kepada peneliti dengan mengucapkan“ SELESAI”. ➤ Siswa bekerja sama dan aktif dengan sesama kelompok. ➤ Siswa menanggapi secara langsung dalam terapi kaligrafif ➤ Cepat dan tepat dalam menyusun kaligrafif.	14

4) Tahap akhir

No	Indikator	Deskriptor	Skore
1	Mengakhiri terapi	➤ Kembali ke tempat duduk semula. ➤ Menutup terapi dengan membaca doa dan salam.	8

Dari tabel treatment pengukuran terapi media seni kaligrafif dapat di terangkan melalui tabel interval dan grafik sebagai berikut:

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Kognitif	8	12	23
Afektif	7	15	18
Psikomotorik	6	12	14
Total	21	39	55
Prosentase	35%	65%	91,6%



C. DESKRIPSI DATA PENELITIAN

Untuk mendapatkan gambaran secara umum tentang data Terapi Kaligrafi dan adiksi game online Pokemon Go pada siswa SMP AL Kautsar, dianalisis secara deskriptif guna mengetahui skor minimum maupun skor maksimum, dan untuk mendapatkan nilai kecenderungan sentral (mean), dan standar deviasi. Berikut hasil SPSS deskriptif statistik:

Statistics

	Terapi media seni_Kaligrafi	Pokemon_Go eksperimen	Pokemon_Go Kontrol
N Valid	33	33	33

Missing	0	0	0
Mean	170.21	66.09	60.24
Std. Error of Mean	2.846	2.340	1.616
Median	172.00	67.00	61.00
Mode	184	78	50
Std. Deviation	16.349	13.411	9.280
Variance	267.297	180.648	86.127
Range	65	54	33
Minimum	127	33	43
Maximum	192	87	76
Sum	5617	2180	1988

Perbandingan nilai deskripsi data per kelompok antara pretest dan postests adalah sebagai berikut:

Statistics

	Eksperimen pretes	Ekperimen postes	Control pretes	Control Postes
N Valid	33	33	33	33
Missing	0	0	0	0
Mean	66.09	61.85	60.24	58.67
Std. Error of Mean	2.340	2.200	1.616	1.747
Median	67.00	63.00	61.00	63.00
Mode	78	73	50	45
Std. Deviation	13.441	12.637	9.280	10.033
Variance	180.648	159.695	86.127	100.667
Range	54	52	33	36
Minimum	33	31	43	42
Maximum	87	83	76	78
Sum	2181	2041	1988	1936

Keterangan:

1. Analisis Deskripsi Data Terapi Kaligrafi

Analisis deskripsi bertujuan untuk memberikan deskripsi subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis. Dari data penelitian puzzle kaligrafi yang tersedia, dibutuhkan lagi perhitungan untuk menentukan:

- a. Batas minimum dengan mengandaikan responden atau seluruh responden menjawab seluruh pertanyaan pada item yang mempunyai skor terendah atau 1 dengan jumlah item 15. Sehingga nilai batas minimum adalah jumlah responden dikalikan bobot pertanyaan dikalikan bobot jawaban dikalikan jumlah siklus (3) = $1 \times 15 \times 3 = 45$.
- b. Batas maksimum dengan mengandaikan responden atau seluruh responden menjawab seluruh pertanyaan pada item yang mempunyai skor tertinggi atau 4 dengan jumlah item 15. Sehingga nilai batas maksimum adalah jumlah responden dikalikan bobot pertanyaan dikalikan bobot jawaban jumlah siklus (3) = $4 \times 15 \times 3 = 180$.
- c. Jangkauan = $180 - 45 = 135$
- d. Jarak interval merupakan hasil dari jarak keseluruhan dibagi jumlah kategori = $134 : 4 = 33,75$

45 78,75 112,5 146,25 180 213,75

Interval

$45 - 78,75 =$ sangat rendah

$79,75 - 112,5 =$ rendah

$113,5 - 146,25 =$ sedang

$147,25 - 180 =$ tinggi

$181 - 213,75 =$ sangat tinggi

Hasil olahan data dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu

- 1) 3 siswa (dengan interval nilai skor berkisar antara 113,5 – 146,25) menyelesaikan terapi kaligrafi dengan kategori sedang
- 2) 18 siswa (dengan interval nilai skor berkisar antara 147,25 – 180) menyelesaikan terapi kaligrafi dengan kategori tinggi
- 3) 12 siswa (dengan interval nilai skor berkisar antara 181 – 213,75) menyelesaikan terapi kaligrafi dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penggolongan interval tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa SMP Al Kautsar menyelesaikan terapi

kaligrafi yang tinggi. Pengelompokan tersebut tercantum dalam tabel sebagai berikut:

Klasifikasi treatment pengukuran Terapi Kaligrafi siswa SMP Al-Kautsar

Interval	Kriteria	Nilai %	Keterangan
45 – 78,75	Sangat rendah	-	Tinggi
79,75 – 112,5	Rendah	-	
113,5 – 146,25	Sedang	9,09% (3 siswa)	
147,25 – 180	Tinggi	54,5% (18 siswa)	
181 – 213,75	Sangat tinggi	36,5% (12 siswa)	

2. Analisis deskripsi data kelompok eksperimen dan kontrol

a. Pretest

- 1) Batas minimum dengan mengandaikan responden atau seluruh responden menjawab seluruh pertanyaan pada item yang mempunyai skor terendah atau 1 dengan jumlah item 31, Sehingga nilai batas minimum adalah jumlah responden dikalikan bobot pertanyaan dikalikan bobot jawaban= $1 \times 31 = 31$.
- 2) Batas maksimum dengan mengandaikan responden atau seluruh responden menjawab seluruh pertanyaan pada item yang mempunyai skor tertinggi atau 4 dengan jumlah item 15. Sehingga nilai batas maksimum adalah jumlah responden dikalikan bobot pertanyaan dikalikan bobot jawaban = $4 \times 31 = 124$
- 3) Jangkauan = $124 - 31 = 93$
- 4) Jarak interval merupakan hasil dari jarak keseluruhan dibagi jumlah kategori = $93 : 4 = 23,25$

$$\underline{31 \quad 54,25 \quad 77,50 \quad 100,75 \quad 124}$$

Interval:

$$31 - 54,25 = \text{rendah}$$

$$55,25 - 77,50 = \text{sedang}$$

$$78,50 - 100,75 = \text{tinggi}$$

$$101,75 - 124 = \text{sangat tinggi}$$

b. Posttest

- 1) Batas minimum dengan mengandaikan responden atau seluruh responden menjawab seluruh pertanyaan pada item yang mempunyai skor terendah atau 1 dengan jumlah item 29, Sehingga nilai batas minimum adalah jumlah responden dikalikan bobot pertanyaan dikalikan bobot jawaban= $1 \times 29 = 29$.
- 2) Batas maksimum dengan mengandaikan responden atau seluruh responden menjawab seluruh pertanyaan pada item yang mempunyai skor tertinggi atau 4 dengan jumlah item 15. Sehingga nilai batas maksimum adalah jumlah responden dikalikan bobot pertanyaan dikalikan bobot jawaban = $4 \times 29 = 116$
- 3) Jangkauan = $116 - 29 = 87$
- 4) Jarak interval merupakan hasil dari jarak keseluruhan dibagi jumlah kategori = $87 : 4 = 21,75$

29	50,75	72,50	94,25	116
----	-------	-------	-------	-----

Interval:

$$29 - 50,75 = \text{rendah}$$

$$51,75 - 72,50 = \text{sedang}$$

$$73,50 - 94,25 = \text{tinggi}$$

$$95,25 - 116 = \text{sangat tinggi}$$

Hasil olahan data dapat dikategorikan menjadi enam untuk kelompok eksperimen baik pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

- 1) 5 siswa kelompok eksperimen pretest (dengan interval nilai skor berkisar antara 31 – 54,25) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori rendah.
- 2) 5 siswa kelompok eksperimen posttest (dengan interval nilai skor berkisar antara 29 – 50,75) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori rendah.
- 3) 20 siswa kelompok eksperimen pretest (dengan interval nilai skor berkisar antara 55,25 – 77,50) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori sedang.

- 4) 21 siswa kelompok eksperimen posttest (dengan interval nilai skor berkisar antara 51,75 – 72,50) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori sedang.
- 5) 8 siswa kelompok eksperimen pretest (dengan interval nilai skor berkisar antara 78,50 – 100,75) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori tinggi.
- 6) 7 siswa kelompok eksperimen postes (dengan interval nilai skor berkisar antara 73,50 – 94,25) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori tinggi.

Hasil olahan data dapat dikategorikan menjadi dua dan tiga untuk kelompok kontrol baik pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

- 1) 12 siswa kelompok kontrol pretest (dengan interval nilai skor berkisar antara 31 – 54,25) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori rendah.
- 2) 9 siswa kelompok kontrol posttest (dengan interval nilai skor berkisar antara 55,25 – 77,50) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori sedang.
- 3) 21 siswa kelompok kontrol pretest (dengan interval nilai skor berkisar antara 29 – 50,75) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori rendah.
- 4) 24 siswa kelompok kontrol posttest (dengan interval nilai skor berkisar antara 51 – 72,50) memiliki tingkat adiksi game online pokemon Go dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil penggolongan interval tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa siswa SMP Al Kautsar perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda. Pengelompokan tingkat adiksi game online pokemon Go tercantum dalam tabel sebagai berikut:

Kriteria	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	pretest	posttest	Pretest	posttest

Rendah	15,15% (5 siswa)	15,15% (5 siswa)	36,36% (12 siswa)	21,27% (9 siswa)
Sedang	60,60% (20 siswa)	63,63% (21 siswa)	63,63% (21 siswa)	72,72% (24 siswa)
Tinggi	24,24% (8 siswa)	21,21% (7 siswa)	-	-
Sangat tinggi	-	-	-	-
Keterangan	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Jumlah	33	33	33	33

D. ANALISIS UJI PRASARAT

1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu pengujian normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data. Data yang normal berarti mempunyai sebaran yang normal pula. Dengan demikian, data tersebut dianggap dapat mewakili populasi.⁹⁸

Kriteria pengujian:

- Angka signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov Sig. > 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal.
- Angka signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov Sig. < 0,05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas terapi kaligrafi dan Pokemon Go:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Terapi _Kaligrafi	Pokemon_Go eksperimen	Pokemon_Go kontrol
N		33	33	33
Normal Parameters ^a	Mean	170.21	66.09	60.24
	Std. Deviation	16.349	13.441	9.280

⁹⁸ Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, *SPSS vs LINEAR Sebuah Pengantar, Aplikasi untuk Riset*, Salemba Empat, Jakarta, 2011, h. 64.

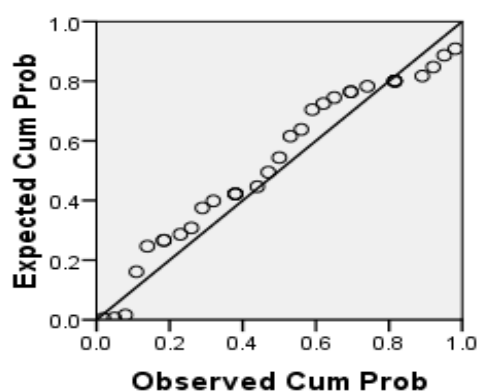
Most Extreme Absolute Differences		.129	.093	.146
	Positive	.092	.060	.146
	Negative	-.129	-.093	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		.740	.527	.839
Asymp. Sig. (2-tailed)		.644	.944	.482
a. Test distribution is Normal.				

Berdasarkan uji normalitas diatas, diperoleh nilai KS-Z = 0,740 pada puzzle kaligrafi dengan taraf signifikansi 0,644 ($p > 0,05$) dan nilai KS-Z = 0,527 dan 0,839 pada adiksi game online pokemon Go baik eksperimen maupun kontrol dengan taraf signifikansi 0,944 ($p > 0,05$) dan 0,482 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data treatment pengukuran terapi kaligrafi dan adiksi game online pokemon Go memiliki distribusi yang normal.

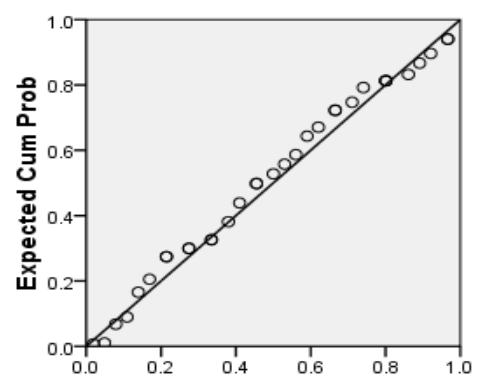
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

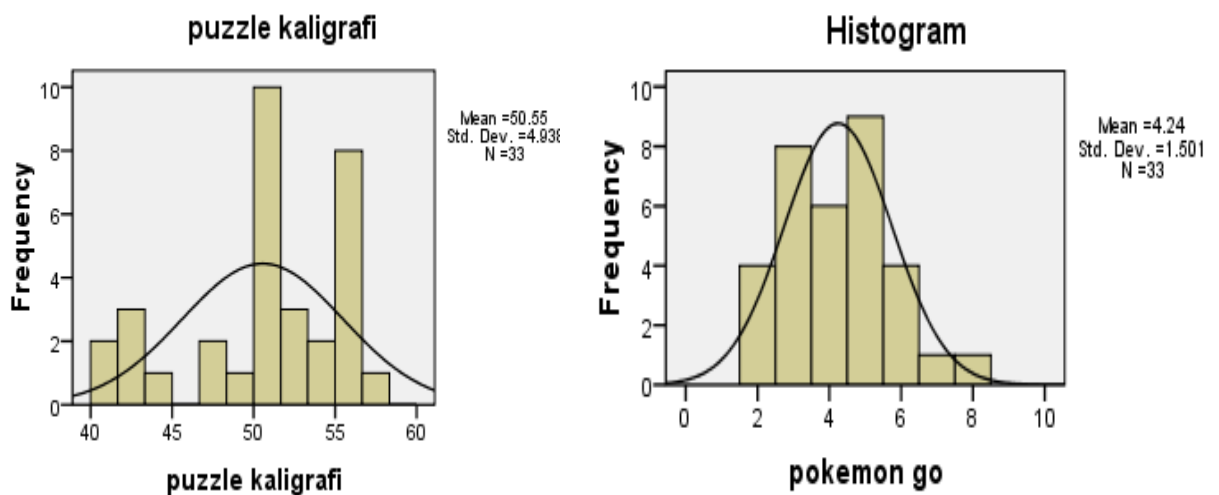
	Ekperimen pretes	Ekperimen postes	Control pretes	Control postes
N	33	33	33	33
Normal Parameters ^a	Mean	66.09	61.85	60.24
	Std. Deviation	13.441	12.637	9.280
Most Extreme Absolute Differences		.104	.146	.182
	Positive	.060	.098	.146
	Negative	-.092	-.104	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z	.527	.599	.839	1.047
Asymp. Sig. (2-tailed)	.944	.866	.482	.223
a. Test distribution is Normal.				

Normal P-P Plot of Puzzle_Kaligrafi



Normal P-P Plot of Pokemon_Go





Dari grafik histrogram diatas, terlihat pola distribusi yang melenceng ke kanan. Arti dari pola distribusi yang melenceng ke kanan adalah data berdistribusi normal. Sedangkan pada gambar P-Plot terlihat titik-titik menyebar disekitas garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal. Maka dari itu model regresi layak dipakai untuk prediksi tentang terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi game online Pokemon Go pada siswa SMP Al kautsar Semarang.

2. Uji Homogenitas

Dalam statistik uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *Independent Sampel T Test* dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam *Analisis of varians* (ANOVA) adalah bahwa varian dari beberapa populasi adalah sama. Dalam uji homogenitas ini, data yang digunakan ialah skor *pretest* subyek penelitian, baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang dapat dilihat pada

lampiran F. Seperti pada uji statistik lainnya, Uji Homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- a) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
- b) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
adiksi pokemon Go	Based on Mean	2.476	1	64	.121
	Based on Median	2.399	1	64	.126
	Based on Median and with adjusted df	2.399	1	49.741	.128
	Based on trimmed mean	2.416	1	64	.125

Berdasarkan output SPSS di atas diketahui bahwa nilai homogenitas = $0,121 > 0,05$, artinya data variabel adiksi game online pokemon Go memiliki varian yang sama atau homogen.

3. Uji Linier

Uji linier bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik memiliki hubungan yang linier antara variabel prediktor (Terapi Kaligrafi) dengan variabel kriterium (Adiksi Pokemon Go). Dasar pengambilan uji linieritas dapat dilakukan dengan dua cara yakni melihat nilai signifikansi dan nilai F.

Untuk uji linear dengan melihat hasil mean square yang ada pada tabel anova di bawah ini yaitu dengan pertimbangan:

- a. Jika Sig. pada *Deviation from Linearity* > 0.05 maka hubungan antar variabel adalah linear.
- b. Jika Sig. pada *Deviation from Linearity* < 0.05 maka hubungan antar variabel adalah tidak linear.

ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pokemon Go * Terapi Kaligarfi (Combined Groups)	118.462	25	4.738	1.128	.000
Linearity	3.231	1	3.231	.769	.000
Deviation from Linearity	115.231	24	4.801	1.143	.460
Within Groups	29.417	7	4.202		
Total	147.879	32			

Berdasarkan nilai signifikansi Dilihat output *Deviation from Linearity* diatas diperoleh nilai = 0,460 > 0,05, yang artinya terdapat hubungan secara signifikan antara variabel terapi kaligrafi dan adiksi game online pokemon go

4. Hasil Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis penelitian bertujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Hasil Uji hipotesis dalam penelitian ini ada 3 adalah sebagai berikut:

a. Uji t independen.

Uji t independent digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua group yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, apakah kedua group tersebut mempunyai rata-rata *gain score* yang sama ataukah tidak. Perubahan dikatakan meningkat apabila nilai adiksi game online Pokemon Go sebelum eksperimen < nilai setelah eksperimen, perubahan dikatakan menurun apabila nilai adiksi game online Pokemon Go sebelum eksperimen > nilai setelah eksperimen. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media puzzle kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi game online Pokemon Go dengan menggunakan *uji-t independen* ini, skor yang dijadikan perhitungan ialah *gain score*. Gain Score adalah selisish antara nilai posttest dan pretest yang tercantum dalam lampiran.

Group Statistics

eksperimen dan kontrol	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pokemon Go gain score1	33	4.24	1.621	.282
gain score2	33	-1.91	7.760	1.351

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
pokemon Go	23.666	.000	4.458	64	.000	6.152	1.380	3.395	8.908
			4.458	34.787	.000	6.152	1.380	3.350	8.953

Interpretasi output:

a. Group Statistics

Pada bagian pertama ini menyajikan deskripsi variabel yang dianalisis, yang meliputi rata-rata (mean) gain score adiksi pokemon Go kelompok eksperimen = 4.24 dengan standar deviasi 1.621 dan rata-rata gain score adiksi pokemon Go kelompok kontrol = -1.91 dengan Standar deviasi 7.760. Dapat dilihat bahwa ada perbedaan rata-rata skor adiksi pokemon Go antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di mana rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari pada rata-rata kelompok kontrol (4.24 > -1.91).

b. Independent Samples Test, Terlihat bahwa

Hasil t hitung untuk skor Adiksi game online pokemon go baik eksperimen dan kontrol adalah 4.458 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Oleh karena nilai probabilitas $0,000 < 0,05$, maka

Ha: diterima yang berbunyi Ada perbedaan gain score yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik adiksi game online pokemon Go.

Ho: ditolak

b. Uji t dependent

Uji-t dependent atau dua kelompok (sampel) saling berhubungan sesungguhnya adalah sampel yang padanya dilakukan pengamatan atau perlakuan berulang (lebih dari satu macam perlakuan). Dengan demikian, jumlah subjek pada pengamatan (perlakuan) pertama sama dengan jumlah subjek pengamatan (perlakuan) kedua. Artinya, akan dihasilkan dua kelompok data yaitu sebelum dan sesudah. Data yang digunakan ialah skor adiksi game online Pokemon Go kelompok eksperimen sebelum menggunakan terapi kaligrafi dan sesudah menggunakan terapi kaligrafi sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum dilakukan terapi kaligafi	66.09	33	13.441	2.340
sesudah dilakuakan terapi kaligrafi	61.85	33	12.637	2.200

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum dilakukan terapi kaligafi & sesudah dilakukan terapi kaligrafi	33	.995	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair Diberikan 1 terapi kaligafi – diberikan terapi kaligrafi	4.242	1.501	.261	3.710	4.775	16.240	32	.000

Interpretasi output:

a. *Group Statistics*

Pada bagian pertama ini menyajikan deskripsi variabel yang dianalisis, yang meliputi rata-rata (mean) sebelum dilakukan terapi kaligrafi = 66.09 dengan standar deviasi 13.441 dan rata-rata sesudah dilakukan terapi kaligrafi = 61.85 dengan Standar deviasi 12.637.

b. *Paired Samples Correlations*

Bagian ini diperoleh hasil korelasi antara kedua variabel, yang menghasilkan angka 0,995 dengan nilai probabilitas (sig.) 0,000. Hal ini menyatakan bahwa korelasi antara sebelum dilakukan terapi kaligrafi dan sesudah dilakukan terapi kaligrafi berhubungan secara nyata, karena nilai probabilitas 0.000 ($p < 0,05$).

c. *Paired Samples Test*, Terlihat bahwa:

Hasil uji analisis *paired Samples Test*, Terlihat bahwa t hitung untuk skor Adiksi game online pokemon go kelompok eksperimen adalah 16,240 dengan signifikansi 0.000 ($p < 0,05$), maka hipotesis :

Ha: diterima, yang berarti secara statistik ada perbedaan adiksi *game online* Pokemon Go sebelum diberikan treatment menggunakan terapi kaligrafi dan sesudah diberikan treatment terapi kaligrafi.

Ho: ditolak

c. Regresi sederhana (linier)

Analisis regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y), dimana ada variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang dipengaruhi. Analisis ini digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan maupun penurunan.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	78.043	8.029		9.720	.000
	Terapi Kaligrafi	1.365	.117	.902	11.621	.000

a. Dependent Variable: Pokemon Go

Tabel coefficients diatas memiliki model persamaan yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada di kolom unstandardized coefficients B. Berdasarkan tabel ini diperoleh $Y = 78,043 + 1,365 X$.

1) Uji F (F_Test)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh dan tingkat signifikansi variabel puzzle kaligrafi terhadap adiksi pokemon Go pada siswa SMP Al-Kautsar Semarang. Pengaruh dan tingkat signifikansi ini menunjukkan keberartian hubungan yang terjadi dapat berlaku untuk populasi penelitian.

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6956.690	1	6956.690	135.054	.000 ^a
	Residual	1596.825	31	51.510		
	Total	8553.515	32			

a. Predictors: (Constant), terapi Kaligrafi

b. Dependent Variable: Pokemon Go

Hipotesis:

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara variabel X (terapi kaligrafi dan variabel Y (gangguan adiksi game online).

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel X (terapi kaligrafi) dan variabel Y (gangguan adiksi game online).

Hasil analisis data mengenai pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi game online pada siswa SMP Al Kautsar Semarang, menunjukkan koefisien pengaruh F_{hitung} sebesar 135.054 dengan taraf signifikansi 0,000. Oleh karena itu nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi game online pada siswa SMP Al Kautsar Semarang”.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diambil pemahaman bahwa semakin sangat sekali berkembang dalam menyelesaikan terapi kaligrafi yang dimiliki siswa maka penurunan gangguan adiksi game online yang akan semakin menurun. Begitupula sebaliknya, apabila dalam menyelesaikan terapi kaligrafi yang dimiliki siswa belum berkembang maka gangguan adiksi game online Pokemon Go akan semakin meningkat.

Sehingga hasilnya **H_a** diterima dan **H₀** ditolak.

TABEL 17

Perhitungan Hasil Hipotesis

Uji Hipotesis	F_{hitung}	Nilai Signifikansi	Taraf Signifikansi	Kesimpulan	Hipotesis
			5%		
Terapi kaligrafi terhadap penuruna gangguan adiksi game online Pokemon Go	135.054	0,000	0,05	Signifikan	Diterima

2) Koefisiensi Determinasi (R_2)

Koefisien determinasi ini bertujuan untuk mengetahui proporsi atau presentase total variasi dalam variabel kaligrafi yang dijelaskan variabel

gangguan adiksi game online pokemon Go. Uji koefisien (Adjusted R Square) dalam penelitian ini menggunakan nilai R Square yang terdapat dalam hasil output SPSS pada Model Summary yang diinterpretasikan untuk menjelaskan total variasi antar variabel penelitian.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.902 ^a	.813	.807	7.177

a. Predictors: (Constant), Terapi Kaligrafi

b. Dependent Variable: Pokemon Go

Berdasarkan hasil perhitungan dalam analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,813. Hal ini menyatakan bahwa terapi kaligrafi memberikan pengaruh atau sumbangan terhadap penurunan gangguan adiksi game online pokemon go sebesar 81% dan sisa sumbangan sebesar 19%

3) Hubungan Antar Variabel (Correlation)

Hubungan antar variabel atau korelasi dihitung dengan analisis korelasi untuk persamaan regresi linear sederhana serta menghitung kuat lemahnya korelasi. Berdasarkan hasil output SPSS Ver 16.0 for Windows maka didapatkan data sebagai berikut:

Correlations

		Terapi Kaligrafi	Pokemon Go
Terapi Kaligrafi	Pearson Correlation	1	.902**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
Pokemon Go	Pearson Correlation	.902**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis tabel korelasi menggambarkan hubungan antara terapi kaligrafi dan penurunan gangguan adiksi game online pokemon Go. Korelasi Pearson ini digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara kedua variabel. Besar korelasi antara terapi kaligrafi dan penurunan gangguan adiksi game online pokemon Go adalah 0,902 yang berarti memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat.

TABEL 20

Taraf Signifikansi Hasil Koefisiensi Korelasi (r_{xy})

N	R_{xy}	r_t		Kesimpulan
		5 %	1%	
33	0,902	0,05	0,01	Ada Hubungan

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh T hitung = 4,458 dengan $p=0,000$ ($p<0,05$) hasil tersebut menunjukkan ada perbedaan selisih (*gain score*) adiksi MMORPG game online Pokemon Go antara siswa yang diberi treatment terapi kaligrafi dan murid yang tidak diberi treatment terapi kaligrafi. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan perubahan adiksi MMORPG Pokemon Go antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana perubahan tersebut lebih besar terjadi pada kelompok eksperimen dari pada kelompok kontrol. Perubahan lebih besar pada kelompok dilihat pada skor rata-rata 4,22 dibandingkan dengan skor rata-rata -1.91. Hasil tersebut

sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan *gain score* sebelum diberikan treatment menggunakan terapi kaligrafi dan sesudah diberikan treatment pada adiksi MMORPG *game online* Pokemon Go pada kelompok eksperimen. Hal ini diperkuat dengan adanya analisis tambahan menggunakan uji t dependen yang diperoleh nilai t sebesar 16,240 (dengan signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$)) yang menyatakan bahwa terdapat perubahan yang meningkat dari skor adiksi MMORPG *game online* Pokemon Go kelompok eksperimen sebelum diberikan treatment menggunakan terapi kaligrafi dan sesudah diberikan treatment.

Hipotesis terakhir dalam penelitian ini adalah ada pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan adiksi game online Pokemon Go. Hal ini diperkuat dengan adanya analisis ANOVA Uji F= 135,054 (dengan signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$)) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh atau efek terapi kaligrafi terhadap penurunan adiksi game online Pokemon Go. Adapun hasil persamaan garis regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada di kolom unstandardized coefficients B diperoleh $Y = 78,043 + 1,365 X$.

Dalam analisis regresi linier juga terdapat istilah sumbangan relatif dan efektif. Sumbangan relatif adalah suatu ukuran dimana tentang seberapa besar prediktor dalam regresi memiliki kontribusi atau sumbangan terhadap variabel Y. Sedangkan sumbangan efektif ukuran sumbangan suatu prediktor terhadap keseluruhan efektivitas garis regresi yang digunakan sebagai dasar prediksi. Sumbangan tersebut dapat tercantum dalam Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui proporsi atau presentase total variasi dalam variabel puzzle kaligrafi yang dijelaskan variabel gangguan adiksi game online pokemon Go. Hasil perhitungan dalam analisis regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,813. Hal ini menyatakan bahwa terapi kaligrafi memberikan pengaruh atau sumbangan terhadap penurunan gangguan adiksi game online pokemon go sebesar 81,3%. Besar korelasi antara terapi kaligrafi dan penurunan gangguan adiksi game online

pokemon Go adalah 0,902 yang berarti memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat.

Pada siklus I ini dapat dilihat bahwa kegiatan terapi kaligrafi sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah di buat. Respon dan antusias siswa dalam mengikuti alur terapi belum bersemangat karena mereka masih dalam tahap BB (belum berkembang) dan MB (mulai berkembang). Hal ini terlihat dalam diagram garis dengan skor prosentase 35 % diartikan ketika proses terapi kaligrafi, siswa masih bingung untuk mengelompokkan kepingan puzzle sesuai bentuknya, memahami ayat yang di tentukan.

Kemudian siklus II ini dapat dilihat bahwa kegiatan terapi kaligrafi sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah di buat. Respon dan antusias siswa dalam mengikuti alur terapi mulai bersemangat karena mereka sudah mencapai level dua dalam tahap MB (Mulai berkembang) sampai MBSH (mulai berkembang sesuai harapan).

Terakhir siklus III, Mereka merangkai dan mengingat potongan ayat-ayat quran yang ada di dalam terapi kaligrafi yang telah tersusun. Bukan hanya sekedar berfikir, tetapi siswa juga termotivasi jiwanya sehingga penerapan puzzle kaligrafi mulai dalam tahap SSB.

Dalam hal ini dari beberapa siklus 1-3 bahwa dalam pemberian terapi puzzle dilihat dari waktu untuk mengerjakan bahwa paling cepat adalah 45 menit dan paling lama 1 jam 15 menit. Dari kedua waktu yang diperoleh memiliki selisih waktu 45 menit.

Piaget berpendapat, bahwa sejak kecil setiap anak sudah memiliki struktur kognitif.⁹⁹ Struktur kognitif anak berhubungan dengan struktur ingatan yang secara tetap terbentuk dari apa yang sudah terbentuk sebelumnya.¹⁰⁰ Ingatan (*memorial*) adalah kekuatan jiwa dimana untuk menerima, menyimpan, dan mereproduksi kesan-kesan yang kemudian membentuk sebuah skema. Skema terbentuk karena pengalaman seseorang. Seseorang mempersepsikan lingkungan dalam tahapan perkembangan

⁹⁹ Prof. Dr. Wina Sanjaya M.Pd, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 37-38

¹⁰⁰Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd, *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Ina Publikatama, 2014), hlm. 32

kognitif sebagai permunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan. Teori ini berpendapat bahwa membangun kemampuan kognitif melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Tahap operasional formal (12 tahun keatas). Dalam tahap ini, anak telah mampu menggunakan hubungan antara objek-objek, bahkan mampu melihat hubungan secara abstrak dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.¹⁰¹ Anak dalam tahap ini, sudah mampu menggunakan proposisi yang logis, termasuk aksioma dan definisi-definisi secara verbal.

Menurut Thomas Aquinas sebagaimana dikutip oleh Andi Herawati bahwa keindahan berkaitan dengan fakultas kognitif yang menjadi penyebab pengetahuan. Hal ini karena pengetahuan merupakan asimilasi dan kemiripan dari sisi bentuk keindahan yang secara sesuai berkaitan dengan tabiat dari sebab formal (*formal cause*). Lebih lanjut St. Thomas menegaskan definisi keindahan sebagai sebab bahwa “Tuhan adalah penyebab segala sesuatu melalui ilmunya” dan ini sekali lagi menegaskan hubungan keindahan dengan hikmah, yang mana hikmah juga mengandung arti gagasan tentang „keseimbangan“ dan “kemantapan” yang bisa dikaitkan dengan “kedewasaan” dan “kearifan”. Pengetahuan membuat suatu karya menjadi indah melalui kualitas iluminatifnya, sehingga dengan demikian keindahan identik dengan intelegensi.

Terkait dengan Terapi kaligrafi, kaligrafi *termasuk dalam Art psychotherapy* mengintegrasikan bidang pengembangan manusia, seni visual (gambar, lukisan, patung, dan bentuk-bentuk seni lainnya), dan proses kreatif dengan model konseling dan psikoterapi. *Art psychotherapy* (Terapi Kaligrafi) digunakan pada klien anak, remaja, untuk menangani kasus-kasus kecemasan, depresi, dan gangguan-gangguan lain seperti penyalahgunaan zat dan kecanduan internet. *Art psychotherapy* juga diterapkan pada permasalahan keluarga, hubungan sosial, kekerasan dalam rumah tangga,

¹⁰¹ Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd, *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Ina Publikatama, 2014), hlm. 46-49

trauma, masalah fisik, kognitif, dan neurologis, dan kesulitan psikososial yang berhubungan dengan penyakit medis.¹⁰²

Menurut Wadeson Penggunaan *art psychotherapy (Terapi Kaligrafi)*, biasanya digunakan pada klien-klien “sulit”, yaitu kasus-kasus psikiatri dan psikologi seperti skizofrenia, *manic-depressive*, *post-traumatic stress disorder (PTSD)* dan kekerasan dalam rumah tangga (termasuk pada anak dan remaja). Dalam dunia medis, *art psychotherapy (Terapi Kaligrafi)* dipergunakan sebagai salah satu terapi untuk anak-anak penderita autisme, membantu penerimaan diri pasien yang menderita kanker payudara serta pasien dengan penyakit kronis lainnya. Bagaimana kita merasa ditentukan oleh apa yang kita pikirkan adalah dasar dari terapi kognitif.¹⁰³

Al-Ghazali menjelaskan seni yang dimaksud berkaitan dengan rasa jiwa manusia sesuai dengan fitrahnya. Dalam pembangunan seni, terdapat aspek-aspek yang meliputi akhlak, iman, masalah keagamaan, dan falsafah kehidupan manusia.¹⁰⁴ Karena tak lain adalah dengan mencipta seni melalui media dapat membangkitkan kepercayaan diri bahwa mereka mampu menciptakan sesuatu yang berharga. Bila seni melalui media terapi kaligrafi dikomunikasikan melalui kelompok terapi, maka dapat membangkitkan harga diri penderita kecanduan game online Pokemon Go.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan perubahan tingkat adiksi game online Pokemon Go antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kelas. Hasil tersebut bisa dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 4,458$ dengan taraf

¹⁰² Chandrania Fastari, M.Psi, *Art psychotherapy*, resume untuk IPK, Psikologi, h. 4

¹⁰³ Chandrania Fastari, M.Psi, *Art psychotherapy*, resume untuk IPK, Psikologi, h.5

¹⁰⁴ <http://islamind.blogspot.in/2011/12/seni> -dalam -perspektif-islam.html

signifikansi 0,000 kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka hipotesis diterima.

2. Ada perbedaan tingkat adiksi siswa antara sebelum dilakukan terapi kaligrafi dan setelah dilakukan terapi kaligrafi. Hasil tersebut bisa dilihat dari hasil uji hipotesis diperoleh hasil diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,240 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000, maka hipotesis diterima.
3. Ada pengaruh terapi kaligrafi terhadap penurunan gangguan adiksi game online Pokemon Go. Hal ini diperkuat dengan adanya analisis menggunakan regresi sederhana dengan bantuan program SPSS 20.0 *for windows*, diperoleh nilai $F_{hitung} = 135.054$ dengan taraf signifikansi = 0,000, karena itu hipotesis diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa di SMP Al-Kautsar, diharapkan bahwa segala sesuatu yang berlebihan akan mengakibatkan kita terjerumus dalam hal yang negatif, seperti kecanduan game online pokemon go. Solusi terbaik adalah dengan mengubah pola pikir negatif menjadi positif. Salah satunya dengan terapi dengan menggunakan terapi kaligrafi. Terapi kaligrafi memiliki manfaat yang sangat bagus bagi kesehatan fisik dan psikis. Salah satunya dapat membantu individu untuk menghilangkan rasa kecewa dan mengurangi ketegangan emosi.
2. Bagi pihak sekolah, hendaknya dapat mengkondisikan ruangan tempat bagi siswa yang masih bermasalah dalam kejiwaanya, seperti ruangan khusus yang di dalamnya terdapat desain lukisan kaligrafi yang indah dan terhindar dari keramaian siswa.
3. Bagi guru terutama wali kelas dan BK hendaknya memberikan sebuah motivasi berupa terapi pendidikan agar siswa bisa mengubah pola dari maladaptif menjadi adaptif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini merupakan penelitian yang masih dasar sehingga perlu adanya penelitian yang lebih mendalam lagi tentang

penggunaan terapi kaligrafi untuk menurunkan gangguan adiksi game online Pokemon Go untuk menguatkan hasil penelitian ini sehingga mampu melahirkan sebuah teori yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Septani, Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provita*: Universitas Soegijapranata, *Jurnal Psikologi Pendidikan*, , Vol. 9, No. 1, 2017
- Afifi, Fauzi Salim. 2002. *Cara Mengajar Kaligrafi (Pedoman Guru)*. Jakarta: Darul Ulum Press.
- Aji, Candra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Book.

- Akbar, Ali *Kaedah Menulis dan Karya-karya Master Kaligrafi Islam* . (Jakarta: PT Pustaka Firdaus, 1995
- Al aziz, Suciaty 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Mitra Media.
- Al Maraghi, Ahmad Mustafa *Tafsir al-Maraghi, Juz 2*, Mesir: Mustofa al-Bab al-Halabi, t.th.
- Alifia Cahya Wicaksana. 2014. *Efektivitas media puzzle game berbasis mppkb (model pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir) terhadap motivasi dan hasil belajar tematik integratif pada siswa kelas iv SD N Rejosari 03 Semarang*. Jurnal Universitas PGRI Semarang.
- Anaswir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Andi Herawati, Keindahan sebagai elemen spiritual perspektif islam tradisional, *Jurnal Sekolah Tinggi Filsafat Islam Sadra Jakarta, Vol. 5 No. 2*, 17 Agustus 2015
- Angela. 2013. *Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar*. ejournal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 2.
- AR, Sirojuddin. 1991. *Serial Belajar Kaligrafi*. Jakarta: Darul Ulum Press.
- Aryani, Dewi Isma. 2013. *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V*, Jurnal ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 5, No. 2.
- Azhar, Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2.
- Azi, Candra Zebeh. 2012. *Berburu rupiah lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Azwar, Saifuddin , *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, Cet. I, 1997.
- Azwar, Saifuddin. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chapin. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Dodi Indrawijaya, 2016. *Pokemon Go Fenomenan sosial dan baru*, www.lintassarta.net. diunduh pada tanggal 22 November 2016.
- Fastari, Chandrania , *Art psychotherapy*, resume untuk IPK, Psikologi

- Feist, Jess, *Teori Kepribadian ed. 1*, diterjemahkan oleh Handriatno oleh "Theories of Personality", Salemba Humanika, Jakarta, 2010
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya bakti.
- Hamid, Mohammad Azhar. 2006. *Permainan Kreatif SD untuk Guru dan Jurulatih*. Kuala Lumpur: PTS Profesional.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herlanti, Yanti. 2006. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Jurusan Pendidikan IPA FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Hutagalung, Inge. 2015. *Teori-teori Komunikasi Dalam Pengaruh Psikologi*, Jakarta: PT Indeks.
- Hutagalung, Inge. *Teori-teori Komunikasi Dalam Pengaruh Psikologi*, Jakarta: PT Indeks, 2015
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Juandika Tri Sulistyono, Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja, Universitas Pancasila, *Jurnal Psikologi Ulayat*, Vol. 2, No. 2, 2015
- Ma'shumah, Lift Anis, *Model Conac Learning Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*, Semarang: CV. karya Abadi Jaya, 2015
- Meldi amala. 2013. Pengaruh bermain puzzle terhadap perkembangan fungsi kognitif pada anak tk di kecamatan pinogaluman kabupaten bolaang mongondow utara. *Jurnal FIKK Universitas Negeri Gorontalo*.
- Merry Fitria Apriyanti. 2015. Perilaku Agresif Remaja yang gemar bermain game online (studi kasus di Kelurahan Ngagel rejo, Kecamatan Wonokromo Surabaya), *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*.
- Morearticles, 2008. Titik temu seni dan psikologi, diunduh <http://articles-morearticles.blogspot.in/2009/06/titik-temu-seni-dan-psikologi.html>, pada 13 April 2017
- Muh. Syukron. 2010. *Upaya penggunaan media games puzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa*. Diunduh dari <http://syukronsahara.blogspot.co.id/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html>. Pada tanggal 27 Agustus 2016.

- Muhammad Hidayat. 2016. *Mengkaji-Sisi-Psikologis-Dari-Game-Pok-Mon-Go* diunduh <http://uad.ac.id/id/berita/mengkaji-sisi-psikologis-dari-game-pok-mon-go>. Pada tanggal 23 Agustus 2016.
- Mujib, Abdul dkk. 2001. *Nuansa-nuansa Psikologi Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo persada.
- Mulyati, Roch. 2008. *IPS Ekonomi Kelas VIII semester 2*. Semarang: MGMP IPS SMP.
- Nasir, Abd. 2011. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan: Konsep Pembuatan Karya Tulis dan Thesis Mahasiswa Kesehatan*. Yogyakarta: Mulia Mediak.
- Neolaka, Amos. 2014. *Metode Penelitian dan Sistemika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. .
- Nugroho, R. Purwoko Cahyo, Prinsip Greedy dalam perkelahian Pokemon berbasis elemen, *Jurnal STEI Bandung No. 1*, 2013
- Nurchahyo, Fathan, Terapi Bermain, *Jurnal Fakultas ilmu Keperawatan, UNY*, Vol.1 No. 2, 2017
- Purwanto, Setiyo, *Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial, 2007: Penerapan Terapi Bermain bagi Penyandang Autisme* (<https://klinis.wordpress.com/2007/08/30/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/>), diakses 14 Desember 2016.
- Rejeki, Sri, *Psikologi Abnormal*, CV. Karya Abadi Jaya, Semarang, 2015
- Rochmah, Siti. *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Lonelines terhadap Adiksi Game online*, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, Fakultas Psikologi, 2011
- Rosmayasari, Religiusitas Islam dan Kebahagiaan (Sebuah Telaah dengan Prespektif Psikologi), *Al-Munzir, Vol. 7, No, 2, November 2012*,
- Rosmayasari, Religiusitas Islam dan kebahagiaan (Sebuah Telaah dengan Prespektif Psikologi), *Al-Munzir, Vol. 7, No, 2, November 2012*
- S, Bredekamp. 1992. *Reaching Potential: Appropriate Curriculum and Assesment for young Children*. Washington D.C: NAEYC.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sawiji. 2006. *Seni Budaya*. Semarang: CV. Adiswara.

- Septani, Adelia. Hubungan adiksi game online dengan keterampilan sosial, *Provita: Universitas Soegijapranata, Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 9, No. 1, 2017
- Situmorang, Oloan. 1993. *Seni Rupa Islam: Pertumbuhan dan Perkembangannya*, Bandung: Angkasa
- Soetjiningsih, Christina Hari, *Perkembangan Anak sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*, Prenadamedia group, Jakarta, 2012
- Sokolova, Irina V. 2008. *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak anda?*. Yogyakarta: Katahati.
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rodaskarya,
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan, *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi 2005
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006
- Sukardi. 2009. *Metodologi Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sulistyo, Juandika Tri, Hubungan problematic online game use dengan pola asuh pada remaja, Universitas Pancasila, *Jurnal Psikologi Ulayat*, Vol. 2, No. 2, 2015
- Syamsudin. 2014. *Brain Game Untuk Balita*. Jakarta: Media Pressindo.
- T, Dahlan. 2010. *Games Sains Kreatif & Menyenangkan*. Jakarta Selatan: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group, Cet II.
- Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, Yogyakarta: Diva Press, 2012

Uno, Hamzah B , *Variabel Penelitian dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Ina Publikatama, 2014

Upton, Penny. *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta, 2012

Vanessa Mayrahma Swastika, 2015. *Perkembangan Teknologi di Indonesia*, dalam <http://perkembanganteknologidiindonesia.kompasiana.com.html>. Diakses 27 November 2016.

Yuwanto Listyo, *www. Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile - Phone – Addict.com*. diakses pada hari Minggu, 25 - 12 – 2016