

**UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM
MENANGGULANGI KECANDUAN *GAMES ONLINE* DI KALANGAN SMP
KREATIF AISYIAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi syarat-syarat guna memperoleh

Gelar Sarjana (S1) dalam ilmu Tarbiyah



Disusun Oleh:

Fatihatul Indah Sari

NIM: 19641033

**BIMBINGAN KONSELING PENIDIKAN ISLAM (BKPI)
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2022/2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI**Perihal: Pengajuan Skripsi****Kepada****Yth. Bapak Rektor IAIN Curup***Assalamualaikum wr.wb*


Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara Sindi Novitasari Mahasiswa IAIN Curup yang berjudul: **“Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan Games Online Di Kalangan SMP Kreatif Aisyiyah”**. Sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Curup, Mei 2023

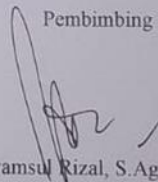
Pembimbing I



Dr. Sutarto S. Ag., S.IP., M.Pd

NIP. 19740921200003

Pembimbing II



Dr. Syamsul Rizal, S. Ag., S.IP., M.Pd

NIP. 19700905199903



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1085/In.34/FT/PP.00.9/ /2023

Nama : Fatihatun Indah Sari
NIM : 19641033
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Judul : Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menanggulangi
Kecanduan Games Online Di Kalangan SMP Kreatif Aisyiyah

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri Curup pada:

Hari/ Tanggal : Jumat, 4 Agustus 2023
Pukul : 01:30– 15:00 WIB
Tempat : Ruang 04 PGMI

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031001

Sekretaris,

Dr. Syamsul Rizal, S.Ag., S.Ip., M.Pd
NIP. 197010041999031001

Penguji I,

Dr. H. Beni Azwar, M.Pd. Kons
NIP. 196704241992031003

Penguji II,

Dr. Hartini, M.Pd. Kons
NIP. 19720520 200312 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatihatun Indah Sari

NIM : 19641033

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan sebagai referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juni 2023

Penulis,

Fatihatun Indah Sari

NIM. 19641033

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum, Wr.Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat beserta salam senantiasa tercurah kepada Muhammad SAW yang memberikan dan menyampaikan petunjuk yang benar. Dan kepada keluarganya, para sahabat serta pengikutnya semoga tetap mendapatkan kesejahteraan dari Allah Ta'ala. Aamiin

Ihamdulillahirobil alamin, atas izin Allah dan doa serta usaha akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang konsep psikis dalam. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, memang tidak sedikit kendala yang dihadapi. Namun, berkat nikmat Allah SWT, rasa terima kasih yang tulus penulis sampaikan karena telah memberikan kesehatan, kemampuan berpikir dan berkat kerja keras penulis, doa dari orang-orang tersayang, beserta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Prof .Dr. Idi Warsah,.M.Pd.I Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., Selaku Wakil Rektor 1 Institut Agama Islam Negari (IAIN) Curup. Bapak Dr. KH, Ngadri, M.Ag Selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Bapak Dr. Fakhruddin, S. Ag., M.Pd Selaku Wakil Rektor III Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

2. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Febriansyah ,M.Pd selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
4. Bapak Dr. Sutarto S.Ag., M.Pd selaku pembimbing 1 dan bapak Dr. Syamsul Rizal, S.Ag., S.IP., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan dengan rasa sabar dan iklas dalam penyelesaian skripsi
5. ini.
6. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama ada dibangku perkuliahan ini.
7. Dan teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya dengan kerendahan hati, berharap agar skripsi ini bisa dimanfaatkan bagi semua orang dan penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengucapkan kata maaf atas segala kekurangan dan kepada Allah SWT penulis memohon Ridho-Nya. Atas segala bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga menjadi nilai pahala di sisi-Nya. Aamiin Yaa Robbal'aalamiin.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb

Curup, Juli 2023

Fatihatul Indah Sari
NIM:19641033

MOTTO:

“Rahasia kesuksesan adalah mengetahui
yang orang lain tidak ketahui”

PERSEMBAHAN

Dengan mengharapkan keridhoan Allah SWT. Ku persembahkan skripsi ini untuk orang-orang tercinta dan tersayang atas kasihnya, sekaligus sebagai ungkapan terimakasih untuk:

1. Kepada kedua orang tua ayah dan ibu tersayang terimakasih untuk selama ini yang telah membesarkan saya sampai sekarang yang telah menyekolakan saya sampai detik sekarang kalian orang tua terhebat yang saya miliki trimakasih untuk kedua orang tua ku.
2. Kepada nenek beserta kakak dan ayuk terimakasih telah memberikan support untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik .
3. Untuk sepupuku tercinta terimakasih telah meberikan kasisayang dan semangat untuk ku agar menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.
4. Terimakasih untuk sahabat saya telah memberikan semangat yang luar biasa kepada saya.
5. Seluruh teman-teman seperjuangan BKPI angkatan 2019 trimaksih kita sama-sama berjuang sampai ketitik akhir ini.
6. Bapak Dr. Sutarto S.Ag., M.Pd selaku pembimbing 1 dan bapak Dr. Syamsul Rizal, S.Ag., S.IP., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta arahan dengan rasa sabar dan ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Seluruh dosen Bimbingan Konseling Pendidikan Islam yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman, semoga Allah selalu memberikan kesehatan.
8. Kepada seluruh keluarga besarku yang telah memberikan dukungan serta semangat dalam kelancaran studiku ini.
9. Terimakasih untuk guru-guru SMP Kreatif Aisyiyah yang telah menerima saya dalam penelitian saya terutama guru BK SMP Kreatif Aisyiyah.
10. Almamaterku Tercinta IAIN Curup

**UPAYA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM
MENANGGULANGI KECANDUAN *GAMES ONLINE* DI KALANGAN SISWA
SMP KREATIF AISYIYAH**

ABSTRAK

FATIHA TUN INDAH SARI

NIM: 19641033

Kecanduan bermain *games online* itu sendiri tidak lagi mementingkan hubungan sosial mereka dengan orang lain lebih mementingkan kepentingan sendiri dalam bermain *games* dari pada bersosial dengan masyarakat lain. Pecandu *games online* hanya terfokus pada *games online* saja. Sama halnya dengan masalah kesehatan diri sendiri, mereka juga kurang tidur dan memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui (1) Faktor-Faktor Penyebab Dari *Games Online*. (2) Untuk Mengetahui Dampak Kecanduan *Games Online* Pada Siswa. (3) Untuk Mengetahui Upaya Guru BK Dalam Menaggulangi Kecanduan *Games Online*.

Jenis penelitian ini adalah bersifat kualitatif. Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini yaitu guru BK SMP Kreatif Aisyiyah dan siswa SMP Kreatif Aisyiyah. Teknik yang di gunakan adalah pengumpulan data pada penelitian ini dan dengan menggunakan sumber data primer dan skunder instrumen wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan/verifikasi, keabsahan data, triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu.

Hasil penelitian dapat kita temui faktor penyebab *games online* adalah lingkungan sekitar, defresi, kurang control dan kurang kegiatan dan dampak kecanduan *games online* ada dua dampak yang pertama dampak negatif dan yang kedua dampak positif dampak negatif kecanduan *games*, malas belajar. Kurang tidur dan dampak positif menambah teman, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, mengurangi rasa stress. Dan upaya guru BK dalam penelitian ini sudah melakukan konseling individu selam tiga kali pertemuan dan sudah memberikan layanan informasi kepada siswa yang kecanduan *games*.

Kata kunci: Bimbingan Dan Konseling *Games Online*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus penelitian.....	5
C. Rumusan masalah.....	5
D. Tujuan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Bimbingan Dan Konseling.....	8
1. Pengertian Bimbingan Dan Konseling.....	8
2. Fungsi Bimbingan Konseling.....	11
3. Tujuan Bimbingan Konseling	11
4. Jenis-Jenis Layanan Bimbingan Konseling.....	12
5. Asas – Asas Bimbingan Konselin.....	14
6. Pelaksanaan Bimbingan Konseling	17
B. Games Online.....	20
1. Pengertian <i>games online</i>	20
2. Faktor Penyebab <i>Games Online</i>	22
3. Jenis-Jenis <i>Games Online</i>	25
4. Dampak <i>Games Online</i>	28
5. Pengaruh Kecanduan <i>Games Online</i>	34
6. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Menanggulangi.....	36
C. Penelitian Relevan	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	52
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	53

C. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
D. Teknik Analisis Data.....	56
E. Keabsahan Data.....	60

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah	62
B. Hasil Penelitian	66
C. Pembahasan.....	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN I PORMAT OBSERPASI

LAMPIRAN II RPL DAN LAPELPROG

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer dan jaringan pada zaman sekarang merupakan dasar dari perkembangan *games online*. meledaknya *games online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai saat ini. *Games online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. *Games* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang pada saat bermain *games* dan juga ada yang kalah pada saat bermain *games*.¹

Pada saat ini *games online* menyebar di berbagai sektor usia baik kalangan orang tua, dewasa, remaja dan anak-anak. Mayoritas yang menggunakan *games online* yaitu di kalangan anak-anak. Banyak faktor menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refresing* bermain *games online* dibandingkan dengan anak dahulunya yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jabwal harian yang dapat memaksakan mereka memilih jenis *refresing* yang cepat, mudah dan murah. *Games online* tidak tergantung pada sejumlah anak-anak.²

¹ Ardi, *Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Games Online*, Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, VOL 18, No. 1, hal.3.

² Hairil Akbar *Penyuluhan Dampak Prilaku Kecanduan Games Online Terhadap Kesehatan Remaja*. Jurnal. VOL 1. NO 2, Hal 42-47

Dampak *games online* adalah sesuatu yang berpengaruh yang menimbulkan suatu akibat, benturan yang cukup hebat sehingga menimbulkan perubahan yang sangat fatal bagi kesehatan mata.

Kecanduan bermain *games online* tidak lagi mementingkan hubungan sosial mereka dengan orang lain lebih mementingkan kepentingan sendiri dalam bermain *games* dari pada bersosial dengan masyarakat lain. Pecandu *games online* hanya terfokus pada *games online* saja. Sama halnya dengan masalah kesehatan diri sendiri, mereka juga kurang tidur dan memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur³

Menurut guru BK menyatakan pihak sekolah yang mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *games online* terjadi hampir setiap anak-anak dan juga hampir setiap tahun terlebih dalam masa pandemi *covid 19* ini anak-anak mengalami kecanduan *games online* semakin meningkat dan belum di temukan jalan keluar yang tepat, menurut pihak sekolah ada beberapa wujud kecanduan *games online*, mulai dari anak- anak hingga remaja dewasa.⁴

Games online sampai saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat tinggi sehingga di jadikan sebagai gaya hidup yang artinya pemanfaatan waktu yang sudah melampaui batas atau berlebihan, sehingga mengakibatkan anak-anak yang memainkan *games online* menjadi lalai dalam mengerjakan tugas

³ Yusufroni Zentrato, Hendri Otnie Nasozan Harefa, *Dampak Games Online Terhadap Pretasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan , VOL 1, No 1 , hal 139-148

⁴ Kurniasih, *Pelaksanaan Konseling Behavior Dengan Teknik Seif Cpntror Untuk Mengatasi Kecanduan Games Online*, Jurnal Pendidikan , hal 154-161

dan juga dalam hal lainnya. Contoh yang sederhana saja seperti dalam mengerjakan tugas dan juga terlambat makan dan terlambat untuk berkerja dan masih banyak lagi.⁵

Kecanduan *games online* dapat memberikan dampak buruk terhadap anak-anak di **Sekolah Kreatif SMP Aisyiyah**. Sehingga diperlukan upaya agar anak-anak dapat terhindar dari kecanduan *games online*. Telah banyak penelitian yang dilakukan berbagai *games online* dan juga kecanduan dan dampak dari *games online*. Namun dari banyaknya penelitian tersebut, masih sedikit sekali penelitian yang lebih fokus terhadap upaya pencegahan kecanduan *games online*.

Kardefelt-winther menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alcohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak pada anak-anak dan remaja, namun dengan berkembangnya jaman sekarang kecanduan juga bisa terjadi pada aplikasi yang terdapat pada *hendpone* dan teknologi yang sekarang ini sangat lah canggih. kecanduan juga dapat terjadi karena sering di lakukan berulang-ulang sama hal pada kita dalam bermain *games online* kita selalu memainkan *games* tersebut terus menerus dan itu yang sering membuat kecanduang pada saat bermain *games*.⁶

Siswa yang memaikan *games online* secara terus menerus akan menyebabkan ketergatungan. Apabila dalam konteks belajar peserta didik akan mengurangi waktu belajarnya berkurang karena sering bermain *games online*

⁶ Septo Irwan, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Games Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No.1, hal 9-19

dan lupa akan belajar, karena lebih sering mamaikan *games* dari pada belajar dan membuat siswa itu menjadi ketagihan dalam bermain *games online*.⁷

Kecanduan *games online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Seperti yang disebut Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan. Dengan kecanduan *games online* menyebabkan seseorang mengalami motivasi belajarnya menurun, dimana *games online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Anak-anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan ketika proses pembelajaran masih ada yang bermain *games online*. Oleh karena itu membuat prestasi dari siswa itu menurun.⁸

Upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengaruh, dampak dari kecanduan *games online* yaitu dengan memberikan bimbingan dan konseling dan memberikan layanan informasi. Dalam menyelenggarakan layanan-layanan tersebut, guru bimbingan dan konseling memberikan materi terkait dengan siswa yang kecanduan *games online*, dampak dari *games online* pada remaja dan cara menghindari dari kecanduan *games online*.⁹

⁷ Sholihah, Siti Aisa Nikmatus. *Pengaruh Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Gamse Online Peserta Didik*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling 7.2 hal 201-208

⁸ Andri Arif Kustiawan, Andi Widhiya Bayu Utomo, (2019), *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, cet ke 1, Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA, hlm.6

⁹ Tiara Afiah , Dodi Pasila Putra , Deswalantri , Fadhillah Yusri, *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh ,Kota*, Journal on Education Volume 05, No. 03, Maret-April 2023, pp. 6793-6801

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti faktor penyebab *games online* yaitu defresi dan lingkungan yang kurang control dampak *games online* itu sendiri ada dampak negatif dan positif upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan *games online* dengan melakukan konseling individu dan memberikan layanan informasi kepada siswa yang kecanduan *games online*.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Kreatif Aisyiyah ia mengatakan bahwa terdapat siswa yang mengalami kecanduan *games online* dan mengakibatkan malas untuk belajar. Ditemukan bahwa guru bimbingan dan konseling sudah melakukan konseling individu kepada siswa yang mengalami kecanduan *games online*. Dengan adanya upaya ini dapat memberikan solusi agar perilaku kecanduan *games online* tersebut bisa berkurang dan tidak lagi kecanduan.¹⁰

Maka dari itu berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi siswa yang kecanduan *games online* di SMP Kreatif Aisyiyah guna melengkapi penelitian dengan judul, “ **Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan *Games Online* Di Kalangan Siswa SMP Kreatif Aisyiyah**”.

¹⁰ hasil wawancara dengan guru BK

B. Fokus Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas masalahnya dan lebih terarah, peneliti membatasi masalahnya dengan mengkaji **“Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan *Games Online* Di Kalangan Siswa SMP Kreatif Aisyiyah”**

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang di bahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apa Saja Faktor-Faktor Penyebab Dari *Games Online*?
2. Bagaimana Dampak Kecanduan *Games Online* Pada Siswa?
3. Bagaimana Upaya Guru BK Dalam Menaggulangi Kecanduan *Games Online*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan temuan di atas rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Penyebab Dari *Games Online*.
2. Untuk Mengetahui Dampak Kecanduan *Games Online* Pada Siswa.
3. Untuk Mengetahui Upaya Guru BK Dalam Menaggulangi Kecanduan *Games Online*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan keilmuan pada bimbingan dan konseling mengenai kecanduan *games online*

pada siswa SMP kreatif aisyiyah mengenai *self regulation* dan *task commitment* pada siswa pemain *games online* aktif.

2. Manfaat Praktis .

1. Bagi guru BK

Sebagai bahan petunjuk dan data kepada siswa mampu meningkatkan lagi belajar siswa dan mengurangi memaikan *games online*.

2. Bagi siswa

Memberikan informasi kepada siswa yang sering memaikan *games online* aktif lebih fokus dalam sekolah dan mengerjakan tugas sekolah.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan petunjuk dan data kepada siswa mengenai bahaya dalam memaikan *games online* dan merugikan.

4. Bagi orang tua siswa

Lebih memperhatikan anak-anaknya sehingga tidak melalaikan sekolah dan mengurangi memaikan *games online*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Bimbingan Dan Konseling

1. Pengertian Bimbingan Dan Konseling

Secara etimologi, kata “bimbingan” berasal dari kata *guidance* yang bersala dari kata kerja *guide* yang memiliki arti menunjukkan, membimbing menuntun ataupun membantu. bimbingan suatu proses pemberian bantuan yang terus menerus dari pembimbing kepada yang dibimbingnya agar terdapat kemandirian dalam pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan dan perwujudan diri dalam mencapai tingkatan perkembangan yang optimal dan penyesuaian diri dengan lingkungan¹¹.

Implikasi lain pengertian “jantung hati” itu ialah, apabila seorang konselor telah menguasai dengan sebaik-baiknya apa, mengapa dan bagaimana pelayanankonseling itu dalam arti memahami, menghayati, dan menerapkan wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan dengan berbagai teknik dan teknologinya, maka dapat di harapkan ia akan dapat menyelenggarakan layanan-layanan bimbingan lainnya dengan tidak mengalami banyak kesulitan. Hal itu dapat di mengerti karena, layanan

¹¹ Ulfah1 , Opan Arifudin2, *Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013*, jurnal tahshia, hal 139-140

konseling yang tuntas telah mencakup sebagai fungsi-fungsi pemahaman, pencegahan, pengentasan, serta pemeliharaan, dan pengembangan¹²

Selain itu dalam layanan konseling individual konselor memberikan ruang dan suasana yang sangat memungkinkan klien untuk membuka diri setransparan mungkin. Dalam suasana seperti itu, dan diibaratkan klien seperti berkaca. Melalui “kaca” itu klien memahami kondisi diri sendiri dan lingkungannya dan permasalahan yang dialami, kekuatan dan kelemahan yang dimiliki klien, serta kemungkinan upaya untuk mengatasi masalah klien tersebut. Hasil “berkaca” itu mengarahkan dan menggerakkan klien untuk segera dan secermat mungkin melakukan tindakan pengentasan atas kekurangan dan kelemahan yang ada pada diri klien tersebut.

Menciptakan suasana “berkaca” dan membawa klien dihadapan kaca sehingga klien memahami kondisi diri dan mengupayakan perbaikan bagi dirinya, sering kali tidak mudah. Klien boleh jadi ragu-ragu berdiri di hadapan kaca, tidak tahu apa dan bagaimana yang harus dihadapkan kearah kaca, tidak tahu bagaimana cara membaca dan menafsirkan apa yang terlihat didalam kaca, tidak tahu apa yang harus diperbuat seiring dengan pemahaman terhadap kondisi sebagaimana terlihat didalam kaca itu. Hal yang ironis dapat berkembang, misalnya apabila klien salah tafsir dan tidak mau menerima yang dilihat didalam kaca, peristiwa “buruk muka cermin sebelah” dapat menjadi kenyataan. Sebaliknya adalah sangat

¹² Prayitno, Erman Amti, (2013), *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta: PT Rineka Cipta, hal. 288

menguntungkan, bagi klien dan juga konselor, apabila klien dengan mudah dan lancar menjalani proses “berkaca” itu dan menindaklanjutinya.

Kemungkinan lain, yang merupakan tantangan bagi konselor dalam upaya layanannya, adalah suasana ibarat “membawa kuda mandi kesungai”. Betapa sulitnya menarik dan menuntun kuda masuk keair. Sesudah sampai keairpun, sang kuda tidak dapat mandi sendiri. Siapa yang harus memandikannya, supaya kuda itu segar dan bersih? Pastilah bukan kuda itu sendiri.

Ilustrasi diatas menggambarkan variasi suasana dan luasnya operasional layanan konseling individual. Mengembangkan suasana “berkaca” sampai “memandikan kuda” memerlukan keahlian tersendiri. Untuk itu konselor perlu melengkapi diri dengan berbagai pendekatan dan teknik konseling, dari pendekatan *mono-dualektik* sampai dengan pendekatan elektik, dari teknik-teknik umum pengembangan proses konseling sampai dengan teknik-teknik khusus intervensi dan perubahan tingkah laku klien. Pendekatan dan teknik-teknik tersebut, disinergikan dengan asas-asas konseling, akan membentuk profesionalisasi layanan konseling individual oleh konselor profesional¹³

¹³ Prayitno, (2004), Layanan L.1-L.9, Padang: UNP, hal. 2

2. Fungsi Bimbingan Konseling

Fungsi bimbingan konseling erat dengan peran guru BK dalam kegiatan pemberian layanan. Adapun fungsi itu sesuai dengan uraian sebelumnya bahwa bimbingan dan konseling bertujuan agar peserta didik dapat menemukan dirinya, mengenal dirinya dan mampu merencanakan masa depannya. Dalam hubungan ini bimbingan dan konseling berfungsi sebagai pemberi layanan kepada peserta didik agar masing-masing peserta didik dapat berkembang secara optimal sehingga menjadi pribadi yang utuh dan mandiri. Oleh karena itu pelayanan bimbingan dan konseling mengemban sejumlah fungsi yang dipenuhi melalui kegiatan bimbingan dan konseling¹⁴.

3. Tujuan Bimbingan Konseling

tujuan bimbingan di sekolah dilihat dari segi siswa yang menerima bimbingan, maka rumusan tujuannya agar para siswa dengan kemampuan yang dimilikinya dapat:

- a. Mengatasi kesulitan dalam memahami dirinya.
- b. Memahami kesulitan dalam memahami lingkungannya yaitu lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.
- c. Mengatasi kesulitan dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalahnya.

¹⁴ Gurita Arum Sari, *Guru Bimbingan Konseling Dalam Fungsi Pada Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Dari Rumah*, Jurnal Ika, VOL 8, Hal 4-5

- d. Mengatasi kesulitan dalam menyalurkan kemampuannya, minat, bakat, dalam bidang pendidikan dan pekerjaan.
- e. Memperoleh bantuan secara tepat dari pihak-pihak luar sekolah untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang tidak dapat dipecahkan disekolah¹⁵.

4. Jenis Jenis Layanan Bimbingan Dan Konseling

Layanan bimbingan dan konseling memiliki berbagai macam jenis. Menurut pendapat Prayitno bahwa ada tujuh jenis layanan bimbingan dan konseling yaitu:

- a. Layanan Orientasi

Layanan orientasi merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik memahami lingkungan baru, terutama lingkungan sekolah dan obyek-obyek yang dipelajari, untuk mempermudah dan memperlancar berperannya peserta didik di lingkungan yang baru itu, sekurangkurangnya diberikan dua kali dalam satu tahun yaitu pada setiap awal semester.¹⁶

- b. Layanan Informasi

Layanan informasi adalah layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi (seperti : informasi diri, sosial, belajar, pergaulan, karier, pendidikan lanjutan).

¹⁶ Awwad, M. (2015). *Urgensi layanan bimbingan dan konseling bagi anak berkebutuhan khusus*. *Al-Tazkiah: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(1), 46-64.

c. Layanan pembelajaran

Merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai materi belajar atau penguasaan kompetensi yang cocok dengan kecepatan dan kemampuan dirinya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.

d. Layanan penempatan dan Penyaluran

Layanan penempatan dan penyaluran merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik memperoleh penempatan dan penyaluran di dalam kelas, kelompok belajar, jurusan/program studi, program latihan, magang, kegiatan ko/ekstra kurikuler sesuai dengan potensi, bakat, minat erta kondisi pribadinya.

e. Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten merupakan layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan di sekolah, keluarga, dan masyarakat.¹⁷

f. Layanan Konseling

Perorangan Layanan konseling perorangan merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik mendapatkan layanan langsung tatap muka (secara perorangan) dengan guru pembimbing untuk

¹⁷ Arsi, A., & Sainuddin, I. H. (2021). Makna Filsafat. 10.31219/osf.io/g8cuk

membahas dan mengentaskan permasalahan yang dihadapinya dan perkembangan dirinya.¹⁸

g. Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh bahan dan membahas pokok bahasan (topik) tertentu untuk menunjang pemahaman dan pengembangan kemampuan sosial, baik sebagai individu maupun sebagai pelajar kegiatan belajar, karir/jabatan, serta untuk pengambilan keputusan atau tindakan tertentu melalui dinamika kelompok.

5. Asas Konseling Individual

a. Asas Kerahasiaan

Tidak pelak lagi, hubungan interpersonal yang amat intens sanggup membongkar berbagai isi pribadi yang paling dalam sekalipun, terutama pada sisi klien. Untuk ini asas kerahasiaan menjadi jaminannya. Segenap rahasia pribadi klien yang terbongkar menjadi tanggung jawab penuh konselor untuk melindunginya. Keyakinan klien akan adanya perlindungan yang demikian itu menjadi jaminan untuk suksesnya pelayanan.

¹⁸ Sainuddin, I. H. Dakwah di Era Sosial Media. 10.31219/osf.io/g8cuk

b. Asas Kegiatan

Kekhasan yang paling mendasar layanan konseling individual adalah hubungan interpersonal yang amat intens antara klien dan konselor. Hubungan ini sangat benar-benar mempribadi, sehingga boleh dikatakan antara kedua pribadi itu “saling masuk-memasuki”. Konselor memasuki pribadi klien dan klien memasuki pribadi konselor. Proses layanan konseling dikembangkan sejalan dengan suasana yang demikian, sambil didalamnya dibangun kemampuan khusus klien untuk keperluan kehidupannya asas-asas konseling memperlancar proses dan memperkuat bangunan yang ada didalam layanan konseling individual.

c. Asas Kesukarelaan

Kesukarelaan penuh klien untuk menjalani proses layanan konseling individual bersama konselor menjadi buah dari terjaminnya kerahasiaan pribadi klien. Dengan demikian kerahasiaan-kerahasiaan menjadi unsur dwi-tunggal yang mengantarkan klien karena proses layanan konseling individual. Asas kerahasiaan dan asas kesukarelaan akan menghasilkan keterbukaan klien.

d. Asas Kekinian

Asas kekinian diterapkan sejak paling awal konselor bertemu klien. Dengan nuansa kekinianlah segenap proses layanan di kembangkan dan atas dasar kekinian pulalah kegiatan klien dalam layanan di jalankan.

e. Asas Kenormatifan

Segenap aspek teknis dan isi layanan konseling individual adalah normatif. Tidak ada satupun yang boleh terlepas dari kaidah-kaidah norma yang berlaku, baik norma agama, adat, hukum, ilmu, dan kebiasaan. Klien dan konselor terikatnya sepenuhnya oleh nilai-nilai dan norma yang berlaku yang menjadi spektrum nilai-nilai karakter-cerdas.

f. Asas Keahlian

Sebagian ahli dalam pelayanan konseling, konselor mencurahkan keahlian profesionalnya dalam pengembangan konseling individual untuk kepentingan klien dengan menerapkan segenap asas tersebut. Keahlian konselor itu diterapkan dalam suasana yang sukarela, terbuka dan aktif agar klien mampu mengambil keputusan sendiri dalam kondisi kenormatifan yang tinggi. Seluruh kegiatan itu bernunsa kekinian dan rahasia pribadi sepenuhnya dirahasiakan.

g. Keputusan di ambil Oleh Klien

Sendiri Inilah asas yang secara langsung menunjang kemandirian klien. Berkat rangsangan dan dorongan konselor agar klien berfikir, menganalisis, menilai, dan menyimpulkan sendiri, mempersepsi, merasakan dan bersikap sendiri atas apa yang ada pada diri sendiri dan lingkungannya. Akhirnya klien mampu mengambil keputusan sendiri untuk bertindak dan mampu bertanggung jawab serta menanggung resiko yang mungkin ada sebagai akibat keputusan

tersebut. Dalam hal ini konselor tidak memberikan syarat apapun untuk diambilnya keputusan oleh klien, tidak mendesak-desak atau mengarahkan sesuatu. Begitu juga tidak memberikan semacam persetujuan ataupun konfirmasi definitif atau sesuatu yang dikehendaki klien, meskipun klien memintanya kecuali mengaktifkan klien untuk ber-BMB3 secara positif terhadap materi keputusan yang diambilnya itu. Lebih jauh, mutu keberhasilan dan kenormatifannya harus dianalisis.¹⁹

6. Pelaksanan Bimbingan Dan Konseling

a. Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa

ini adalah langkah awal dan sangat penting yang tidak boleh ditinggalkan bagi seorang guru bimbingan dan konseling (konselor sekolah) yang akan memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik atau siswa. Pada langkah ini, hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru bimbingan dan konseling (konselor sekoah) adalah mengenal dan memahami tanda-tanda atau gejala awal dari suatu masalah yang sedang dihadapi oleh anak didik serta memahami kebutuhan yang dimiliki oleh para siswa.²⁰

¹⁹ Prayitno, (2017), *Konseling Profesional Yang Berhasil (Layanan Dan Kegiatan Pendukung)*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, hal. 112.

²⁰ Nurihsan, Ahmad Juntika, *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2012), cet. Ke-4.

b. Melakukan Diagnosis

Melakukan diagnosis (dugaan awal) merupakan langkah setelah masalah dan kebutuhan siswa dapat diidentifikasi oleh guru bimbingan dan konseling (konselor sekolah), pada langkah diagnosis ini guru bimbingan dan konseling menetapkan masalah tersebut berdasarkan dari analisis latar belakang yang menjadi penyebab munculnya masalah yang dihadapi oleh siswa. Hal yang paling penting dari tahap diagnosis ini adalah kegiatan pengumpulan data dari berbagai hal yang menjadi latar belakang masalah yang dihadapi oleh siswa.

c. Menetapkan Prognosis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), prognosis merupakan ramalan tentang peristiwa yang akan terjadi, khususnya yang berhubungan dengan penyakit atau penyembuhan setelah operasi. Dalam konteks pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, prognosis adalah perencanaan tindakan dalam memberi bantuan kepada siswa setelah dilakukan tahapan diagnosis terhadap permasalahan. Dalam tahap prognosis ini, guru bimbingan dan konseling menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan dalam memberikan bantuan kepada siswa.

d. Pemberian Bantuan (Pelaksanaan Konseling)

Pemberian bantuan (pelaksanaan konseling) merupakan langkah penting dalam proses layanan bimbingan dan konseling yang

diberikan kepada siswa. Setelah menetapkan prognosis guru bimbingan dan konseling merealisasikan langkah-langkah alternatif dalam bentuk pemberian bantuan (konseling) berdasarkan masalah yang dihadapi siswa. Langkah pemberian bantuan atau pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling ini dilakukan dengan berbagai pendekatan dan teknik agar tindakan yang dilakukan guru bimbingan dan konseling bisa memberikan dampak yang efektif dalam membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa.²¹

e. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa di sekolah yang baik harus ada dilakukan evaluasi. Tanpa adanya evaluasi guru bimbingan dan konseling tidak akan pernah tahu tingkat keberhasilan dari pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terhadap siswa di sekolah. Evaluasi ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Evaluasi dapat dilakukan selama proses bimbingan dan konseling berlangsung sampai pada akhir pemberian bantuan. Sedangkan, bahan untuk melakukan evaluasi adalah data-data primer yang muncul atau terkumpul selama pertemuan dengan siswa dan data-data sekunder yang terus dikumpulkan selama proses pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling.

²¹ Robert L. Gibson & Marianne H. Mitchell, *Bimbingan dan Konseling* (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2011), edisi ke7

B. *Games Online*

1. Pengertian *Games Online*

Pengertian *Games online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Games online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *games online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya, asal HP tersebut terhubung dengan jaringan internet. Menurut *young* kecanduan *games online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh teknologi internet pada zaman sekarang. Seperti yang sering di sebutkan internet dapat menyebabkan kecanduan.²²

Games online menurut *kim* adalah *games* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermaian pada waktu sama dengan melalui jaringan komunikasih *online*. Selanjutnya *winn* dan *fisher* mengatakan multiplayer *games online* merupakan pengembangan dari *games* yang di mainkan satu orang atau lebih dan menggunkan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang satu seperti semua *games*.²³

dan juga sering di sebut juga sebagai *internet addictive disorder*, seperti yang di sebutkan bahwa internet dapat menyebab kan kecanduan

²² Andriyani, Yusrizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi, *Pengaruh Kecandun Game Sonline Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Geme Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2 , No. 2, hal 169-180

²³ Kustiawan, Andri Arif, Et Al. *Jangan Suka Games Online*, Jurnal Pengaruh Online Dan Tindakan Pencegahan. Cv. Ae Media Grafika.

salah satunya *computer. hendpone*. Dan dapat juga merugikan diri sendiri dari bermain *games online* ²⁴

Dapat diuraikan pengertian *games* dan *games online* menurut beberapa ahli, menurut Muhammad Fahrul *games* merupakan sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain. Sedangkan menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh *games* merupakan suatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan tersendiri tanpa ada keterpaksaan dan bebas bertujuan untuk melakukan kesenangan. Kemudian pengertian *games online* yang penulis kutip melalui sebuah artikel yang ada bahwa *games online* adalah *games* yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *games* dan *games online* adalah suatu kegiatan yang memberikan rangsangan keasyikan yang timbul dari diri sendiri tanpa paksaan dan menimbulkan sebuah kegembiraan baik melalui permainan manual maupun permainan yang melibatkan *elektronik* dan *visual*.

²⁴ Andriyani, Yumnizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi, *Pengaruh Kecanduan Games Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Games Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2, No. 2, hal 169-180

2. Faktor Penyebab *Games Online*

Ada berapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *games online* menurut *lumban* dalam mengemukakan bahwa terdapat berapa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *games online* antara lain:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat.

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkaperhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *games online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang control

Orang tua dengan memanjaka anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *games online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *games online* karea pergaulannya.²⁵

Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *games online*, sebagai berikut :

- a. Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *games online*, karena *games online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- b. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *games online*.
- c. Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketikaberada di rumah atau di sekolah.

²⁵ Sapto Irawan1, Dina Siska W, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 7, No. 1, April 2021, Hal. 9-19

- d. Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *games online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *games online* pada peserta didik sebagai berikut :

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *games online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *games online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *games online* peserta didik, yaitu factor internal yaitu factor yang berasal dari diri individu dan factor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.²⁶

²⁶ Sapto Irawan, Dina Siska W. Afiliasi , Afiliasi , *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 7, No. 1, April 2021, Hal. 9-19

3. Jenis Games Online

Semakin banyak jenis *games online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *games online* hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang sehingga para pemain *games* akan termotivasi untuk terus memmanikanya.²⁷

Ada beberapa jenis *games online* yang sering di mainkan oleh anak-anak:

a. *Role player*

Apa itu RP merupakan istilah yang sering kita temui di media sosial. RP adalah singkatan dari role player. RP ini sering dimainkan oleh anak remaja hingga orang dewasa yang sangat aktif di media sosial. Apa itu RP (*Role player*) adalah menggambarkan seseorang yang memainkan peran secara virtual. Peran yang dimainkan bisa dari idola atau artis favorit. Kegiatan ini dapat menjadi sebuah wadah komunikasi dan juga menambah teman sesama RP (*Role player*) Meskipun begitu, apa itu RP (*Role player*) perlu dipahami oleh orang tua supaya tidak kelewat batas apabila anak anda sedang memainkannya. Apabila terlalu berlebih, anak atau pengguna akan kecanduan dengan peran virtual yang dimainkan²⁸.

²⁷ Ibid. hal. 177-199

²⁸ Kurnia Wening Sari, Sulisty Saputro dan Budi Hastuti, *Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo*, Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 2 Tahun 2014, hal 1-9

b. *Mobile legends*

permainan yang dimainkan secara *online* di hp atau laptop. Tetapi dengan pesatnya arus perkembangan teknologi pengertian diatas seolah tidak berlaku pada masa sekarang, karna pada masa kini kemunculan *games online* yang semakin beragam dan bisa dimainkan di smartphone yang didalamnya tertanam teknologi canggih yaitu android dan IOS. Jenis *games online* di masa sekarang sangat beragam salah satu berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*) adalah sebuah *games* dimana terdapat dua tim yang saling mengalahkan dengan menghancurkan markas musuh²⁹

c. *free fire*

Gameplay Free Fire adalah dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas. Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza M79 dan M249 ataupun senapan mesin. Menemukan *airdrop* juga tidak sulit. Sebelum *airdrop* turun, akan terlihat sebuah tanda berbentuk *airdrop* dengan parasut yang akan muncul di minimap. Kotak ini akan

²⁹ Adi Iwan Hermawan , Nouval Rumaf , Teguh Yuliandri Putra, *Analisis Abbreviation Bahasa Game Online Pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi)*, Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Vol 1, Agustus 2020, hal 1-11

memancarkan garis vertikal atau lurus dari langit dengan cahaya kuningnya. Untuk lebih memanjakan pemain, *Free Fire* memberi indikator untuk barang-barang dalam *airdrop*. Jika semuanya telah diambil, cahayanya akan hilang, dan sebaliknya cahayanya akan tetap menyala jika ada elemen yang belum diambil. Tetapi setelah beberapa waktu, cahaya tersebut juga akan hilang walaupun item di dalamnya masih ada, hanya ada seberkas cahaya kuning di tepi *airdrop*nya. Pada waktu-waktu tertentu permainan, zona bahaya akan muncul, lingkaran zona bahaya akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah-daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode *squad*, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi *hit* tetapi jika itu terjadi pada mode *solo*, pemain tersebut akan langsung mati. Waktu bermain yang lama dan peta yang luas tidak akan membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya. Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain. Di sinilah kamu dapat melihat kualitas pemain. Selain kebutuhan akan keterampilan perang dan kemampuan untuk bertahan hidup, permainan bertahan hidup ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan³⁰

³⁰ Nia Angraini, Dyah Rachmawati Sugiyanto, *Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire*, Communications Vol..3 1 2021, hal.1-17

d. *Adventure Games.*

Games petualangan adalah *games* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Games* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. *Games* petualangan seperti *Mario bross* dan *sonic* adalah *games* yang terkenal pada tahun 90an³¹.

e. *Action Games.*

Games action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Games action* pada perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure games* dan menjadi genre baru *action adventure*³².

4. Dampak *Games Online* Pada Siswa

Menyatakan bahwasanya *games online* tidak selalu berdampak negatif pada perkembangan anak terdapat juga dampak positif bagi anak yang ditimbulkan pada saat bermain *games online* antara lainya.

- a. Dari *games* tersebut bisa menambahkan teman dari jarak yang cukup jauh
- b. Mengembangkan daya pikir siswa dan juga bisa membantu siswa dalam berimajinasi dalam bermain *games online*

³¹ Etty Andiastratik dan Achmad Lutfi, *Pengembangan Permainan Diamond Chemistry Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Hidrokarbon*, Journal of Chemical Education Vol.6, No.2, may 2017 hal. 212-218.

³² Juniardi Nur Fadila, Yunifa Miftachul Arif, *Implementasi Algoritma RVO sebagai Sistem Kendali Gerombolan NPC pada Permainan Action RPG*, Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Volume 12, No. 1 (2020), hal. 87-89.

- c. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, terhadap dampak dari bermain *games online* pada siswa.³³

Kecanduan *games online* adalah gangguan *control impulsive* dengan penggunaan *games online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut. Menambahkan bahwa proses dan keterlibatan dalam perilaku kecanduan termasuk dalam *spectrum* yang parah dan penyalahgunaan. Kecanduan *games online* ditandai oleh sejauh mana orang bermain *games* secara negatif pada pelakunya.

a. Dampak Positif *Games Online*

Menurut Green & Bavelier dampak *games online* ada beberapa macam yaitu:

- 1) Menambah Teman. Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *games*. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan *games online* maupun *offline*. Jika anda sering bermain *games* disebuah *games* rental atau tempat *games online*, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.

³³ Harahap, Sukron Habibi, And Zaka Hadikusuma Ramadan, *Dampak Games Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 3, hal. 1304-1311

- 2) Membuat Pola Pikir Semakin Cepat. Dampak Positif bermain *games* yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Bagaimana bisa? Manfaat ini akan anda peroleh jika anda sering bermain *games* strategi yang akan merangsang otak anda untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.
- 3) Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing. Kita semua tahu bahwa kebanyakan *games* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika anda ingin secara lebih mudah memahami *games* tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *games*. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat.
- 4) Mengurangi stres. Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *games* dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.³⁴

³⁴ Ni Putu Risma Pramesti Utami, Aretha Odelia, Evangelisca Trisna Herlin Adinda, Audrey Sharleen Valeska, Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari, *Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak*, vol. 1 (2), 2020, hal. 69-73

b. Dampak Negatif *Games Online*

Bermain *games* juga memiliki beberapa dampak negatif yang dapat anda terima jika tidak berhati-hati. Dampak negatif tersebut adalah:

1) Kecanduan.

Jika anda terlalu tertarik dengan sebuah *games* secara berlebihan, maka anda pun dapat mengalami kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika anda lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan anda. bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah *games*.

2) Malas.

Malas merupakan dampak negatif bermain *games* yang kedua yang juga sebagai akibat dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas, maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain *games*.

3) Kurang Tidur.

Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan.

4) Mengalami Kerugian Finansial.

Untuk bermain sebuah *games*, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di *games online* atau untuk membeli paket internet untuk bermain *games*. Selain kebutuhan koneksi tersebut, seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin untuk menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk untuk membeli peralatan *games* atau mungkin untuk merakit sebuah PC Gaming.

5) Radiasi Yang Membuat Mata Kurang Sehat.

Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar/monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan, apa lagi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada *gamer*³⁵

Bukan hanya *gamer* sebenarnya, untuk pekerja yang memandang layar komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga bisa terkena seranga ini. Dampak yang paling dekat mungkin adalah Anda harus menggunakan kacamata. Dampak yang ditimbulkan dari bermain *games online* cenderung lebih banyak menimbulkan dampak negatif dari pada dampak yang positif.

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa dampak yang ditimbulkan karna *games online* cenderung lebih banyak dampak

³⁵ Fadly Firmansyah Putra , Akbar Rozak , Gilang Virga Perdana 3) Imas Maesharoh, *Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*, vol, 1-6

negatifnya salah satunya yaitu lalai dalam beribadah karna lebih mementingkan bermain *games online*. Bermain *games online* bersama teman menjadi pilihan utama para pelajar dalam mengisi kegiatan liburannya dibanding berlibur keluar kota, belajar dan bersama keluarga. Berbagai hal yang dirasakan oleh para pelajar yang sudah biasa bermain *games online*. Namun yang dirasakan jika tidak bermain *games online* selama seminggu oleh pelajar yang biasa bermain *games online* mereka merasa bosan untuk diam tanpa melakukan permainan *games online* yang sudah biasa dimainkan.³⁶

Kecanduan *games online* ini adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang di sebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah internet *addictive disorder*. Jadi memang kecanduan pada penggunaan *games online* adalah ketergantungan seorang individu secara berlebihan terhadap penggunaan *games online* yang dilakukan secara terus menerus yang pada akhirnya akan menimbulkan akibat dan efek negatif terhadap perkembangan psikologi dan fisik individu.

Aktivitas bermain selalu ada dalam sejarah manusia dan internet telah muncul sebagai taman bermain yang semakin dihuni oleh para *gamer*, peneliti menunjukkan bahwa sebagian kecil pemain *games* internet mengalami gejala yang secara tradisional dikaitkan dengan modifikasi

³⁶ Gowa, VIII MTS Aisyiyah Sungguminasa, And Novianti Nurdin. "*Pengaruh Games Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas.*"

suasana hati, toleransi, dan indentifikaish suasana hati toleransi dan indentitas diri individu. Sehubung dengan proses penangan kecanduan *games online* melalui layanan konseling, maka upaya yang dapat dilakukan konselor terhadap individu dalam fungsi bimbingan dan konseling adalah dengan upaya pencegahan preventif dan upaya penyembuhan kuratif.³⁷

5. Pengaruh Kecaduan *Games Online*

Kecanduan *games online* tentu mempunyai banyak dampak negati khususnya bagi remaja. Oleh karna itu candu *games online* dikategorikan sebagai salah satu jenis dari kenakalan remaja.

Beberapa pengaruh negatif dari permainan *games online* yang berlebihan bagi remaja adalah sebagai berikut :

- 1) Menurunnya semangat belajar remaja, meliputi : sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan *games online*.
- 2) Banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal ketika tidak bisa bermain *games online*. Misalnya, ketika tidak mempunyai uang untuk bermin *games online*, ada sebagaian remaja pecandu *games online* yang nekat melakukan aksi pencurian.
- 3) Mereka jadi lupa beraktifitas, enggan membantu orang tua di rumah, malas bersosialisasi positif dengan lingkungannya dan lain sebagainya.

³⁷ Abdi Sofyan, And Yeni Karneli. *Kecanduan Gasmе Online* , Jurnal Penangananya Dalam Konseling Individu, Vol. 17, No. 02, hal. 9-10

- 4) Hubungan dengan teman, keluarga berkurang karna waktu bersama mereka menjadi jauh lebih berkurang. Pergaulannya hanya di *games online* saja, sehingga pencandu *games online* merasa terisolir. Dan berkurangnya kemampuan sosial.
- 5) Pemikiran para pecandu *games online* terus tertuju pada game online, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermin *games online* tersebut³⁸

Dari segi permainannya, *games online* memiliki fitur menarik, berisi gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain *games online*, selain itu macam-macam *games online* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak.

Menurut Rini Kebiasaan anak bermain *games online* ternyata membawa berbagai pengaruh terhadap diri mereka seperti:

- a. Kesehatan

Menurut pakar *games*, permainan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radasi komputer akibat bergadang 24 jam untuk bermain *games online*, banyak sekali gangguan kesehatan yang timbulkannya, yaitu:

³⁸ Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassa*, JURNAL JAFFRAY, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, hal. 1-24

1. Syaraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
2. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain *games*.
3. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
4. Bermain *games online* sambil ngemil, kemungkinan berat badan akan meningkat³⁹

6. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menagulangi Kecanduan *Games Online*

Guru bimbingan dan konseling adalah personil sekolah yang diberi tugas penuh dalam bidang bimbingan dan konseling. Adapun maksud dari guru Bimbingan dan Konseling disini adalah guru yang memberikan pelayanan bimbingan konseling kepada siswa agar siswa tersebut dapat terhindar dari berbagai macam masalah yang akan dihadapinya. Secara formal mereka telah disiapkan oleh lembaga pendidik yang berwenang mereka didik untuk menguasai seperangkat kompetensi yang diperlukan bagi pekerjaan bimbingan dan konseling dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru bimbingan dan konseling memang secara sengaja dibentuk dan

³⁹ Sri Wahyuni Adiningtiyas, M.Pd., *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games)*, Jurnal KOPASTA, 4 (1), (2017), hal. 28 – 40.

disiapkan untuk menjadi tenaga profesional dalam bimbingan dan konseling.⁴⁰

Tujuan bimbingan dan konseling adalah agar tercapai perkembangan yang optimal pada siswa yang telah diberi bimbingan. Dengan kata lain agar siswa dapat mengembangkan dirinya secara optimal sesuai dengan potensi yang telah dimilikinya.⁴¹

Ada pun beberapa fungsi dari bimbingan dan konseling di antaranya:

- 1) Fungsi pemahaman yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling yang membantu peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama). Berdasarkan pemahaman ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan secara dinamis dan kondusif.
- 2) Fungsi preventif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan upaya konselor untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak dialami oleh peserta didik.
- 3) Fungsi pengembangan yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling yang sifatnya lebih proaktif dari fungsi-fungsi lainnya. Konselor senantiasa

⁴⁰ Mamat Suprianta, *Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), H. 11.

⁴¹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling...*, h. 35.

berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memfasilitasi perkembangan peserta didik.

- 4) Fungsi penyaluran yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling dalam membantu peserta didik memilih kegiatan ekstrakurikuler, jurusan atau program studi, dan memantapkan penguasaan rencana karir atau jabatan yang sesuai dengan minat, bakat, keahlian dan ciri-ciri kepribadian lainnya.
- 5) Fungsi adaptasi yaitu fungsi membantu para pelaksanaan pendidikan, kepala sekolah dan staf, konselor, dan guru untuk menyesuaikan program pendidikan terhadap latar belakang pendidikan, minat, kemampuan dan kebutuhan peserta didik.
- 6) Fungsi penyesuaian yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling dalam membantu peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara dinamis dan konduksi.
- 7) Fungsi perbaikan yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling untuk membantu peserta didik sehingga dapat memperbaiki kekeliruan dalam berfikir, berpesan, bertindak.⁴²

Peran guru bimbingan dan konseling sangat di butuhkan untuk membantu para siswa dalam mengatasi permasalahan yang mengganggu di fikiranya sehingga membuat siswa tersebut tidak terhambat dalam melakukan berbagai hal seperti terlambat menguasai materi, suka berdiam diri, dan lain sebagainya. Jika peran guru bimbingan dan konseling dapat di terapkan dengan baik, maka akan mempermudah para peserta didik

⁴² Sudarwan Damin, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 147.

dalam mengatasi permasalahan yang di alaminya sehingga kegiatan belajar mengajar akan optimal kembali⁴³

Guru bimbingan dan konseling harus bisa menyusun program bimbingan dan konseling, menyelenggarakan konseling perorangan, memahami diri siswa, merencanakan pendidikan dan pengembangan pekerjaan siswa, mengalih tangankan siswa, menyelenggarakan penempatan siswa, memberikan bantuan kepada orang tua, mengadakan konsultasi dengan staf, mengadakan hubungan dengan masyarakat. Dalam mengelola permasalahan siswa guru bimbingan dan konseling juga harus mampu bekerjasama secara baik dengan guru mata pelajaran lainnya karena sebagian siswa lebih terbuka dengan guru mata pelajaran lain maupun wali kelas dalam hal menceritakan masalah ataupun menyampaikan keluhan yang sedang dirasakan olehnya, jika kerjasama dengan guru mata pelajaran lain berjalan dengan baik maka akan sangat mudah bagi guru Bimbingan dan konseling dalam memproses permasalahan siswa

Layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah karena bimbingan dan konseling sangat diperlukan oleh peserta didik maupun masyarakat lain dari luar sekolah, peran guru bimbingan dan konseling sangat membantu

⁴³ Tiara Afiah , Dodi Pasila Putra , Deswalantri3 , Fadhillah Yusr, *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota*, Journal on Education, Vol. 05, No. 03, Maret-April 2023, hal. 6793-6801

individu/peserta didik dalam mengatasi permasalahan siswa. Walaupun ada sebagian orang yang beranggapan bahwa tanpa menjalankan bimbingan dan konseling ia juga bisa menyelesaikan masalahnya sendiri. Tetapi tetap saja peran guru bimbingan dan konseling sangatlah membantu dalam mengatasi permasalahan siswa di sekolah⁴⁴

Teknologi sekarang ini semakin canggih, salah satu dampak dari kecanggihan teknologi yaitu maraknya *games online* dikalangan siswa yang banyak menjerumuskan siswa untuk memainkannya sehingga banyak siswa yang lupa waktu dan lupa belajar saat sudah main *games online* bahkan ada beberapa dari siswa menjadi kecanduan *games* karena *games online* menyediakan fitur-fitur yang sangat menarik. Maka dari itu, siswa yang telah mengenal *games online* sangat sulit untuk menahan diri untuk tidak memainkannya. Disinilah siswa sangat perlu bimbingan dan konseling supaya siswa tidak salah dalam mengambil suatu tindakan, maka peran guru bimbingan dan konseling sangat diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan siswa seperti diatas.

Ofir Turrel seorang Ilmuwan dari *California State University, Fullerton* mengatakan bahwa apapun yang memberikan imbalan bagi otak, berpotensi untuk membuat orang kecanduan. Kecanduan bermain *games online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu

⁴⁴ Tumiyem Dessy Nita Br. Sembiring, Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas Viii Smp Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018 hal. 1-6

akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi yang akan menyimpannya karena kepuasan seseorang terpenuhi dengan bermain *games*. Dari sini terlihat bahwa *games online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan dapat mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.⁴⁵

Young mengatakan kecanduan *games online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak.⁴⁶

Siswa yang bermain *games online* memiliki keasyikan tersendiri sehingga mereka tidak sadar bahwa semakin banyak memainkan *games online* secara berlebihan maka semakin banyak pula waktu yang terbuang dengan sia-sia. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *games online*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *games online* digunakan sesuai dengan keperluan

⁴⁵ Soejipto, *Perilaku Adiksi Game Online*, Juni 2016, diakses pada tanggal 4 Desember 2019 dari situs <https://www.slideshare.net>.

⁴⁶ Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Juni 2015. Diakses pada tanggal 4 Desember 2019 dari situs <https://media.neliti.com/media/publications/126509ID-ketergantungan-online-game-dan-penanganana.pdf>

dan kebutuhan. Diantaranya adalah *games* bisa melatih keahlian fisik dan mental dengan memanfaatkan *games*.⁴⁷

Kecanduan *games online* pada siswa membuat resah orangtua dan pihak sekolah karena semakin banyak siswa terpengaruh dengan *games online* maka semakin banyak pula siswa yang melupakan kewajiban belajar mereka serta dapat menurunkan motivasi belajar. Kecenderungan anak yang tidak memperhatikan gurunya pada saat proses belajar mengajar di sekolah. Pikiran mereka hanya tertuju pada *games* favoritnya, lupa mengerjakan PR, bahkan tidak ada persiapan untuk ulangan harian, sehingga hasil belajar tampak menurun. Kecanduan terhadap *games online* pada siswa memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling untuk dapat membantu individu sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku siswa yang kecanduan *games online*. Bimbingan dan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan *games online*. Diantaranya dengan menggunakan teknik-teknik dalam bimbingan konseling yang sesuai dengan permasalahan siswa.

⁴⁷ Sofyan Abdi , Yeni Karnel, *Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*, :Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 17 Nomor 2 Desember 2020. Hal. 9-20

Menurut Abu Bakar M.Luddin mengemukakan bahwa upaya yang dilakukan oleh konselor sekolah dalam menyelesaikan masalah siswa yaitu:

1. Memberikan siswa kesempatan untuk berbicara tentang masalah-masalahnya.
2. Melakukan konseling dengan keputusan yang optimal
3. Melakukan konseling dengan siswa yang mengalami kegagalan akademis.
4. Melakukan konseling dengan siswa dalam mengevaluasi kemampuan pribadi dan keterbatasan.
5. Melakukan konseling dengan siswa tentang kesulitan belajar.⁴⁸

Menurut Rini upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengelola siswa yang kecanduan *games online* adalah:

1. Guru bimbingan dan konseling harus memiliki pengetahuan/wawasan yang luas dalam menyelesaikan permasalahan siswa terutama masalah kecanduan game online. Disini guru bimbingan dan konseling harus terlebih dahulu mengerti dan memahami apa itu *games online* dan dampak dari game tersebut, agar guru bimbingan dan konseling mudah dalam menyelesaikan masalah kecanduan *games* yang menjadi virus dikalangan remaja pada saat ini.

⁴⁸ Abu Bakar M.Luddin, *Kinerja Kepala Sekolah dalam Kegiatan Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2009), h. 47.

2. Guru bimbingan dan konseling mengadakan seminar/workshop kepada orangtua siswa tentang *games online* dan masalah yang akan ditimbulkan. Agar orangtua bisa lebih memperhatikan kegiatan anaknya dirumah.
3. Guru bimbingan dan konseling bekerjasama dengan guru mata pelajaran lain supaya guru lain bisa memasukkan materi dampak *games online* kepada siswa, sehingga bisa membuat siswa menyadari akan dampak dari *games online* itu sendiri.
4. Guru bimbingan dan konseling memberikan bimbingan kelompok serta konseling individual supaya siswa yang candu *games online* bisa mengubah kebiasaannya itu kearah yang lebih bermanfaat lagi.
5. Guru bimbingan dan konseling memberikan layanan konseling individual kepada siswa. Konseling individual sebagai pelayanan khusus dalam hubungan tatap muka langsung antara konselor dan konseli, dalam hubungan itu masalah konseli dicermati dan diupayakan pengentasannya. Tujuan khusus dari layanan konseling individu adalah agar para siswa dapat menemukan dirinya mengenal dirinya dan mampu merencanakan masa depan agar tercapai perkembangan yang optimal para individu yang dibimbing.

6. Guru bimbingan dan konseling melakukan kunjungan rumah guna untuk saling berkomunikasi dengan orangtua siswa agar dengan mudah mendapatkan lebih banyak informasi tentang siswa.⁴⁹

a. Cara Menanggulangi *Games Online*

Tempat-tempat *games online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan ataupun dipedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah. Yang dibahayakan dari dampak *games online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *games online*⁵⁰ antara lain:

1) Bersungguh-Sungguh (Niat)

Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri anda sendiri tidak akan main game online lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laun pasti akan bisa.

2) Mempunyai Pikiran Hemat

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *games online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *games online*.

⁴⁹ Tiara Afiah , Dodi Pasila Putra , Deswalantri , Fadhillah Yusr, *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota*, Journal on Education Vol 05, No. 03, Maret-April 2023, hal.. 6793-6801

⁵⁰ Sofyan Abdi , Yeni Karneli, *Kecanduan Game Online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 17 Nomor 2 Desember 2020. Hal. 9-20

3) Mencari Aktivitas Lain

Mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau bereaksi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *games online*.

4) Membatasi Waktu Bermain *Games Online*

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

5) Jangan Bergaul Gengan Pemain *Game Online*

Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *games* melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk bermain game online lagi. Meminta bantuan orang terdekat Maksudnya meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *games*. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang gamers juga⁵¹

Yaitu dengan dilakukannya upaya penyembuhan dalam fungsi yang berkaitan erat dengan upaya pemberian bantuan kepada anak yang telah mengalami masalah. baik menyangkut aspek pribadi, sosial, belajar. maupun karir dalam hal ini dapat dilakukan pada anak yang kecanduan *games online* usaha yang diberikan pada anak yang mengalami kecanduan

⁵¹ Hardiyansyah Masya, Op. Cit. hlm. 159-161

games online. selama individu mengalami kecanduan *games online*, dengan maksud agar individu yang mengalami kecanduan *games* dapat terbebaskan dari kesulitan.

Dalam rangka pemberian bantuan yang diberikan secara sistematis kepada individu yang kecanduan *games online* layanan yang cocok dan sesuai menangani permasalahan ini adalah layanan individu atau juga disebut layanan individual atau juga disebut layanan perorangan dengan dinamika konseling individual dalam bimbingan konseling yang diselegarakan dalam rangka mengetaskan permasalahan yang dialami konseli.

Layanan prorangan/individu sering dianggap sebagai jantung hatinya pelayanan konseling. Itu artinya konseling perorangan sering kali merupakan layanan esensi dan puncak paling bermakna dalam pengetasan masalah yang dialami oleh konseli dan seorang ahli dalam hal ini merupakan konsep utama yang harus mampu konselor terapkan secara sinergis dengan berbagai pendekatan teknik dan asas-asas konseling. Dalam pelaksanaan layanan konseling individu diyakini akan mampu juga dengan cara yang lebih mudah menyelegarakan jenis-jenis lain dalam keseluruhan spectrum layanan konseling.

Dalam layanan konseling individu dengan dinamika. Konselor diharapkan harus mampu memberikan suasana yang memungkinkan konseli membuka diri secara terbuka. Dalam suasana seperti ini diharapkan konseling memahami kondisi dirinya lingkungan dan permasalahan yang dialami kekuatan dan permasalahan yang dialami kekuatan dan kelemahan

yang dimiliki serta kemungkinan upaya untuk mengatasi masalah yang di alami.⁵²

Upaya Penyembuhan adalah fungsi yang berkaitan erat dengan upaya pemberian bantuan kepada anak yang telah mengalami masalah, baik menyangkut aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karir. Dalam hal ini pada anak yang kecanduan *games online*. Usaha yang dilakukan yaitu dengan bantuan yang diberikan pada anak selama dan setelah individu mengalami kecanduan *games online*, dengan maksud agar individu yang kecanduan *games online* dapat terbebaskan dari kesulitan.

Dalam rangka pemberian bantuan yang diberikan secara sistematis kepada individu yang kecanduan game online, layanan yang cocok dan sesuai menangani permasalahan ini adalah layanan Individual atau juga disebut layanan perorangan dengan dinamika BMB3 (berfikir, merasa, bersikap dan bertindak) . Konseling Individual adalah salah satu layanan dalam bimbingan konseling yang diselenggarakan dalam rangka mengentaskan permasalahan permasalahan yang dialami oleh konseli.⁵³

⁵² Abdi, Sofyan, And Yeni Karneli. *Kecanduan Geme Online*, Jurnal Penangan Dalam Konseling Individu Guidance , Vol. 17, No. 02 , hal. 9-20

⁵³ Abdi, Sofyan, and Yeni Karneli. "*Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual.*" *Guidance* 17.02 (2020): 9-20.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang terkait dengan upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan *games online*, dalam hal ini penelitian agar tampak lebih mengarah dan berfokus, penelitian terdahulu merupakan rujukan bagi penulis untuk melakukan penelitian selanjutnya adapun penelitian yang pernah dilakukan dan memiliki keterkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tiara Afiah, Dodi Pasila Putra, Deswalantri, Fadhillah Yusri, Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota, 2019 dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Informan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci guru bimbingan dan konseling, informan pendukung empat orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Jadi berdasarkan penelitian di atas dapat dikatakan upaya guru bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan game online yaitu menggunakan upaya kuratif. Upaya kuratif ialah suatu kegiatan atau serangkaian kegiatan pengobatan untuk mengatasi suatu masalah yang terjadi. Didalam upaya kuratif terdapat fungsi

pengentasan, dimana fungsi pengentasan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengatasi masalah melalui layanan bimbingan dan konseling dengan tujuan agar perilaku menyimpang tidak terjadi lagi. Upaya kuratif diberikan melalui layanan dengan strategi konseling perorangan, memberikan hukuman yang mendidik kepada siswa dan melakukan kerjasama dengan pihak-pihak terkait.⁵⁴

Perbedaan penelitian ini dengan penulis terdahulu adalah penulis lebih mengutamakan upaya kuratif ialah suatu kegiatan atau serangkaian kegiatan pengobatan untuk mengatasi suatu masalah yang terjadi. Sedangkan penelitian ini lebih mengutamakan upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan games online dan metode yang di gunakan berbeda

2. Azizah Batubara, Risma Dina, peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa kelas xi di SMK swakarya binjaia, 2018, dalam penelitian ini menggunakan, penelitian kualitatif dengan subjek dalam penelitian adalah guru BK di SMK Swakarya Binjai. Objeknya adalah langkah-langkah yang dilakukan guru BK dalam penanganan siswa yang suka bermain game online. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, kemudian di analisis dan di dekripsikan

⁵⁴ Tiara Afiah , Dodi Pasila Putra , Deswalantri , Fadhillah Yusri, *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota*, Journal on Education Volume 05, No. 03, Maret-April 2023, pp. 6793-6801

dalam bentuk tulisan, hasil penelitian ini yaitu Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa guru bimbingan dan konseling di haruskan untuk ikut aktif dalam mengawasi perkembangan pada siswa kelas XI di SMK Swakarya Binjai.⁵⁵

Perbedaan peneliti dengan penulis sama-sama membahas tentang upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan *games online* dan metode yang di gunakan sama dengan penulis yang dapat membedakan hanya subyek penelitian saja tempat dan waktu penelitian.

⁵⁵ 1Azizah Batubara, Risma Dina, 3Ade Irma Habibie, Seget Tartiyoso, *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Swakarya Binjai*, Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling Vol 11.No. 2, Oktober 2018

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif lapangan. Kualitatif lapangan bertujuan untuk mempelajari secara intensif latar belakang dan keadaan sekarang serta interaksi lingkungan yang terjadi pada suatu satuan sosial seperti individual, kelompok, lembaga, atau komunitas. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku yang telah diamati.⁵⁶

Laporan penelitian ini akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut bisa jadi berasal dari naskah wawancara, catatan, lapangan, foto, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Pengertian penelitian kualitatif dari definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang. Serta memfokuskan pada makna atau arti dari tingkah laku manusia, konteks interaksi sosial, dan hubunganhubungan antara keadaan dan tingkah laku.⁵⁷

⁵⁶ Lexy Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung:Rosda Karya. 2013)

⁵⁷ Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 44.

Berhubung dengan judul yang di kemukakan maka jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dan metode yang digunakan peneliti untuk meneliti data keseluruhan menggunakan pendekatan deskriptif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan memilih SMP kreatif aisyiya Curup sebagai lokasi penelitian yang beralamat di JL. Dahlan Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu 39119.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2024 kegiatan pelaksanaan dilakukan mulai bulan maret s.d bulan Juni 2023.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek penelitian adalah keseluruhan dari sumber informasi yang dapat memberikan data tentang penelitian ini yaitu guru Bimbingan dan Konseling dan 4 orang pelajar SMP Kreatif Aisyiyah yang mengalami kecanduan games online.

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini dapat penulis simpulkan dibagi menjadi dua macam diantaranya, yaitu:

1. Sumber data primer, yaitu sumber data pokok yang diterima langsung oleh guru BK, dan 4 orang siswa SMP kreatif aisyiyah yaitu data wawancara dan observasi
2. Sumber data skunder, yaitu sumber data pendukung atau pelengkap. Data yang diperoleh dari RPL, program BK dan laperprop.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standart data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif peneliti sekaligus berperan sebagai instrument penelitian. Berlangsungnya proses pengumpulan data, peneliti diharapkan benar-benar diharapkan mampu berinteraksi dengan objek yang dijadikan sasaran penelitian. Dengan arti kata, peneliti menggunakan pendekatan alamiah dan peka terhadap gejala-gejala yang dilihat, didengar, dirasakan dan dipikirkan.⁵⁸

⁵⁸ Basrowi dan Suwandi, (2008), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta, hal.

Adapun teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau memperoleh data kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara indrawi yang direncanakan, sistematis, dan hasilnya dicatat serta dimaknai dalam rangka memperoleh pemahaman tentang subjek yang diamati atau yang ingin diteliti.⁵⁹ Observasi yang akan dilakukan adalah untuk melihat serta meninjau langsung bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di SMP Kreatif Aisyiyah khususnya yang berkaitan dengan upaya guru BK dalam mencegah kecanduan *games online* di sekolah.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik memahami siswa dengan cara melakukan komunikasi langsung atau tatap muka antara pewawancara dengan orang yang ingin diwawancara untuk memperoleh keterangan dan informasi.⁶⁰ Selain itu wawancara juga dilakukan untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain sebagainya. Teknik wawancara ini dapat digunakan sebagai strategi penunjang teknik lain untuk mengumpulkan data.⁶¹

⁵⁹ Susilo Rahardjo dan Gunanto, (2016), *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*, Jakarta: Kecana, hal. 47

⁶⁰ Ibid., hal. 126.

⁶¹ Salim, Op.Cit, hal. 120.

Adanya format hasil wawancara sebagai berikut

- 1) Menurunnya semangat belajar remaja, meliputi : sering bolos sekolah, lalai mengerjakan tugas, bahkan ada beberapa kasus remaja yang sampai putus sekolah akibat kecanduan *games online*.
- 2) Banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal ketika tidak bisa bermain *games online*. Misalnya, ketika tidak mempunyai uang untuk bermain *games online*, ada sebagian remaja pecandu *games online* yang nekat melakukan aksi pencurian.
- 3) Mereka jadi lupa beraktifitas, enggan membantu orang tua di rumah, malas bersosialisasi positif dengan lingkungannya dan lain sebagainya.
- 4) Hubungan dengan teman, keluarga berkurang karna waktu bersama mereka menjadi jauh lebih berkurang. Pergaulannya hanya di *games online* saja, sehingga pecandu *games online* merasa terisolir. Dan berkurangnya kemampuan sosial.
- 5) Pemikiran para pecandu *games online* terus tertuju pada game online, sehingga terkadang mereka lupa dengan sekitar, bahkan rela melakukan apa saja untuk bermain *games online* tersebut⁶²

3. Dokumentasi

Selain dari apa yang dikemukakan diatas, teknik lain yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelajar adalah dokumentasi.⁶³ Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data

⁶² Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassa*, JURNAL JAFFRAY, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017, hal. 1-24

⁶³ Hallen, Op.Cit, hal. 118.

berupa foto kegiatan, RPL, laperprop atau data-data selama proses penelitian berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dan digunakan sebagai bukti bahwa telah dilaksanakannya penelitian di SMP Kreatif Aisyiyah.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan teknik pengumpulan data atau instrument yang telah ditetapkan, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan analisis data, pada pokoknya pengolahan data atau analisis data ada dua cara, yang tergantung pada datanya, yaitu: analisis non statistik dan analisis statistik.

Analisis non statistik dilakukan terhadap data kualitatif. Dalam hal ini penelitian kualitatif mengajak seseorang untuk mempelajari sesuatu masalah yang ingin diteliti secara mendasar dan mendalam sampai keakar-akarnya. Dan masalah yang dilihat itu dari berbagai segi. Data yang dikumpulkan bukan secara random atau mekanik, tetapi dikuasai oleh perkembangan hipotesis. Apa yang ditemukan pada suatu saat adalah satu pedoman yang langsung terdapat apa yang akan dikumpulkan melalui wawancara, observasi maupun dokumentasi.

Setelah data dan informasi yang diperlukan terkumpul selanjutnya dianalisis dalam rangka menemukan makna temuan. Selanjutnya dikemukakan bahwa analisis data merupakan proses yang terus menerus dilakukan di dalam sebuah penelitian. Kemudian data atau informasi yang diperoleh dari tempat

penelitian akan dianalisis secara terus-menerus setelah dibuat catatan untuk menemukan makna perilaku subjek penelitian.⁶⁴

Selain itu metode ini juga bertujuan untuk menggambarkan secara objektif bagaimana sebenarnya fakta yang terjadi di SMP Kreatif Aisyiyah dalam mengatasi kecanduan *games online* dalam konseling individual, kemudian penarikan kesimpulan peneliti yang mengemukakan beberapa kesimpulan dari hasil wawancara. Penarikan kesimpulan sendiri adalah kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap awal yang valid dan konsisten saat peneliti melakukan penelitian lalu mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan kesimpulan yang dapat dipercaya.

Adapun langkah-langkah dalam proses analisis data yang akan digunakan mencakup:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah lebih memfokuskan, menyederhanakan, dan memindahkan data mentah kedalam bentuk yang lebih mudah dikelola. Tugasnya reduksi data adalah membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat bagian penggolongan dan menulis memo. Kegiatan ini berlangsung terus menerus sampai laporan akhir terkumpul.

2. Penyajian Data

⁶⁴ Salim, Op.Cit, hal. 144.

Penyajian data adalah sebagai sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data berbentuk teks naratif yang diubah menjadi bentuk jenis matriks, grafiks, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang terjadi untuk menarik kesimpulan. Penyajian data sendiri merupakan bagian dari proses analisis.

3. Menarik Kesimpulan/Verifikasi

Setelah data disajikan yang juga dalam rangkaian analisis data, maka proses selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Dalam tahap analisis data, seorang peneliti kualitatif mulai mencari arti benda-benda mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, lalu sebab akibat dan proposisi.

Kesimpulan pada tahap pertama bersifat longgar, tetap terbuka, belum jelas, kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Kesimpulan final mungkin belum muncul sampai pengumpulan data terakhir, tergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan laporan, pengkodeannya, penyimpanannya, dan metode pencarian ulang yang digunakan, serta kecapan peneliti dalam menarik kesimpulan.

Proses verifikasi dalam hal ini adalah tujuan ulang terhadap catatan lapangan, tukar pikiran dengan teman untuk mengembangkan kesepakatan cara yang baik dan benar. Jadi setiap makna budaya yang muncul diuji

kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya yakni merupakan validitasnya. Dapat ditegaskan bahwa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan suatu jalin-menjalin pada saat sebelum, selama dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang umum disebut analisis.⁶⁵

G. Teknik Keabsahan Data

Triangulasi dapat digunakan untuk mengetahui keabsahan data dalam penelitian ini. Berikut cara peneliti menggunakan triangulasi adalah yang dimaksud dengan trigulasi. Teknik triangulasi merupakan konsep metodologi penelitian kualitatif yang harus diketahui oleh peneliti kualitatif tambahan. Kekuatan teoretis, metodologis, dan interpretatif penelitian kualitatif ditingkatkan melalui triangulasi. Triangulasi juga diartikan sebagai tindakan benar-benar melihat informasi melalui berbagai sumber, strategi, dan waktu.⁶⁶

1. Triangulasi Sumber

Dengan menelaah data yang telah diperoleh dari berbagai sumber, dapat dilakukan triangulasi sumber. Misalnya, validitas data yang diperoleh dapat diuji pada rekan kerja, atasan yang menugaskan, dan bawahan untuk memverifikasi gaya kepemimpinan menteri kesehatan.

⁶⁵ Ibid., hal. 148-151.

⁶⁶ ⁶⁶ Hadi S. *Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif pada Skripsi. J Ilmu Pendidik.* 2016;22(1):hal 74–9.

Berbeda dengan penelitian kuantitatif, data dari ketiga sumber berbeda ini tidak dapat dirata-ratakan; namun, mereka dapat dideskripsikan, dikategorikan, dan tampilan yang identik, berbeda, dan unik dari ketiga sumber data dapat diidentifikasi. Informasi yang telah diselidiki dapat mengantarkan suatu tujuan yang kemudian dapat ditempuh.⁶⁷

2. Triangulasi Teknik

Menggunakan beberapa metode untuk memeriksa data terhadap sumber yang sama, teknik triangulasi digunakan untuk menilai keandalan data. Misalnya, data yang dikumpulkan melalui wawancara dapat diverifikasi dengan melihat dokumen.

3. Triangulasi Waktu

Waktu sering berdampak pada ketergantungan data juga. Jika data dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari saat informan masih terjaga dan tidak banyak isu, maka akan lebih akurat dan terpercaya. Akibatnya, validasi data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam berbagai konteks.⁶⁸

Teknik terbaik untuk menghilangkan perbedaan dalam bagaimana realitas dibangun dalam kerangka studi sambil mengumpulkan data tentang berbagai peristiwa dan hubungan dari berbagai sudut pandang adalah melalui triangulasi, dapat ditentukan. Metode ini memungkinkan untuk mendapatkan

⁶⁷Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta; 2017,hal 42

⁶⁸ Sugiyono, (2015), *Op-Cit*, hal 370.

hasil penelitian yang akurat dan dapat diandalkan dari pekerjaan yang telah dilakukan. Setelah mengumpulkan semua data yang dikumpulkan dari lapangan, temuan tersebut dibahas dalam penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN DAN HASIL

1. Sejarah Sekolah

Sejarah berdirinya sekolah SMP ‘Aisyiyah Rejang Lebong yang mana SMP ‘Aisyiyah adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang berlokasi di Jl. KH. Ahmad Dahlan No.71, Talang Rimbo Baru, Kec. Curup Tengah, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu dengan kode pos 39100. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP ‘Aisyiyah berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SMP ‘Aisyiyah didirikan tanggal 03 Februari 2014. Sekolah ini merupakan amal usaha persyarikatan Muhammadiyah yang dibawah naungan Pemda Kab. Rejang Lebong. Munculnya ide untuk mendirikan sekolah tersebut dilatar belakangi oleh pemikiran Pemda Rejang Lebong. Mengenai sekolah lanjutan yang harus disiapkan untuk mewadahi para lulusan SDIT yang pada saat itu akan menamatkan siswa pertama yang diberi nama SMP ‘Aisyiyah. Sebagai kepala sekolah pertama yaitu ibu Elva Novianty, S. Pd., M. Pd.

Animo masyarakat begitu besar terhadap sekolah Kreatif SMP ‘Aisyiyah ini terbukti banyaknya calon siswa yang bersedia mengikuti test masuk sekolah ini. Calon siswa pun berasal dari berbagai Sekolah Dasar negeri maupun swasta.

Demikian selang pandang SMP ‘Aisyiyah sekolah kreatif yang mudah-mudahan bisa menjadi sekolah yang bisa melayani dengan fasilitas terbaik dan perhatian yang tulus dan penuh kasih sayang dari semua guru-guru dan karyawan yang ada.

2. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMP ‘AISYIYAH
NPSN	: 69856224
NSS	: 202260205002
Status Sekolah	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: SMP
Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Pendirian Sekolah	: 026/PDA/A/IV/2014
Tanggal SK Pendirian	: 2014-04-21
SK Izin Operasional	: 421.2/3033.I/DS/DISDIK/2014
Tanggal SK Izin Operasional	: 2014-08-30
Waktu Penyelenggaraan	: Sehari penuh (5 h/m)
Sumber Listrik	: PLN
Daya Listrik	: 900
Akses Internet	: Telkomsel Flash
Alamat Sekolah	: Jl. KH. Ahmad Dahlan Air Sengak
Kecamatan	: Curup Tengah
Kabupaten	: Rejang Lebong
Provinsi	: Bengkulu
E-mail	: sekolahkreatif89@gmail.com

3. Visi Dan Misi Sekolah

Visi dan Misi SMP ‘Aisyiyah Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

a. VISI

“Mencetak Generasi Cendekia (Cerdas, Mandiri, Kreatif, Islami ‘Aisyiyah).

b. MISI

- 1) Mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan beragama sejak dini yang berisikan pada rukun imna, rukun Islam, dan ihsan.
- 2) Memakmurkan masjid sebagai tempat kegiatan Pendidikan dan menjadi contoh dalam pengembangan Pendidikan nasional.
- 3) Mengembangkan sikap kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan budaya nasional.
- 4) Mengembangkan prinsip belajar menyenangkan dan menerapkan pembelajaran dengan memadukan Pendidikan dan hiburan.

3. Tujuan Sekolah

Tujuan sekolah kami merupakan jabatan dari visi dan misi sekolah agar komunikatif dan bias diukur sebagai berikut:

1. Menjadi contoh dalam penerapan kurikulum standar nasional integrasi kurikulum muhammadiyah.
2. Menciptakan sebuah lingkungan yang nyaman dan aman bagi para siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

3. Meluluskan siswa yang berprestasi dan mandiri serta mampu bersaing di masa yang akan datang.
4. Mampu mengadakan penelitian bereksprimen, bereksplorasi dan mengaplikasikan konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari
5. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Paparan data tersebut diperoleh dari penelitian hasil wawancara dengan siswa, observasi dan dokumentasi yang terkait dengan “ Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan *Games Online* Di Kalangan Siswa SMP Kreatif Aisyiyah” . dimana pada saat observasi penelitian menemukan beberapa siswa yang kecanduan *games online*. Dan membuat siswa yang kecanduan *games online* tersebut menjadi lupa akan belajar dan lupa mengerjakan tugas sekolah. Penelitian ini di lakukan dengan semaksimal mungkin mendapatkan data secara langsung dari sumber sejak 10 maret s.d 07 juni di sekolah SMP Kreatif Aisyiyah. Yang telah menjadi lokasi penelitian penulis, guna melaksanakan penelitian lapangan dengan tujuan untuk mencari data sebanyak-sebanyaknya sesuai dengan judul penelitian. Dalam hal ini peneliti tidak mengalami kendala yang berarti untuk menggali informasi maka dapat di paparkan sebagai berikut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan diperoleh hasil mengenai upaya guru BK dalam menanggulangi kecanduan *games online* untuk usia remaja awal. yang dilakukan oleh guru BK seperti menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa, adanya kerja sama antara guru dan instansi lain dalam menyelesaikan masalah siswa, dan memiliki pengetahuan tentang *games online*.

1. Faktor- Faktor Penyebab Kecanduan *Games Online*

Saya juga telah melakukan wawancara dengan guru bimbingan konseling yang ada di **SMP Kreatif Asiyah** mengenai faktor-faktor penyebab kecanduan *games online*. Seperti yang disampaikan oleh Yoza salsabila kelas X yang menyampaikan mengenai ketertarikan pada *games online* yaitu:

“Pada saat saya pertama kali di belikan oleh orang tua saya *smarphone* ketika saya kelas VI *sekolah dasar*, ia mengatakan pertama ia mengenal *games online* itu dari kakaknya dan semenjak kakanya memperkenalkan *games online* saya tertarik dan terus memainkan *games online* sampai sekarang ”⁶⁹

Dari hasil obsevasi di atas dapat dilihat faktor penyebab siswa tersebut kecanduan *games online* karena di belikan oleh orang tua siswa itu HP dan membuat siswa tersebut lebih sering bermain *games online*. Pertanyaan yang sama juga yang di sampai oleh teman salsa kelas x ia mengatakan bahwa:

“Hal yang sama saya alami tentang mengenal atau tertarik pada *games online* pertama kali dari teman-teman dilingkungan tempat saya tinggal dari sanalahsaya tertarik dengan *games online* juga karena bisa mendapatkan banyak teman baru dari berbagai daerah dan juga bisa mendapatkan pacar.”⁷⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lihat faktor penyebab siswa ini kecaduan *games online* karenan lingkungan di tempat ia tinggal anak-anak sebanyak banyak bermaian *games online* dam mmebuat siswa itu tertarik pada *games online* .

⁶⁹ Hasil Wawancara Degan Siswa Salsabilah Naggyiah Rianti Kelas X.B Pada Tanggal 10 April 2023

⁷⁰ Hasil Wawancara Degan Siswa SMP Kreatif Aisyiyah Pada Tanggal 10 April 2023

Sama halnya yang di sampaikan oleh siswa yang bernama hafis kelas x ia mengatakan bahwa:

“ Karena saya sering memaikan *games* di warnet bersama teman-teman dan saya juga sering memaikan *games* di rumah di saat itu saya mulai kecanduan *games online* “⁷¹

Dari hasil observasi peneliti di atas dapat di lihat faktor penyebab siswa kecanduan *games online* karena ajak dari teman-temanya yang membuat siswa tersebut tertarik pada *games online*. Hal ini juga di ungkap oleh siswa yang bernama Naupal kelas X A mengatakan bahwa :

“ Saya tertarik pada *games online* ini karena di ajak oleh teman-teman sebanya saya untuk bermain *games* dan pertama kali saya tertarik dengan *games* ini karna menarik kan permainan nya juga seru dan juga bisa mengibur kalo lagi bosan di rumah” ⁷²

Dari hasil observasi peneliti lakukan faktor penyebab siswa itu kecanduan *games online* karena dapat menghibur saat lagi bosan dan mehilakan rasa stres. Hal ini juga di ungap oleh siswa yang bernama Oliv kelas X ia mengatakan bahwa :

“ Sama saja seperti teman-temannya yang lain ke tertarikan siswa ini dengan *games online* perna di ajak oleh teman bermain *games online* karena sangat menarik dan mehibur sekali.” ⁷³

Dari hasil observasi di atas faktor prnrybab siswa itu kecanduan *games online* karena di ajak oleh teman-temanya dan membuat siswa itu tertarik pada *games online*

2023 ⁷¹ Hasil Wawancara Dengan Siswa Yang Bernama Hafis Kelas X A Pada Tanggal 3 Mei

2023 ⁷² Hasil Wawancara Dengan Siswa Yang Bernama Naupal Kelas X A Pada Tanggal 5 Mei

⁷³ Hasil Wawancara Dengan Siswa Yang Bernama Oliv Kelas X B Pada Tanggal 5 Mei 2023

Berdasarkan simpulkan bahwa faktor penyebab siswa kecanduan *games online* yaitu lingkungan sekitar, bisa mendapat pacar pada saat bermain *games*, banyak teman yang memainkan *games online* di dekat rumah pun ada warnet sehingga lebih mudah mengases *games online* .

2. Dampak Kecanduan *Games Online*

Dampak kecanduan *games online* dapat di lihat dari hasil wawancara yang telah di lakukan oleh peneliti mengenai kecanduan *games online* di SMP Kreatif Aisyiyah:

a. Dampak Negatif *Games Online*

Setelah itu penulis melanjutkan wawancara kepada siswa mengenai berapa jam siswa tersebut menghabiskan waktu bermain *games online* Hal ini di ungkapkan oleh siswa Salsabila Naqqiyah Rianti kelas X.B ia mengatakan bahwa:

“ Kalau dalam sehari saya main *games* 5 jam atau terkadang lebih, dan saya selalu memaikan *games online* setiap hari bahkan kalau tidak ada kuota internet saya meminta hospot dengan teman. Untuk belajar pun saya tidak perna mengulangi pelajan di sekolah, kalau ada PR saya mengerjakannya di sekolah dengan cara menyontek dengan teman di kelas”.⁷⁴

Dari hasil observasi peneliti menemukan dampak dari *games online* dari lamanya siswa bermain *games online* dan membuat siswa tersebut lupa waktuk untuk mengerjakan tugas sekolah. Hal sama yang dikatakan siswa yang bernama Naupal kelas XA mengatakan bahwa :

⁷⁴ Hasil WawanCara Dengan Siswa Salsabila Naqqiyah Rianti Kelas X.B Pada Tanggal 10 April 2023

“ Bahwa saya selalu memainkan *games online* pada waktu pulang sekolah saya juga tidak pernah belajar dirumah, dan nilai saya sangat menurun”.⁷⁵

Berdasarkan hasil observasi di atas dampak *games online* itu sendiri sangat fatal bagi siswa karena pada saat pulang sekolah tidak pernah mengulangi pelajaran dan nilainya pun sangat menurun. Begitu pun yang disampaikan siswa yang bernama Oliv kelas X ia mengatakan bahwa :

“ Saya sering sekali memainkan *games online* bisa dikatakan saya menghabiskan waktu dengan *games online*, kecuali waktu di sekolah terkadang saya juga sering memainkan *games online*, bahkan disekolah *smarphon* milik saya juga pernah disita oleh guru pada saat dilakukannya razia HP di sekolah.”⁷⁶

Dari hasil observasi di atas dampak *games online* itu sendiri sering membuat siswa tersebut lupa waktu dan siswa tersebut menghabiskan waktu hanya bermain *games online* saja dan terkadang siswa ini membawa HP di kelas dan disita oleh wali kelasnya. Hal ini juga diungkapkan oleh siswa Salsabila Naqqiyah Rianti kelas X.B ia mengatakan bahwa:

“Saya tidak bisa untuk tidak bermain *games* sehari, karena saya tidak ada pekerjaan lain di rumah saya juga tahu dampak dari *games online* tersebut seperti bisa menyebabkan minus di mata, menghabiskan uang, dan malas belajar.”⁷⁷

Berdasarkan observasi di atas dampak *games online* itu sendiri dampak menyebabkan mata kita menjadi minus dan juga dapat menghabiskan uang jajan. Hal ini pun sama halnya yang disampaikan oleh Hafis kelas XB ia mengatakan bahwa:

⁷⁵ Hasil Wawancara Dengan Siswa Naupal Kelas X A Pada Tanggal 5 Mei 2023

⁷⁶ Hasil Wawancara Dengan Siswa Oliv Kelas X.B Pada Tanggal 6 Mei 2023

⁷⁷ Hasil Wawancara Dengan Siswa Salsabila Naqqiyah Rianti Kelas X.B Pada Tanggal 3 Mei

“ Saya juga tidak bisa kalau dalam sehari tidak bermain *games online* kalau kuota abis saya akan mencari teman untuk hospot. Saya mengerti dampak dari bermain *games online* bisa menyebabkan halusinasi karena keseringan bermain *games online*.”⁷⁸

Berdasarkan hasil observasi di atas dampak *gamas online* itu sendiri dapat membuat siswa tersebut menjadi alusinasi bermain *games* karena ia terbanya-banyang dengan *games* yang ia mainkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah saya lakukan dapat di simulkan bahwasannya dampak negatif siswa bermain *games online* itu sendiri sangat patal bagi siswa karena pada saat pulang sekolah tidak perna mengulangi pelajaran dan nilainya pun sangat menurun dan *games online* itu sendiri sering membuat siswa tersebut lupa waktu dan siswa tersebut menghabiskan waktu hanya bermain *games online* saja dan terkadang siswa ini membawa HP di kelas dan di sita oleh wali kelasnya dampak games itu bisa membuat mata menjadi minus dan membuat kita menjadi berhalusinasi bermain *games online*.

b. Dampak Positif *Games Online*

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapat di lihat dampak positif *games online*, hal sama ungkapkan oleh Naupal kelas X B ia mengatakan bahwa :

“Saya senang memain kan games online karena bisa mengenal orang jauh dan juga dalam games juga kita bisa berbicara dengan orang yang berbeda tempat dan berbeda daerah .”⁷⁹

Dari hasil observasi di atas dampak positif bermain *games online* bisa mengenal orang jauh dan bisa berbicara langsung dengan orang yang ada di

⁷⁸ Hasil Wawancara Dengan Siswa Hafis Kelas X B Pada Tanggal 5 Mei 2023

⁷⁹ Hasil Wawancara Dengan Siswa Naupal Kelas X B Pada Tanggal 5 Mei 2023

games Hal ini sama dengan apa yang di sampaikan oleh Oliv kelas X B ia mengatakan bahwa:

“ Saya tidak bisa kalau tidak bermain *games online* karna bagi saya *games online* itu sangat menghibur bahkan saya juga sering bermain *games online* itu dengan tim”

Dari hasil observasi di atas dampak positif *games online* dapat menghibur saat lagi stress dan juga dapat mengurangi stres. Hal ini juga di ungkap oleh salsabilah kelas X A ia mengatakan bawah :

“ *Games online* itu bisa membuat kita untuk belajar berbahasa asing dan juga bisa membuat kita memahami bahasa asing tersebut”

Jadi dapat di simpulkan bahwa dampak positif *games online* tersebut bisa mengenal teman baru dan bisa berkomunikasi langsung dengan teman yang ada di *games* dan juga bisa untuk menambah teman dan menambah pergaulan dan juga *games online* ini bisa mengurangi rasa stress pada saat belajar bisa untuk memahami bahasa asing yang ada di *games*

3. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan *Games Online*

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK SMP Kreatif Aisyiyah mengenai upaya guru BK dalam menanggulangi kecanduan *games online*. Peneliti juga menanyakan kepada guru BK umi Daien Chikita S.Pd bagaimana cara anda selaku guru BK menghadapi anak yang kecanduan *games online*.

“Saya memanggil siswa yang bermasalah untuk melakukan konseling individu pada saat konseling berlangsung guru BK tidak langsung

menanyakan kepada siswa tersebut kalau ia kecanduan *games online* tetapi guru BK ini menanyakan aktifitas siswa tersebut setelah pulang sekolah dan menanyakan berapa jam siswa tersebut memainkan *games online* dalam sehari, jadi setelah konseling individu pertama siswa tersebut belum mengakui kalau ia kecanduan *games online* tetapi setelah guru BK ini melakukan konseling yang ke-3 kali baru siswa ini mengakui kalau iya sering memainkan *games online* dan susah untuk melepas kecanduan dari *games online*.⁸⁰

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat disimpulkan bahwa guru BK SMP Kreatif Aisyiyah telah melakukan konseling individu kepada siswa ia melakukan konseling individu kepada siswa yang kecanduan *games online* selama 3 kali pertemuan selama 3 pertemuan.

Hal ini juga ditegaskan lagi oleh guru BK Umi Daien Chikita S.Pd ia mengatakan bahwa: Pertanyaan peneliti apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini dalam penyelesaian masalah siswa

“ sudah diterapkan terutama pada permasalahan siswa yang kecanduan *games online* beliau memberikan langsung layanan konseling individual serta layanan informasi rumah sudah beliau jalankan, siswa yang kecanduan *games* di sekolah ini sering tidur di kelas, tidak membuat tugas, dan sering bolos. Pada saat melakukan kunjungan rumah beliau mendapatkan informasi dari orangtua siswa bahwa mereka sibuk dengan pekerjaannya untuk memberikan perhatian kepada anak terkadang tidak sempat. Maka dari itu untuk perubahan yang dialami oleh siswa yang telah diberi bimbingan dan pelayanan beliau melihat sama sekali tidak ada perubahan karena siswa yang sudah mengalami kecanduan *games online* sangat susah untuk lepas dari *games* tersebut sama seperti orang yang kecanduan rokok, beliau juga mengatakan kalau untuk merubah sesuatu itu memang memiliki proses yang lumayan lama karena seseorang tidak akan bisa mengubah sesuatu itu dengan cepat.”⁸¹

Berdasarkan hasil observasi peneliti upaya guru BK SMP Kreatif Aisyiyah ia telah melakukan layanan informasi kepada siswa yang kecanduan *games online*. Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan upaya guru

⁸⁰ Hasil Wawancara Dengan Umi Daien Chikita S. Pd Pada Tanggal 22 Maret 2023

⁸¹ Hasil Wawancara Dengan Umi Daien Chikita S. Pd Pada Tanggal 22 Maret 2023

dalam menanggulangi kecanduan *games online*, bahwa guru BK sudah cukup baik dalam melaksanakan tugasnya karena telah memberikan apa yang di butuhkan oleh siswanya yaitu dengan memberikan nasehat dan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang di hadapinya serta sangat memperhatikan siswa dalam memberikan pelayanan khususnya dalam hal layanan konseling individual sehingga siswa dapat merasa nyaman dan terbuka mengenai masalah yang sedang di hadapinya salah satunya mengenai permasalahan kecanduan dalam bermain *games online*. Walaupun begitu guru BK juga telah memberikan layanan informasi kepada siswa yang mengalami kecanduan *games online*

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa yang yang kecanduan games dengan menanyakan apakah guru BK SMP kreatif sudah melakukan konseling individu dan layanan informasi. Yang di sampaikan oleh salsabila ia mengatakan bahwa :

“Guru BK sudah melakukan konseling individu kepada saya selama 2 kali peretemuan dan pada saat jam BK pun guru BK pun memberikan layanan informasi”⁸²

“Dari hasil wawancara dapat di perkuat dengan adanya dokumentasi, RPL, lapelprog, teori pelaksanaan layanan informasi (lampiran 1).⁸³

Hal ini juga di ungkap lagi oleh oliv ia mengatakan bahwa :

“ Sudah perna di koseling oleh guru BK karena saya sering bermain gemas online dan membuat saya jarang mengerjakan tugas sekolah dan membuat PR”⁸⁴

Hal ini juga di ungkap lagi oleh naupal ia mengatakan bawah :

⁸² hasil wawancara dengan siswa yang bernama salsabila kelas x.a pada tanggal 1 juni 2023

⁸³ hasil dokumentasi, RPL, lapelprog, pelaksanaan layanan informasi

⁸⁴ hasil wawacara dengan siswa yang bernama oliv kelas x.a pada tanggal 4 juni 2023

“Saya sudah 3 kali di koseling oleh guru BK akibat sering bermain games online dan guru BK sudah membarikan layanan infomasi tentang kecanduan games online”⁸⁵

Sama hal yang di sampai kan oleh ke 3 teman dari hafis ini ia mengatakan bawah :

“ Guru BK sudah perna memberkan layanan informasi kepada kami mengenai kecanduan games online dan guru BK pun sudah melakukan konseling individu”⁸⁶

Dari hasil pernyataan di atas dapat kita simpulkan bahwasannya guru BK SMP Kreatif Aisyiyah sudah perna melakukan konseling individu selama 3 kali pertemuan kepada siswa yang keceanduan *games online* dan guru BK juga sudah memberikan layanan informasi kepada siswa yang kecanduan *games online*.

B. Pembahasan

Dalam menjawab rumusan masalah yang ditulis dalam bab sebelumnya maka beberapa informasi terkait yang dibutuhkan untuk mendapat jawaban tersebut, maka dibawah ini adalah hasil penelitian upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan *games online*.

1. Faktor Penyebab Kecanduan Games Online

Berdasarkan simpulkan bahwa faktor penyebab siswa kecanduan *games online* yaitu lingkungan sekitar, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, bisa mendapat pacar pada saat bermain *games online* banyak teman yang memaikan *games online* di dekat rumah ada warnet sehingga lebih mudah mengases *games online*.

⁸⁵ hasil wawancara dengan siswa yang bernama naufal kelas x.a pada tanggal 4 juni 2023

⁸⁶ hasil wawancara dengan siswa yang bernama hafis kelas x. a pada tanggal 7 juni 2023

menurut teori Sapto Irawan, Dina Siska W, Afiliasi, Afiliasi ia mengatakan faktor kecanduan *games online* adalah:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *games online*.
- b. Menambah Teman. Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *games*. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan *games online* maupun *offline*. Jika anda sering bermain *games* disebuah *games* rental atau tempat *games online*, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.
- c. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *games online* sebagai aktifitas yang menyenangkan.⁸⁷

Hasil temuan peneliti di peroleh kesamaan dengan suber yaitu faktor lingkungan, menambah teman dan kurangnya hubungan sosial yang baik sedangkan peneliti menemukan teori bisa mendapat pacar pada saat bermain *games online*, di dekat rumah ada warnet sehingga muda untuk mengases internet.

- a. bermain *games online* itu bisa mendapatkan pacar karena dalam permainan *games* kita bisa berkenalan dengan orang lain dan bisa berbagi cerita atau kasih sayang sehingga dapat menuntaskan misi bermain *games*.

⁸⁷ Sapto Irawan, Dina Siska W. Afiliasi , Afiliasi , *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang Vol. 7, No. 1, April 2021, Hal. 9-19

- b. Mudah untuk mengakses internet bagi siswa yang rumahnya dekat dengan warnet pasti sering sekali bermain games di warnet kalau gak ada kuota bisa pergi ke warnet lasung dekat rumah.

2. Dampak Kecanduan *Games Online* .

Dari hasil pembahasan yang di atas dapat kita simpulkan dampak dari games online terdapat dua dampak yang pertama itu dampak negatif dan yang ke dua dampak positif *games online* pada siswa bisa mengenal teman baru dan bisa berkomunikasi langsung dengan teman yang ada di *games* dan juga bisa untuk menambah teman dan menambah pergaulan dan juga *games online* ini bisa mengurangi rasa stress pada saat belajar bisa untuk memahami bahasa asing yang ada di *games*

a. Dampak Positif *Games Online*

Dari hasil kesimpulan tadi dapat di perkuat dengan adanya teori Menurut teori Green & Bavelier dampak *games online* ada beberapa macam yaitu:

- 1) Menambah Teman. Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *games*. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan *games online* maupun *offline*. Jika anda sering bermain *games* disebuah *games* rental atau

tempat *games online*, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.⁸⁸

- 2) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Asing. Kita semua tahu bahwa kebanyakan *games* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa Inggris. Jika anda ingin secara lebih mudah memahami *games* tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *games*. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat.
- 3) Mengurangi stres. Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *games* dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.⁸⁹

b. Dampak Negatif *Games Online*

kesimpulan bahwasannya dampak negatif siswa bermain *games online* itu sendiri sangat patal bagi siswa karena pada saat pulang sekolah tidak pernah mengulangi pelajaran dan nilainya pun sangat menurun dan *games online* itu sendiri sering membuat siswa tersebut lupa waktu dan siswa tersebut menghabiskan waktu hanya bermain *games online* saja dan terkadang siswa ini

⁸⁸ Mertika, Dewi Mariana, *Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar*, *journal of educational review and research* vol. 3 no. 2, december 2020. Page: 99 – 104

⁸⁹ Green & Bavelier, *Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak*, vol. 1 (2), 2020, hal. 69-73

membawa HP di kelas dan di sita oleh wali kelasnya dampak games itu bisa membuat mata menjadi minus dan membuat kita menjadi berhalusinasi bermain *games online*.

dari asil kesimpulan di atas dapat di perkuat dengan adanya teori Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas Maesharoh ia mengataka

1) Kecanduan.

Jika anda terlalu tertarik dengan sebuah *games* secara berlebihan, maka anda pun dapat mengalami kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika anda lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan anda. bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah *games*.⁹⁰

2) Malas.

Malas merupakan dampak negatif bermain *games* yang kedua yang juga sebagai akibat dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas, maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain *games*.⁹¹

⁹⁰Sari, Irma Mustika, and Eska Dwi Prajayanti. "Peningkatan pengetahuan siswa SMP tentang dampak negatif game online bagi kesehatan." *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.2 (2017): 31-39.

⁹¹ Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika, 2019.

3) Kurang Tidur.

Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan.

4) Mengalami Kerugian Finansial.

Untuk bermain sebuah *games*, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di *games online* atau untuk membeli paket internet untuk bermain *games*. Selain kebutuhan koneksi tersebut, seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin untuk menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk membeli peralatan *games* atau mungkin untuk merakit sebuah PC Gaming.

5) Radiasi Yang Membuat Mata Kurang Sehat.

Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar/monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan, apa lagi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada *gamer*⁹²

Hasil temuan penelitian terdapat dampak kecanduan games online itu ia alusinasi. siswa yang dampak kecanduannya berhalusinasi itu bisa membahayakan diri siswa tersebut karena ia terfokus pada *games online*.

⁹² Fadly Firmansyah Putra , Akbar Rozak , Gilang Virga Perdana 3) Imas Maesharoh, *Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*, vol, 1-6

2. Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan *Games Online*.

Dari pembahasan yang di atas dapat di simpulkan upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan *games online* disini guru BK ini telah melakukan konseling individu kepada ssiwa yang mengalami kecanduan *games online* guru BK ini melakukan konseling individu selama 3 kali pertemuan dengan siswa yang mengalami kecanduan *games online* dan guru BK sudah memberikan layanan informasi kepada siswa yang kecanduan *games online*.

Dari hasil wawancara tadi dapat di perkuat dengan adanya teori Hikmawati, Fenti yang membahas tentang:

- a. Bimbingan dan konseling, bantuan kepada siswa atau sekelompok siswa dalam proses perkembangan kearah kedewasaan dan antuan penyelesaian masalah.
- b. Layanan informasi, berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Dalam layanan ini, kepada peserta layanan disampaikan berbagai informasi. Informasi itu kemudian diolah dan digunakan oleh individu untuk kepentingan hidup dan perkembangannya.⁹³

Seorang guru bimbingan dan konseling mempunyai banyak peranan dan tanggungjawab yang penting. Selain mereka harus mampu meningkatkan mutu sebagai profesi oleh pemerintah di bidang pendidikan, guru harus mampu membimbing peserta didiknya Berkembang menjadi manusia pembangunan

⁹³ Hikmawati, Fenti. *Bimbingan dan konseling*. Rajawali Press, 2016.

yang berjiwa Pancasila dan berintegritas profesional, dan selalu dapat menjaga kebaikan hubungan dengan siswa mereka, rekan kerja, orang tua siswa atau keluarga, dan masyarakat.⁹⁴

⁹⁴ Beni Azwar, Seprianto, Hartini, *Upaya Mempersiapkan Kompetensi Supervisor Pada Guru Bimbingan Konseling Untuk Menghadapi Tantangan Pendidikan Islam Pada Era Society 5.0*, Jurnal Muhafadzah: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling Islam Volume. 2, Number. 2, Mei. 2022, Hlm: 61 – 70

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang” Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan *Games Online* Di Kalangan Siswa SMP Kreatif Aisyiyah, “ maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Faktor penyebab siswa kecanduan *games online* yaitu lingkungan sekitar, bisa mendapat pacar pada saat bermain *games*, banyak teman yang memainkan *games online* di dekat rumah pun ada warnet sehingga lebih mudah mengases *games online*
2. Dampak kecanduan *games online* dampak negatif dan positif malas untuk belajar, malas mengerjakan tugas sekolah, disekolah pun merasa bosan dan kurang nya tidur pada malam hari. Merugikan diri sendiri mulai dari waktu , fisik dan kerugian finansial
3. Upaya guru BK dalam menanggulangi kecanduan *games online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di SMP Kreatif Aisyiyah diantara lain menerapkan layanan informasi dan layanan konseling individu sesuai dengan kebutuhan siswa, adanya kerja sesama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan/wawasan tentang *games online*

B. Saran

- a. Guru bimbingan dan konseling hendaknya lebih memperhatikan lagi dalam rangka memberikan pelayanan sehingga nantinya tanggung jawab utama guru pembimbing dalam memberikan pelayanan bimbingan dan konseling dapat berjalan dengan lancar, terstruktur, dan mampu memberikan siswa baru. pemahaman dalam melakukannya.
- b. Bagi siswa yang pernah melakukan konseling perorangan, menerima layanan informasi serta melakukan bimbingan kelompok diharapkan dapat menemukan solusi yang lebih baik dan dapat membuat keputusan yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan sehingga dapat menghasilkan perubahan yang lebih baik bagi siswa yang sedang mengalami permasalahan.
- c. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menciptakan karya ilmiah dengan tema penelitian yang lebih menarik sehingga dapat membangun penelitian yang sudah ada untuk mendapatkan pemahaman yang diperlukan dan menjadi sumber untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama tetapi dengan fokus yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, *Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Games Online*, Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, VOL 18, No. 1, hal.3
- Airil Akbar *Penyuluhan Dampak Prilaku Kecanduan Games Online Terhadap Kesehatan Remaja*. Jurnal. VOL 1. NO 2, Hal 42-47
- Andri Arif, Et Al, Kustiawan. *Jangan Suka Games Online*, Jurnal Pengaruh Online Dan Tindakan Pencegahan. Cv. Ae Media Grafika.
- A Sobur, Psi Beni Azwar , Seprianto , Hartini, *Upaya Mempersiapkan Kompetensi Supervisor Pada Guru Bimbingan Konseling Untuk Menghadapi Tantangan Pendidikan Islam Pada Era Society 5.0*, Jurnal Muhafadzah: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling Islam Volume. 2, Number. 2, Mei. 2022, Hlm: 61 – 70
- kologi Umum..., hal. 40-41.
- Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Solo: Cakra Books. 2014). h. 125
- Gowa , VIII MTS Aisyiyah Sungguminasa, And Novianti Nurdin . "*Pengaruh Games Online Terhadap Prestasi Siswa Di Kelas.*"
- Hendri Otnie Nasozan Harefa, Yusufroni Zendrato, *Dampak Games Online Terhadap Pretasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan , VOL 1, No 1 , hal 139-148
- Harahap, Sukron Habibi, And Zaka Hadikusuma Ramadan, *Dampak Games Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 3, hal. 1304-1311
- Hardiyansyah Masya. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No. 1, 2016, hlm. 158 7
- Hardiyansyah Masya. Loc. Cit hal.157- 158
- Masyah Hardiyansyah . Loc. Cip, hal . 159
- Masyah Hardiyansyah . Loc. Cip, hal . 159 – 161
- A. Sobur, Psikologi Umum, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), hal. 30-31

- Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 53.
- A Sobur, *Psikologi Umum...*, hal. 40-41.
- Kurniasih, *Pelaksanaan Konseling Behavior Dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Games Online*, Jurnal Pendidikan , hal 154-161
- Mamat Suprianta, *Bimbingan Dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*,(Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011), Hal. 11.
- Sapto Irwan. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Games Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjing, Vol. 7, NO. 1, hal.
- Septo Irwan, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Games Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No.1, hal 9-19
- Siti Aisa Nikmatus, Sholihat. *Pengaruh Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Gamse Online Peserta Didik*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling 7.2 hal 201-208
- Su Soejipto, *Perilaku Adiksi Game Online*, Juni 2016, diakses pada tanggal 4 Desember 2019 dari situs <https://www.slideshare.net/darwanDamin>, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 147.
- Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung:Penerbit Alfabeta, 2017) hal.9.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. 2014). hal. 15.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung:Alfabeta. 2012). hal. 139.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2015), Hal. 204.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 317
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Dan R&D* (Bandung : Penerbit Alfabeta, 2017) H. 231
- Lexy Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung:Rosda Karya. 2013)

- Yusnizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi, Andriyani. *Pengaruh Kecandun Game Sonline Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2 , No. 2, hal 169-180
- Yeni Karneli, Abdi Sofyan. *Kecanduan Game Online*, Jurnal Penangan Dalam Konseling Individu Guidance , Vol. 17, No. 02 , hal. 9-20
- Yusnizal Firdaus Yulia Pebrianti Titi, Andriyani. *Pengaruh Kecandun Games Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Games Online*, Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Vol. 2 , No. 2, hal 169-180
- Yeni Karneli Abdi Sofyan. *Kecanduan Gasme Online* , Jurnal Penangananya Dalam Konseling Individu, Vol. 17, No. 02, hal. 9-10.
- Ulber silalahi. *Metode Penenlitian Sosial*. (Bandung : PT Rafika Aditama. 2012). hal. 289

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1 DOKUMENTASI

1. SISWA – SISWA SMP KREATIF AISIYIAH.



2. GURU BK SMP KREATIF AISIYIAH



3. WAWANCARA DENGAN GURU BK SMP KREATIF AISIYIAH



4. WAWANCARA DENGAN SISWA SMP KREATIF AISIYIAH



5. WAWANCARA DENGAN SISWA SMP KREATIF AISYIYAH



6. WAWANCARA DENGAN SISWA SMP KREATIF AISYIYAH



7. GURU – GURU SMP KREATIF AISIYIAH



8. MEMBERIKAN ARASAN TENTANG GAMES ONLINE





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 709 Tahun 2022

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi BKPI Nomor : 155 /In.34/FT.4/PP.00.9/12/2022
 2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Kamis, 22 September 2022

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. Sutarto, S.Ag., S.IP., M.Pd** NIP. 19740921 200003 1 003
 2. **Dr. Syamsul Rizal, S.Ag., S.IP., M.Pd** NIP. 19701004 199903 1 001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Fatihatur Indah Sari**

N I M : **19641033**

JUDUL SKRIPSI : **Upaya Guru Bimbingan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan Games Online Dikalangan Siswa SMP Kreatif Aisyiah**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 20 Desember 2022

Dekan,

P. Hamengkubuwono

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup,
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
4. Mahasiswa yang bersangkutan,



PIMPINAN DAERAH 'AISYIYAH REJANG LEBONG
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMP 'AISYIYAH

Alamat : Jl KHA. Dahlan No. 71 RT 9 Kel. Talang Rimbo Baru Curup

NSS : 202260205002

NPSN : 69856224

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 81/PDA/D-SMP/KET/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuliana, S.Hut,M.Pd
NP : 042014082020023
Jabatan : Kepala SMP 'AISYIYAH Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fatihatun Indah Sari
NIM : 19641033
Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)

Telah menyelesaikan penelitian dari tanggal 10 Maret 2023 sampai dengan 07 Juni 2023 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menanggulangi kecanduan Games Online di kalangan siswa SMP Kreatif Aisyiyah ”

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 20 Juni 2023
Kepala Sekolah

Yuliana, S.Hut,M.Pd
NP. 042014082020023



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/095/IP/DPMPTSP/III/2023

**TENTANG PENELITIAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 480/In.34/FT/PP.00.9/03/2023 tanggal 07 Maret 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Fatihatun Indah Sari/ Lubuk Linggau, 06 Januari 2001
 NIM : 19641033
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)/ Tarbiyah
 Judul Proposal Penelitian : Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan Games Online di Kalangan Siswa SMP Kreatif Aisyiyah
 Lokasi Penelitian : SMP Kreatif Aisyiyah
 Waktu Penelitian : 10 Maret 2023 s/d 07 Juni 2023
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 10 Maret 2023


Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AFNISARDI, MM
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19630405 19203 1 015

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SMP Kreatif Aisyiyah
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip




KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Fatihatur Indah Sari
 NIM : 19641033
 FAKULTAS/ PRODI : Tarbiyah / BLPPI

PEMBIMBING I :
 PEMBIMBING II :
 JUDUL SKRIPSI : Upaya Guru Pembimbingan Konseling Dalam Menanggulangi Kecanduan Game Online Di Kalangan Siswa SMP Kreatif Asti Tah

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing 2;
 * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
 * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Fatihatur Indah Sari
 NIM : 19641033
 FAKULTAS/ PRODI : Tarbiyah / BLPPI

PEMBIMBING I :
 PEMBIMBING II :
 JUDUL SKRIPSI : Upaya Guru bimbingan konseling dalam menanggulangi kecanduan game online di kalangan siswa SMP kreatif

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I : Dr. Sukarto, S. Ag., M. Pd
 NIP. 19740921200003

Pembimbing II : Dr. Stamsu Rizal, M. Pd
 NIP. 19700905199903

IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	16-1-23	rumusan masalah dan teori		
2	25-1-23	membahas teori BAB 2		
3	05-2-23	metodologi penelitian		
4	07-03	ACC BAB 1-III		
5		membahas BAB 4		
6		Bimbingan BAB 4		
7		ACC BAB 1-IV		
8				

IAIN CURUP				
NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	15-1-23	rumusan Masalah Tujuan Penelitian		
2	24-1-23	landasan teori metodologi penelitian		
3	01-2-23	metodologi penelitian		
4	7-04-23	acc BAB 1/III		
5	15-06-23	Bimbingan BAB 4		
6	25-07-23	Bimbingan penulisan BAB 4		
7	11-7-23	Acc Bab 1-IV		
8				

LAMPIRAN 2 FORMAT OBSERVASI

Format Obserpasi

Nama : Fatihatun Indah Sari
 Nim : 19641033
 Sekolah : SMP Kreatif Aisyiyah
 Tanggal : 20 Maret 2023

No	Pernyataan	Alternatif jawaban				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Sering tidak buat tugas di sekolah					
2	Sering bolos sekolah					
3	Malas dalam belajar					
4	Boros					
5	Memaksa orang tua					
6	Lupa membantu orang tua					
7	Lupa mengerjakan tugas sekolah					
8	Lupa untuk makan					
9	Kurang bersosialisasi di sekolah					
10	Kurang bersosialisasi di lingkungan sekitar					
11	Kurang percaya diri					
12	Hanya memikirkan games saja					
13	Tidak memikirkan pelajaran					
14	Tidak meikirkan tugas sekolah					

NO	KESIMPULAN
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari hasil obserpasi di atas dapat di lihat siswa kecanduan games online itu menurunnya semangat belajar siswa dan membuat siswa itu sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan juga sering membolos pada saat jam pelajaran. 2. Dari hasil obserpasi di atas banyak siswa yang melakukan

	<p>tindakan kan criminal di karenakan siswa itu selalu ingin memaikan games online tanpa lupa waktu dan juga terkadang siswa itu memaksa orang tua untuk membeli kan kuota internet.</p> <p>3. Dari hasil obserpasi di atas dapat di lihat siswa jadi lupa untuk beraktitifitas karenan siswa itu selalu memaikan games online dan lupa untuk membatu orang tua dan juga luka mengerjakan tugas sekolah.</p> <p>4. Dari hasil obserpasi di atas dapat di lihat siswa yang hubungan kurang dengan teman di karenakan siswa tersebut jarang untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.</p>
--	--

Curup, 20 maret 2023
Obserpasi

Fatihatus indah sari
Nim : 19641033

LAMPIRAN 3 RPL DAN LAPERPROP

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

Satuan Pendidikan : SMP KREATIF 'AISYIYAH

Tanggal pelaksanaan : 12 Oktober 2022

Kelas : IX A

Semester : Satu (Ganjil)

Program keahlian : Belajar

Jenis layanan : Layanan Informasi

Jumlah pertemuan : 1 x 60 menit

Standar kompetensi	Kompetensi dasar
mencega kecanduan games online	Mengrtahui dampak <i>games online</i>

Indikator pencapaian kompetensi	Tujuan layanan
Siswa dapat mengetahui dampak negative bermain <i>games online</i>	Memberikan pemahaman kepada siswa tentang kecanduan <i>games online</i>

Materi layanan:

1. Fakta	<ol style="list-style-type: none"> a. Masih ada siswa yang bermain games online b. Masih banyak siswa yang lupa mengerjakan tugas sekolah c. Masih banyak siswa yang bolos untuk bermain games online d. Masi banyak siswa yang nilainya nurun karenan sering bermain games online
----------	--

2. Konsep	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa mengetahui faktor penyebab games online b. Siswa mengetahui dampak negatif dan positif games online
3. Prinsip	<ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki niat untuk mengurangi bermain games online b. Lebih mengutamakan belajar di bandingkan bermain games online
4. Prosedur	<p>Format Klasikal</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan awal <ul style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengecek kehadiran peserta didik 2. Memberikan gambaran mengenai materi layanan yang akan di sampai tentang dampak dari bermain games online 3. Menjelaskan tujuan kegiatan layanan. b. Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> 1. Guru pembimbing menjelaskan dengan menggunakan papan tulis sebagai alat bantu c. Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengisi kuesioner 2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang dibahas 3. Menyimpulkan materi 4. Menerima komitmen dan memotivasi siswa 5. Mengakhiri pertemuan

Alokasi waktu:

Beban waktu	Waktu	Bentuk kegiatan / tugas
Pembagian Materi	30 menit	Siswa membaca dan memahami materi yang di sampai kan
Pemberian tugas	5 menit	Menjawab kuesioner
Kegiatan mandiri tugas terstruktur	_____	_____

Kegiatan layanan :

Kegiatan	Waktu	Peralatan	Keterangan
----------	-------	-----------	------------

		pendukung	
A. Pendahuluan			
1. Mengecek kehadiran siswa	5 menit		
2. Memperhatikan kesiapan siswa untuk belajar	5 menit		
B. Inti			
3. Mempersentasikan materi	25 menit		
4. Diskusi dan tanya jawab	5 menit		
C. Penutup			
5. Megucapkan salam	-		

Penilaian: 1. Penilaian Hasil :

a. Laiseg:

- 1) *Berpikir*: Apa yang siswa pikirkan setelah mengikuti layanan ini?
- 2) *Merasa*: Apa yang dirasakan siswa setelah mengikuti layanan ini?
- 3) *Bersikap*: Bagaimana sikap siswa terhadap layanan dan materi yang telah dibahas?
- 4) *Bertindak*: Bagaimana tindakan yang akan dilakukan terkait layanan, khususnya materi yang telah diberikan?
- 5) *Bertanggungjawab*: Bagaimana tanggungjawab siswa terhadap apa yang dilakukan?

b. Laijapen : Siswa bisa menggunakan evaluasi setiap waktu mengenai layanan yang diberikan.

c. Laijapang: Siswa bisa menerapkan materi yang dibahas.

2. Penilaian Proses: Kehadiran siswa, partisipasi siswa, nilai dan sikap siswa

Curup, 10 Mei 2022
Mahasiswa PPL

Fatihatul indah sari
NIM. 19641033

LAPORAN PELAKSANAAN PROGRAM (LAPELPROG)

1. IDENTITAS MENYELURUH

- a. Satuan Pendidikan** : SMP Kreatif 'Aisyiyah
- b. Sasaran Layanan** : Peserta Layanan Informasi.
- c. Waktu dan Tempat** : 10 Oktober 2022, tatap muka di kelas
- d. Materi dan Tujuan Pembelajaran**
 - 1. mengetahui faktor- faktor penyebab games online
 - 2. mengetahui dampak dari bermain games online
- e. Metode dan Teknik, sarana dan sasaran hasil pembelajaran**
 - 1. Jenis layanan : Layanan Informasi
 - 2. Sarana : Papan tulis dan Spidol
 - 3. Suasana dan hasil layanan : Identifikasi hal peserta didik mendengarkan dengan seksama dan aktif dalam berdiskusi dan tanya jawab
- f. Pelaksanaan Kegiatan**
 - 1. Peserta didik yang mengikuti kegiatan (ada daftar hadir)
 - a. Peserta layanan = 25 orang
 - 2. Waktu : Sesuai dengan jadwal
 - 3. Materi Pembelajaran : Sesuai dengan RPL
 - 4. Urutan Kegiatan

- a. *Pengantaran* : Peserta layanan cukup bersemangat menerima ajakan konselor untuk membahas materi kecanduan games online
- b. *Penjajakan* : Peserta layanan sangat merespon dengan antusias dengan pertanyaan-pertanyaan guru pembimbing terkait faktor penyebab dan dampak dari bermain games online
- c. *Penafsiran dan Pembinaan*.
 - (1) Suasana sama dengan langkah penjajakan.
 - (2) Banyak peserta layanan yang sudah mau termotivasi untuk mengurangi bermain games online namun masih terkendala dengan sulitnya menerapkan kebiasaan baik di rumah serta keinginan yang kuat untuk membahagiakan orang tua
 - (3) Dinamikan BMB3 (berfikir, merasa, bersikap, bertindak, dan bertanggung jawab) sudah berjalan dengan baik.
- d. *Penilaian*. Baru diperkenalkan hal-hal yang perlu dilakukan oleh peserta layanan dalam belajar. Hal itu perlu dialami, dijalankan dan dimantapkan pada peserta layanan.

g. Tindak Lanjut.

1. upaya guru bimbingan dan konseling dalam menanggulangi kecanduan games online

Mengetahui

Curup, 10 Mei 2022
Mahasiswa PPL

Fatihatus sari
NIM. 19641033

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN

KONSELING PERORANGAN

A. Spesifikasi Kegiatan

1. Topik : kecanduan games
2. Bidang : Pribadi
3. Jenis : Konseling Perorangan
4. Fungsi : Pengentasan Masalah Klien

B. Pelaksanaan Kegiatan

1. Hari/Tanggal : Senin, 24 Oktober 2022
2. Waktu : 56 Menit
3. Tempat : *Ruang BK*

C. Proses Pelaksanaan

1. Gambaran Masalah Klien

Klien bernama H yang merupakan siswa SMP Kreatif 'Aisyiyah sedang duduk di kelas VII A. H merupakan anak yang pintar dan cukup aktif di dalam kelas. Namun, anaknya juga terbilang pendiam dan agak penakut. Hafiz adalah seorang klien yang kecanduan game sehingga semua nilai pelajarannya menurun dan dibawah rata-rata..

2. Sikap dan Penerimaan Konselor Terhadap Klien

Saat klien datang untuk melakukan konseling, konselor menerima dengan sangat terbuka dan senang hati. Klien merupakan orang yang

susah diajak berbicara. Namun, sebagai konselor kita harus tetap menerima bagaimanapun klien, dan harus peka terhadap kebiasaan-kebiasaan klien yang mungkin memang caranya menyampaikan sesuatu seperti itu.

3. Teknik yang digunakan oleh Konselor

Saat awal konseling, konselor menanyakan kabar, agar klien merasa bahwa konselor memang benar-benar peduli dan bisa membaca keadaan atau situasi yang sedang dihadapi oleh klien tersebut. Setelah bertanya kabar, konselor menjelaskan apa itu konseling kepada klien. Lalu, setelah suasana terasa nyaman, konselor mulai membiarkan klien bercerita terlebih dahulu tentang permasalahannya, barulah selesai klien bercerita, konselor membiarkan klien yang bertanya mengenai pendapat konselor, saat si klien bertanya, konselor langsung memberikan saran dan pendapatnya untuk masalah yang dialami klien.

4. Tanggapan Konselor Terhadap Masalah Klien

Mengenai masalah klien, konselor hanya memberikan pendapat dan saran untuk penyelesaiannya. Konselor mempersilahkan klien untuk mencari sendiri bagaimana baiknya penyelesaian masalah tersebut, setelah mendengar jawaban klien, konselor memberikan saran kembali yang melengkapi dari pernyataan klien. saran tersebut diterima dengan baik oleh klien.

5. Pengentasan Masalah Klien

Masalah klien merupakan masalah umum yang terjadi pada remaja awal seumurannya. Game saat ini memang merajalela, bukan hanya di kalangan remaja, namun juga dewasa, bahkan orang tua. Yang menjadi titik permasalahannya disini, adalah kecanduan game yang dirasakan klien membuat hubungan dengan keluarga menjadi tidak baik. Konselor menerangkan apa saja tanggung jawab klien seharusnya yang dijalankan di dalam keluarga. Klien mengeluh, semenjak kecanduan game, klien menjadi sering menyendiri dan tidak dekat dengan kedua orang tuanya. Hal ini membuat orang tua juga menjadi kecil hati dan

marah. Karena itu, klien jadi sering berada di luar rumah. Klien juga mengalami penurunan semangat belajar yang membuat banyak nilai-nilai pada mata pelajaran di sekolah menjadi turun, hal ini diakui sendiri oleh klien. Klien menyatakan bahwa sebenarnya ia tahu bahwa itu adalah kesalahan yang harusnya tidak dilakukan. Namun, ketika ingin berubah, klien selalu tidak bisa meninggalkan game nya, ketika belajar di rumah pun klien selalu tidak focus dikarenakan selalu teringan dengan game yang ada di ponsel miliknya tersebut.. Klien menyesal sekali karena telah mengorbankan hubungan baik dengan keluarga nya, jarang membantu orang tua, dan semua nilai mengalami penurunan. Konselor mengarahkan klien untuk langkah apa yang harus diambil. Lalu klien mengatakan akan mengambil langkah pertama, yaitu meminta maaf kepada kedua orang tua nya. Setelah klien semakin yakin untuk meminta maaf, konselor juga memaparkan akibat-akibat buruk yang lain mengenai kecanduan game, seperti membuang waktu, menyia-nyiakan pelajaran, menjadi orang yang sulit berfikir jernih, menghabiskan uang hanya untuk membeli koin atau yang lainnya. Ketika mendengar nasehat itu, klien paham bahwa game lebih banyak ruginya. Konselor mengatakan kepada klien bahwa game boleh dimainkan hanya sebagai hiburan jika sedang bosan atau jika sedang banyak waktu senggang. Di akhir konseling, klien berkomitmen bahwa dia akan segera meminta maaf kepada orang tua nya, meningkatkan motivasi belajarnya, dan berusaha untuk meninggalkan kecanduan game tersebut. Konselor akan terus berkoordinasi dengan guru mata pelajaran dan wali kelas terkait dengan perkembangan nilai klien dan keaktifan klien selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Hal-hal yang Diperoleh Klien dalam Proses Konseling

Melalui proses konseling yang berlangsung selama 56 menit, klien menyadari bahwa memang tidak ada manfaat sama sekali jika terlalu mencintai sebuah game. Yang klien dapat hanya kerugian-kerugian dari game tersebut. Dari situ, klien dapat memutuskan sendiri

apa yang akan ia lakukan untuk tahap selanjutnya, yaitu pengentasan masalah yang dialami oleh klien tersebut.

7. Saran Terhadap Pelaksanaan Konseling

Dalam proses konseling 56 menit tersebut, hanya terkendala jam konseling yang dirasa belum cukup untuk mengentaskan permasalahan klien, serta banyak orang-orang yang lewat dan kepo terhadap proses konseling. Namun, hal ini tidak menghambat proses konseling. Konseling tetap berjalan lancar sebagaimana mestinya. Dalam hal ini akan dilakukan konseling lanjutan untuk klien.

Curup, 24 maret 2023
Mahasiswa PPL

Fatihatul indah sari
NIM. 19641033

LAPORAN PELAKSANAAN LAYANAN

KONSELING PERORANGAN

D. Spesifikasi Kegiatan

- 5. Topik : kecanduan games yang seks
- 6. Bidang : Pribadi
- 7. Jenis : Konseling Perorangan
- 8. Fungsi : Pengentasan Masalah Klien

E. Pelaksanaan Kegiatan

- 4. Hari/Tanggal : jumat 11 november 2022
- 5. Waktu : 56 Menit

6. Tempat : *Ruang BK*

F. Proses Pelaksanaan

8. Gambaran Masalah Klien

Klien bernama Bila (nama disamarkan), klien adalah salah satu siswi yang menduduki kelas IX B di SMP Kreatif 'Aisyiyah. Pada saat jam pelajaran berlangsung, bila termasuk siswi yang pendiam di dalam kelas, bila tidak banyak bicara dan bergaul dengan teman-teman yang lain. Bila juga terbilang jarang membuat dan mengumpulkan tugas.

9. Sikap dan Penerimaan Konselor Terhadap Klien

Saat klien datang untuk melakukan konseling, konselor menerima dengan sangat terbuka dan senang hati. Klien merupakan orang yang susah diajak berbicara. Namun, sebagai konselor kita harus tetap menerima bagaimanapun klien, dan harus peka terhadap kebiasaan-kebiasaan klien yang mungkin memang caranya menyampaikan sesuatu seperti itu.

10. Teknik yang digunakan oleh Konselor

Saat awal konseling, konselor menanyakan kabar, agar klien merasa bahwa konselor memang benar-benar peduli dan bisa membaca keadaan atau situasi yang sedang dihadapi oleh klien tersebut. Setelah bertanya kabar, konselor menjelaskan apa itu konseling kepada klien. Lalu, setelah suasana terasa nyaman, konselor mulai membiarkan klien bercerita terlebih dahulu tentang permasalahannya, barulah selesai klien bercerita, konselor membiarkan klien yang bertanya mengenai pendapat konselor, saat si klien bertanya, konselor langsung memberikan saran dan pendapatnya untuk masalah yang dialami klien.

11. Tanggapan Konselor Terhadap Masalah Klien

Mengenai masalah klien, konselor hanya memberikan pendapat dan saran untuk penyelesaiannya. Konselor mempersilahkan klien untuk mencari sendiri bagaimana baiknya penyelesaian masalah tersebut, setelah mendengar jawaban klien, konselor memberikan saran kembali

yang melengkapi dari pernyataan klien. saran tersebut diterima dengan baik oleh klien.

12. Pengentasan Masalah Klien

Masalah klien merupakan masalah umum yang terjadi pada remaja awal seumurannya. Game saat ini memang merajalela, bukan hanya di kalangan remaja, namun juga dewasa, bahkan orang tua. Yang menjadi titik permasalahannya disini, adalah kecanduan game yang dirasakan klien membuat hubungan dengan keluarga menjadi tidak baik. Konselor menerangkan apa saja tanggung jawab klien seharusnya yang dijalankan di dalam keluarga. Klien mengeluh, semenjak kecanduan game, klien sering marah-marah jika disuruh-suruh atau bahkan jika hanya sekedar dipanggil oleh orang tua nya. Hal ini membuat orang tua juga menjadi kecil hati dan marah. Karena itu, klien jadi sering berada di luar rumah. Klien menyatakan bahwa sebenarnya ia tahu bahwa itu adalah kesalahan yang harusnya tidak dilakukan. Namun, ketika ingin berubah, klien selalu tidak bisa meninggalkan game nya. Klien menyesal sekali karena telah mengorbankan hubungan baik dengan keluarga nya. Klien menjadi orang yang asing di dalam rumah sendiri. Konselor mengarahkan klien untuk langkah apa yang harus diambil. Lalu klien mengatakan akan mengambil langkah pertama, yaitu meminta maaf kepada kedua orang tua nya. Mendengar itu, konselor memperkuat keyakinan tindakan klien dengan mengatakan bahwa emarah apa pun orang tua pasti memaafkan anak-anak nya. Setelah klien semakin yakin untuk meminta maaf, konselor juga memaparkan akibat-akibat buruk yang lain mengenai kecanduan game, seperti membuang waktu, menyia-nyiakan pelajaran, menjadi orang yang sulit berfikir jernih, menghabiskan uang hanya untuk membeli koin atau yang lainnya. Ketika mendengar nasehat itu, klien paham bahwa game lebih banyak ruginya. Konselor mengatakan kepada klien bahwa game boleh dimainkan hanya sebagai hiburan jika sedang bosan atau jika sedang banyak waktu senggang. Di akhir konseling, klien berkomitmen bahwa

dia akan segera meminta maaf kepada orang tua nya, dan berusaha untuk meninggalkan kecanduan game tersebut.

13. Hal-hal yang Diperoleh Klien dalam Proses Konseling

Melalui proses konseling yang berlangsung selama 56 menit, klien menyadari bahwa memang tidak ada manfaat sama sekali jika terlalu mencintai sebuah game. Yang klien dapat hanya kerugian-kerugian dari game tersebut. Dari situ, klien dapat memutuskan sendiri apa yang akan ia lakukan untuk tahap selanjutnya, yaitu pengentasan masalah yang dialami oleh klien tersebut.

14. Saran Terhadap Pelaksanaan Konseling

Dalam proses konseling 56 menit tersebut, hanya terkendala jam konseling yang dirasa belum cukup untuk mengentaskan permasalahan klien, serta banyak orang-orang yang lewat dan kepo terhadap proses konseling. Namun, hal ini tidak menghambat proses konseling. Konseling tetap berjalan lancar sebagaimana mestinya. Dalam hal ini akan dilakukan konseling lanjutan untuk klien

Mengetahui

Curup, 11 november 2022
Mahasiswa PPL

Fatihatus indah sari
NIM. 19641033