

**ANALISIS KEBIASAAN MAHASISWA FAKULTAS  
TARBIYAH TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE*  
(Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
Dalam Bidang Bimbingan Konseling Pendidikan Islam



**OLEH:**

**IBRAHIM  
20641020**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**2024**

Perihal: Pengajuan Skripsi

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah

Di-

Tempat

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Setelah melalui tahapan pemeriksaan dan perbaikan maka kami berpendapat bahwa skripsi yang diajukan :

Nama : Ibrahim

NIM : 20641020

Judul Skripsi : **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**

Sudah dapat diajukan untuk Munaqasah di Institut Agama Islam Negeri Curup.

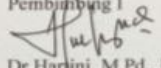
Demikin pernyataan ini kami ajukan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

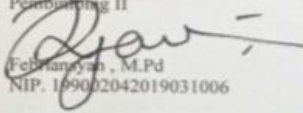
Mengetahui :

Curup, Juni 2024

Pembimbing I

  
Dr. Haruni, M.Pd., Kon  
NIP. 19781224 200502 2 004

Pembimbing II

  
Febriansyah, M.Pd  
NIP. 199002042019031006

#### PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ibrahim  
NIM : 20641020  
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/ BKPI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**. Belum pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi dan berdasarkan sepengetahuan penulis tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diakui atau dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila suatu hari nanti terbukti bahwa pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya tulis dengan sejujurnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup Juni 2024  
Penulis



Ibrahim  
Nim.20641020



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 1307/In.34/FT/PP.00.9/07/2024

Nama : Ibrahim  
NIM : 20641020  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)  
Judul : Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online*. (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 12 Juli 2024  
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB  
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 2 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Dr. Hartini, M. Pd., Kons.  
NIP. 19781224 200502 2 004

Sekretaris,

Febrianyah, M.Pd  
NIP. 199002142019031006

Penguji I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum  
NIP. 1981 1020 200604 1 002

Penguji II,

Afrizal, M.Pd  
NIP. 1984 8428 202321 1 001

Mengetahui,  
Dekan



Dr. Sutarjo, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokaatu*

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu wata'aala yang senantiasa memberikan rahmat yang berlimpah, serta nikmat yang tak terkira, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, dan mendapatkan ridho dari Allah Subhanahu wata'aala. Sholawat serta salam rindu semoga tersampaikan juga kepada junjungan besar yak'ni baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa sekalian umat manusia dari masa jahiliah yang tidak mengenal Allah, sampai kepada masa yang penuh dengan kedamaian dan keamanan baik dalam beribadah maupun menuntut ilmu. Semoga cahaya keberkahaan dari beliau selalu tercurahkan kepada seluruh umat-Nya yang senantiasa berpegang teguh pada tali agama Allah serta sunnah-sunnah beliau hingga akhir zaman. Adapun tujuan dari penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata satu (S1).

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis mendapatkan bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I. selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup,
3. Bapak Dr. Sumarto, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang begitu banyak berjasa selama proses perkuliahan.
4. Bapak Febriansyah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam IAIN Curup sekaligus pembimbing II yang juga telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan pengarahan serta bimbingan kepada penulis.
5. Ibu Dr. Hartini M.Pd., Kons. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan

yang sangat berharga bagi penulis.

6. Seluruh Dosen Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam IAIN Curup yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan.
7. Seluruh teman-teman dan sahabat serta team raban anak kos juga team *humam comedy* yang begitu banyak berperan selama pembentukan diri ini di bangku perkuliahan
8. Terkhusus untuk kedua orang tua, dan saudara-saudariku yang tidak pernah henti-hentinya memberikan dukungan baik moral maupun materi serta selalu mendoakan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanaahu wata'aalaa memberikan balasan atas segala kebaikan dan bantuan dari semua elemen yang terlibat. Dan Allah Subhanahu wata'aala memasukkan kita semua kedalam surganya. Aamiin Allahumma Aamiin.

*Wassalaamu 'alaikum warohmatullahi wabarokaatuh*

Curup, Mei 2024

Ibrahim  
NIM. 20641020

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ  
وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya :

*Hai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar. (Q,S Al-Baqarah :153)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan bersyukur kepada Allah Subhanahu wata'aala dan atas izin-Nya, maka Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Teristimewa kepada orang yang paling aku cintai dan begitu tulus menyayangiku sejak di dalam kandungan sampai detik ini, yaitu bidadari yang berhijab yang aku sapa ia dengan Ibu, serta pahlawan yang berjuang tanpa pedang namun dengan seluruh tenaga dan pikiran yang akrab aku sapa Bapak. Beliau bernama Ibu Rakuna atau biasa di panggil Unet dan Bapak Fauzi yang jasanya tidak akan mampu aku balas dengan apapun, selain dari do'a semoga Allah memasukkan kedunya kedalam surga, Aamiin Allahumma Aamiin.
2. Untuk ayuk perempuanku Ratna, Yanah, Siti Aisyah, Gisti Anisa dan kakak laki-lakiku Al-Ambari serta adikku M.Rapa yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat serta kecintaan dalam persaudaraan, semoga Allah memasukkan kita semua kesurga-Nya, Aamiin.
3. Keluarga besarku, kerabat dekat, yang semuanya begitu berperan memberikan dukungan dan do'a, semoga Allah membalasnya.
4. Seluruh Dosen Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) yang luar biasa hebat dan sangat berjasa untukku.
5. Keluarga besar Ikatan Mahasiswa Muratara Curup (IMMC) yang menjadi keluarga di tanah rantau.
6. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Cabang Curup yang telah memberikan warna pada tinta emas di masa proses perjuangan dan menjadi keluarga di tanah rantau.



## **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengungkap Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island* di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah, itulah yang menjadi motivasi peneliti di karenakan masih ada mahasiswa yang mengalami Kecanduan *Game Higgs Domino Island* di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah. Karena banyak mahasiswa yang belum memanfaatkan adanya pelayanan bimbingan konseling, maka peneliti mengambil langkah untuk menjemput bola untuk melakukan bimbingan kelompok dalam memecahkan permasalahan mahasiswa kecanduan *game domino*.

Metode penelitian deskriptif kualitatif sebuah metode yang efektif buat tujuan menggambarkan fenomena- fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat kenyataan maupun fenomena hasil rekayasa. Pada tempat penelitian di lakukan di Perguruan Tinggi IAIN Curup dan waktu pelaksanaanya bulan maret 2024. Pada subjek penelitan dipilih berdasarkan kriteria mahasiswa yang kecanduan. Pada sumber data menggunakan kajian data primer dan skunder. Pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, serta pengolahan data dengan Reduksi Data, Penyajian data, dan Verifikasi Data/ Penarikan Kesimpulan. Keabsahan data dengan Triangulasi Metode, Triangulasi Teknik, dan Triangulasi Sumber.

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara terhadap informan di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, peneliti mengkaji dari empat aspek penting yaitu (1) kebiasaan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online* di lihat dari berbagai aspek seperti waktunya bermain *game online* yang berjam-jam di mana saja dan kapan saja. Juga karena dari bermain *game online* untuk mendapatkan uang banyak dari pertukaran koin, ada juga karena untuk mencoba-coba, kebanyakan melakukan bermain saat kumpul di suatu rumah, saat sendirian, bermian di jam kuliah berlangsung, yang lebih para di rumah malam hari bergadang sampai pagi. (2) Faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online*. Terjadi karena ada faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal adapun dari faktor tersebut mencakup pada diri individu, lingkungan, pergaulan, perilaku, ekonomi. (3) Dampak yang di alami mahasiswa kecanduan *game online*. Yaitu dampak pada diri pribadi seperti kesehatan mental, kesehatan mata, kuliah terbangkalai, tugas tidak di buat, ekonomi terkuras dan hubungan sosial memburuk. (4) implemntasi layanan Bimbingan kelompok mengurangi kebiasaan mahasiswa kecanduan *game online*. Dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok melakukan 3 kali layanan dengan topik tugas atau tema yang sudah di sediakan pemimpin kelompok yaitu (a) *Game Higgs Domino Island* (b) Bahayanya judi *online* dan (c) Dampak *game online*.

**Kata Kunci : Bimbingan Kelompok Kecanduan *Game Online***

## DAFTAR ISI

<b>COVER ;,</b>	
<b>PENGAJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	9
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Menfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Layanan Bimbingan Kelompok .....	12
1. Pengertian Bimbingan kelompok.....	12
2. Tujuan Bimbingan kelompok .....	14
3. Fungsi Bimbingan kelompok.....	15
4. Asas-asas Bimbingan kelompok .....	16
5. Komponen Bimbingan kelompok .....	18
6. Materi Layanan .....	19
7. Tahap-tahap Bimbingan kelompok.....	21
8. Pelaksanaan Bimbingan kelompok .....	22
B. <i>Game Higgs Domino Island</i> .....	23
1. Pengertian <i>Game higgs domino island</i> .....	23
2. Dampak <i>game higgs domino island</i> .....	26
3. Faktor penyebab kecanduan <i>game higgs domino island</i> .....	30
C. Penelitian Relevan .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu .....	40
C. Subjek penelitian.....	40
D. Sumber Data.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41

F. Teknik Analisis Data.....	45
G. Teknik Keabsahan Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
<b>A. Temuan Penelitian .....</b>	<b>49</b>
1. Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan <i>Game Higgs Domino Island</i> .....	49
2. Faktor-faktor <i>Game Higgs Domino Island</i> .....	53
3. Dampak <i>Game Higgs Domino Island</i> .....	59
a. Bimbingan Kelompok dapat mengubah kebiasaan mahasiswa .	65
1) Pelaksanaan Bimbingan Kelompok tentang bermain <i>game higgs domino island</i> Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup	66
2) Hasil Bimbingan Kelompok.....	72
<b>B. Pembahasan Penelitian.....</b>	<b>88</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>95</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>95</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>97</b>

#### DAFTAR PUSTAKA :

#### LAMPIRAN :

1. Pedoman wawancara
2. Permohonan izin penelitian
3. SK Pembimbing
4. Surat keterangan Pernah wawancara
5. RPL (Rancangan Pelaksanaan Layanan)
6. Dokumentasi
7. Biografi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemunculan bimbingan dan konseling tidak terlepas dari masalah-masalah sosial yang ada di berbagai negara, baik di Eropa, Asia, dan Amerika pada awal Abad ke-19, hingga pada tahun 1906, F. Parson mendirikan sebuah klinik berupa *vocational guidance* bereu di Boston. Sampai saat ini bimbingan konseling terus dikaji para tokoh dan pemikir pendidikan. Di indonesia, usaha untuk memasukkan bimbingan konseling pada sistem pendidikan bermula Sejak Konferensi di Malang tahun 1960 sampai dengan munculnya Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan di IKIP Bandung dan IKIP Malang tahun 1964, fokus pemikirannya adalah mendesain pendidikan untuk mencetak tenaga-tenaga BP di sekolah.<sup>1</sup>

Bimbingan Konseling merupakan terjemahan dari “*Guidance*” dan serapan kata dari “*counseling*”. *Guidance* berasal dari akar kata “*guide*” yang secara luas bermakna: mengarahkan (*to direct*), memandu (*to pilot*), mengelola (*to manage*), menyampaikan (*to descript*), mendorong (*to motivate*), membantu mewujudkan (*helping to create*), memberi (*to giving*), bersungguh-sungguh (*to commit*), pemberi pertimbangan dan bersikap demokratis (*democratic performance*). Sehingga bila dirangkai dalam sebuah kalimat konsep bimbingan konseling adalah usaha secara

---

<sup>1</sup> . Vernon G. Zunker, *Career Counseling: A Holistic Approach*, Thomson Brooks: USA, 2006, Cet. 7, hlm. 5.

demokratis dan sungguh-sungguh untuk memberikan bantuan dengan menyampaikan arahan, panduan, dorongan dan pertimbangan, agar yang diberi bantuan mampu mengelola, mewujudkan apa yang menjadi harapannya.<sup>2</sup>

Pengertian bimbingan konseling secara umum dikemukakan oleh Prayitno bahwa bimbingan konseling merupakan proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja maupun dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dengan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan nilai-nilai yang berlaku.<sup>3</sup>

Bimbingan konseling tidak bisa lepas dari usaha menanamkan nilai-nilai pendidikan dan menginternalisasikannya dalam diri setiap peserta didik (konseli) demi terbentuknya pribadi yang memiliki perkembangan optimal. Bimbingan bukan merupakan sebuah tindakan rekayasa perilaku yang dilakukan oleh konseli atas tuntuan seorang konselor dalam berperilaku. Akan tetapi bimbingan berupa usaha yang membantu konseli memahami sikap diri dan lingkungannya secara mandiri. Menurut Sukardi guru bimbingan konseling atau konselor adalah petugas profesional yang artinya secara formal mereka telah disiapkan oleh lembaga atau institusi

---

<sup>2</sup> .Tarmizi, *Bimbingan Konseling Islam*, 2018, hlm 15.

<sup>3</sup> Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* Jakarta: RinekaCipta, 1999. hlm. 99. 15

pendidikan yang berwenang. Mereka dididik secara khusus untuk menguasai seperangkat kompetensi yang diperlukan bagi pekerjaan bimbingan dan konseling.<sup>4</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bimbingan konseling di Perguruan Tinggi memang sengaja dibentuk menjadi tenaga-tenaga yang profesional dalam pengetahuan, pengalaman, dan kualitas pribadinya dalam bimbingan dan konseling. Pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling bagi mahasiswa dikarenakan banyaknya masalah yang dihadapi para mahasiswa dalam menyelesaikan studinya di Perguruan Tinggi. Belajar di Perguruan Tinggi memiliki beberapa karakteristik yang berbeda dengan belajar di sekolah menengah, salah satunya dituntut adanya kemandirian dari mahasiswa baik dalam pelaksanaan kegiatan belajar maupun dalam mengarahkan dirinya sebagai mahasiswa. Hal ini dikarenakan seorang mahasiswa dinilai sudah cukup dewasa untuk memilih dan mengatur sendiri semua kegiatan perkuliahannya dan mengatur kehidupannya sendiri.<sup>5</sup>

Layanan bimbingan kelompok sebagai media dalam upaya membimbing individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Layanan bimbingan kelompok, yaitu layanan bimbingan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok.<sup>6</sup> Gadza dalam buku dasar-dasar

---

<sup>4</sup> . Sukardi, D. K, dan Kusmawati, D.P.E.N, *Proses bimbingan dan konseling di sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008, h. 5.

<sup>5</sup> . Indah Sukmawati '*Bimbingan Dan Konseling Di Perguruan Tinggi Dan Masyarakat* 'Universitas Negeri Padang 2011. Halm,- 7

<sup>6</sup> Salahudin, Annas, *Bimbingan dan Konseling*, Bandung: Pustaka Setia, 2010, h.13.

bimbingan dan konseling karya Prayitno dan Erman Amti menjelaskan dalam bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.<sup>7</sup> Gadza juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.<sup>8</sup>

Permasalahan mahasiswa di Perguruan Tinggi sangat banyak, terutama masalah *game judi online* apalagi di kalangan anak remaja dan dewasa di usia sekolah. Mereka banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game domino*, bukan hanya bermain di luar sekolah saja, tetapi saat pembelajaran berlangsung mahasiswa dapat memainkan *game* ini. Sehingga perlu penanganan segera untuk mengatasi kecanduan *game domino*. Dengan demikian, banyaknya masalah yang mengakibatkan terjadi pada mahasiswa di bidang pribadi, sosial, belajar dan karir. Masalah akademik merupakan hambatan atau kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam merencanakan, melaksanakan, dan memaksimalkan belajarnya karena kecanduan *game domino*, misalnya (1) bidang pribadinya dampak yang di alami mahasiswa yang kecanduan *game online* akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* lebih dari dua jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu dan mengakibatkan pencurian serta bisa jadi memiliki hutang dimana-mana. (2) bidang sosial dampak yang di alami

---

<sup>7</sup> . Prayitno, dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, h.309.

<sup>8</sup> . *Ibid*, hal. 309.

dapat menyebabkan mahasiswa tidak saling berinteraksi dengan teman sekitarnya dan sering berbicara sendiri dengan *game* yang dia mainkan. (3) bidang belajar dampak yang di alami Penurunan nilai akademik. Permainan *game online* juga bisa menghambat remaja dalam belajar atau menjadikan para remaja tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. mahasiswa yang kecanduan *game domino* akan cenderung menjadikannya semakin malas belajar dan keterlambatan pengumpulan tugas. (4) Bidang karir dampak yang di alaminya seorang mahasiswa menjadi penghabat karirnya, keterlambatan dalam wisuda, susah untuk mencari pekerjaan karena kecanduana *game domino* yang berlebihan tersebut.

Oleh karena itu, Perguruan Tinggi perlu penanganan segera untuk mengatasi kecanduan pengguna *game domino* ini, salah satunya melalui kegiatan bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh konselor di kampus. Dampak *game domino* bila tidak di laberi layanan adalah kecanduan yang membuat mahasiswa lupa akan waktu dimanapun dan kapanpun, bahkan di kala waktu belajar.

Bahwa seharusnya perlu penanganan dari Perguruan Tinggi pihak pertama, yaitu dosen PA untuk mengatasi kecanduan mahasiswa pengguna *game domino* tapi kenyataan yang terjadi di lapangan banyak mahasiswa tidak berkomunikasi dengan baik pada dosen PAnya dan juga dosen PA tidak banyak tanya terhadap mahasiswanya, selagi mahasiswa tidak bertanya tentu PA akan malas juga akan bertanya karena kebanyakan dari



mahasiswa menghadap PA untuk meminta tanda tangan saja seharusnya dosen PA tempat berkonsultasi lebih dalam lagi terhadap dunia kampus. Dengan hal tersebut, terjadi ketidak optimalan mahasiswa dalam memanfaatkan PA dan ketidak optimalan PA dalam memperhatikan mahasiswa sehingga peran BK itu sengan di perlukan. Karena Perguruan Tinggi jarang nya kejar bola terhadap mahasiswa kecanduan sebab di Perguruan Tinggi menunggu mahasiswa untuk konseling, lain dengan keadaan sekolah menengah apa bilah dimana anak di sekolah terlambat, bolos, dan malas belajar, anak tersebut akan di panggil oleh guru BK. Ketidak adanya kesadaran mahasiswa, maka peneliti membantu pelaksanaan BK di perguruan tinggi dalam mengatasi bahayanya kecanduan *game domino* ini di kalangan mahasiswa dengan melakukan bimbingan kelompok.

Berdasarkan observasi yang telah di lakukan di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang sudah di lakukan, melihat banyak kebiasaan mahasiswa megakibatkan kecanduan *game online*, dilihat dari jenis-jenis banyak bermain pada *game slot* terjadi pada mahasiswa banyak dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh *game Higgs Domino Island* ini, diantaranya : kecanduan, malas melakukan aktivitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat di sekitarnya, gangguan pada mata, keluarga, kata kasar atau istilah- istilah yang tidak mengenakan, boros dan lupa akan waktu serta menurunkan konsentrasi belajar.

Untuk mengurangi kecanduan mahasiswa terhadap *game domino*, konselor di kampus dapat melaksanakan layanan bimbingan kelompok di perguruan tinggi. Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli atau klien. Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran. Kegiatan bimbingan kelompok dilakukan secara berkelompok oleh konselor di kampus agar dapat memberikan bantuan kepada siswa pengguna *game domino* yang berlebihan sehingga bermuara kepada terselesaikannya masalah yang sedang dihadapi oleh mahasiswa tersebut. Melalui kegiatan bimbingan kelompok ini juga diharapkan siswa dapat memahami dan menerima Pelajari semua nilai dan tujuan hidup dan bagaimana bertindak dengan cara tertentu yang lebih baik dari sebelumnya.

Kecanduan akan *game domino* ini yang membuat mahasiswa lupa akan waktu dan tempat menjadi sebuah masalah yang harus diatasi agar dapat mengurangi frekuensi bermain *game* pada mahasiswa, yaitu salah satunya adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan konseling dan konseling yang ditujukan untuk memberikan layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok. Selain untuk memberikan layanan penyembuhan, kegiatan layanan kelompok ini juga lebih ekonomis dibandingkan layanan individual karena layanan ini

dilakukan dalam bentuk kelompok dan mengurangi biaya dan waktu dalam pelaksanaannya dibandingkan layanan lain.

Solusi yang di berikan dengan bimbingan melalui kegiatan kelompok lebih efektif karena memungkinkan berbagi pemikiran, pengalaman, rencana dan pemecahan masalah seiring dengan peran individu yang lebih aktif. Layanan ini memungkinkan mahasiswa untuk bersama-sama menyuarakan pendapat mereka tentang sesuatu, mendiskusikan masalah penting, dan mengembangkan prosedur bersama untuk menangani masalah yang dibahas dalam kelompok dan pada akhirnya semua peserta kelompok memberikan komitmennya terhadap dirinya sendiri dari layanan yang mahasiswa ikuti.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan mahasiswa yang ada di fakultas Tarbiyah IAIN Curup di Prodi BKPI, MPI, TBIN, PBA dan PAI yang indetifikasi kecanduan *game online* di dapatkan pernyataan bahwa permainan *game online* membuatnya lebih mudah mendapatkan uang. Terlebih, dia pernah mendapatkan keuntungan hingga Rp 2 juta dari modal awal sekitar Rp 100 ribu. Di sisi lain, Mahasiswa yang ada di Fakultas Tarbiyah pernah merugi sebesar Rp 1 juta. Sekolahnya pun terganggu. Berpengaruh, kadang kalau lagi belajar suka kepikiran untuk deposit. Pada hal sudah jelas Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba – coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih

besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak.

Maka, dalam hal ini juga penulis menyampaikan bahwa dalam Penerapan Bimbingan kelompok dalam menangani bahayanya *game online* di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Sangat menekankan untuk menggunakan bimbingan kelompok dengan beberapa orang yang sudah terlanjur kecanduan *game Online* hal ini bisa di ajak untuk bimbingan kelompok dalam penuntasan permasalahan yang terjadi pada mahasiswa yang sudah kecanduan dalam menyapaikan komitmnya pada akhir dalam bimbingan kelompok.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang dituangkan dalam bentuk karya tulis dengan judul : **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**

## **B. Batasan Masalah**

Untuk menghindari luasnya cakupan dalam penelitian ini, maka peneliti memfokuskan pada Mahasiswa IAIN Curup Fakultas Tarbiyah angkatan 2020-2022.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah tersebut dirumuskan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebiasaan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online* sebelum di berikan layanan Bimbingan Kelompok ?

2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online* ?
3. Bagaimana dampak yang di alami mahasiswa kecanduan *game online* dalam implementasi layanan Bimbingan Kelompok?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk melihat Bagaimana kebiasaan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online* sebelum di berikan layanan Bimbingan Kelompok .
2. Untuk melihat Apa faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online*
3. Untuk melihat Apa dampak yang di alami mahasiswa kecanduan *game online* dalam implementasi layanan Bimbingan Kelompok.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian yang diharapkan agar mampu memberikan manfaat bagi pendidikan dan instansi terkhusus pada mahasiswa tersebut yang dijadikan sebagai referensi dan berbagai macam informasi baik bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangsih dalam pengembangan ilmu pendidikan bimbingan konseling.

- b. Diharapkan pula penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya
- c. Penelitian ini diharapkan akan membantu memberikan pemahaman penerapan bimbingan kelompok dalam menangani bahayanya *game online* di Fakultas Tarbiyah.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, sumber referensi atau pedoman terhadap mahasiswa yang ingin mengalih informasi mengenai kebiasaan mahasiswa terhadap *game higgs domino island*.

### b. Bagi penulis

Hasil penelitian ini sebagai penambahan pengetahuan serta keilmuan untuk mengembangkan wawasan keilmuan yang dimiliki oleh peneliti.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Layanan Bimbingan Kelompok**

#### **1. Pengertian Bimbingan Kelompok**

Layanan bimbingan kelompok merupakan layanan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/konselor) dan/atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan tertentu.<sup>9</sup>

Ulul Azam menjelaskan layanan bimbingan kelompok sebagai usaha yang dilakukan untuk mencegah berkembangnya masalah kesulitan pada diri konseli. Isi dari kegiatan ini terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial yang disajikan dalam bentuk pelajaran.<sup>10</sup>

Prayitno mendefinisikan layanan bimbingan kelompok sebagai kegiatan pemberian informasi dalam suasana kelompok dan adanya penyusunan rencana untuk pengambilan keputusan yang tepat dengan

---

<sup>9</sup> . Dewa Ketut Sukardi dan Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 78

<sup>10</sup> . Ulul Azam, *Bimbingan Dan Konseling Perkembangan di Sekolah*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016, h. 134-135

adanya dinamika kelompok sebagai wahana untuk pencapaian tujuan kegiatan bimbingan konseling.

Bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu siswa menyusun rencana dan keputusan yang tepat.<sup>11</sup>

Menurut Sri Narti bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam suasana kelompok. Sedangkan menurut Sukardi layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat.<sup>12</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok ialah usaha yang dilakukan untuk membantu individu menyelesaikan masalah kesulitan pada diri konseli dan pencegahan masalah guna memperoleh informasi dan membantu konseli dalam menyusun rencana atau mengambil keputusan yang tepat. Dalam hal ini

---

<sup>11</sup> . Prayitno Dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004, hlm. 309

<sup>12</sup> . Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019, cet-1 h. 332.



Bimbingan kelompok di lakukan dalam Fakultas Tarbiyah Iain Curup dalam penyelesaian masalah yang di hadapi mahasiswa tarbiyah.

## 2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Menurut Hallen, tujuan dari layanan bimbingan kelompok yaitu untuk mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas didalam kelompok dengan demikian dapat menumbuhkan hubungan yang baik antar anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap didalam kelompok.<sup>13</sup>

Sedangkan menurut Benner tujuan layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kesempatan pada peserta didik belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang kaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan , pribadi dan sosial.
- b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.
- c. Bimbingan secara kelompok lebih ekonomis dari pada melalui kegiatan bimbingan individual; dan
- d. Untuk melaksanakan layanan konseling individu secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami

---

<sup>13</sup> . Hallen, *bimbingan dan konseling. Edisi revisi*, Jakarta: quantum teaching, 2005 ,hlm.73.

oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.<sup>14</sup>

Menurut Prayitno tujuan bimbingan kelompok ialah sebagai berikut:

- a. Tujuan umum layanan bimbingan kelompok ini adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa khususnya kemampuan komunikasi.
- b. Tujuan khusus yaitu bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta layanan bimbingan kelompok.<sup>15</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok ialah untuk membantu menguatkan hubungan sosialisasi dan mengatasi permasalahan yang dialami anggota kelompok serta terkhususnya memudahkan berkomunikasi pada klien.

### **3. Fungsi Bimbingan Kelompok**

Fungsi dari layanan bimbingan kelompok di antaranya adalah sebagai berikut :

- a. Memberi kesempatan yang luas untuk berpendapat dan memberikan tanggapan tentang berbagai hal yang terjadi dilingkungan sekitar.

---

<sup>14</sup> . Benner, *Teori dan praktek bimbingan kelompok*, Malang : Universitas Negeri Malang, 2001, hlm.45

<sup>15</sup> . Prayitno, *seri layanan konseling*, Padang: UNP Pres, 2004, hlm.2-3

- b. Mempunyai pemahaman yang efektif, objektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal tentang apa yang mereka bicarakan.
- c. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan sendiri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- d. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap sesuatu hal yang buruk dan memberikan dukungan terhadap sesuatu hal yang baik.
- e. Melaksanakan kegiatan-kegiatan yang nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana apa yang mereka programkan semula.<sup>16</sup>

#### **4. Asas-asas Bimbingan Kelompok**

- a. Asas kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan keluar kelompok.

- b. Asas kesukarelaan

Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal pembentukan kelompok oleh konselor yang berperan sebagai pimpinan kelompok. Kesukarelaan terus menerus dibina melalui

---

<sup>16</sup> . Zawani Yasmin, *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. 2016. h 23

pimpinan kelompok mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok.

c. Asas keterbukaan

Asas bimbingan dan konseling dapat berhasil dengan baik jika siswa yang bermasalah mau menyampaikan masalah yang dihadapi kepada guru pembimbing dan guru pembimbing bersedia membantunya.

d. Asas Kenormatifan

Asas Kenormatifan adalah asas yang menghendaki agar layanan bimbingan dan konseling didasarkan pada norma-norma yang berlaku. Dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan dan keterbukaan. Mereka secara aktif dan terbuka menampilkan diri tanpa rasa takut, malu ataupun ragu.

Asas kenormatifan dipraktikan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertatakrama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Sedangkan azas keahlian diperlihatkan oleh pimpinan kelompok dalam mengelola kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> . *Ibid*, hlm. 14-15

## 5. Komponen Bimbingan Kelompok

Dalam layanan bimbingan kelompok berperan dua pihak, yaitu pemimpin kelompok dan anggota kelompok atau anggota kelompok.

### a. Pemimpin Kelompok

Pemimpin adalah kenselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling profesional. Dalam layanan bimbingan kelompok tugas pemimpin kelompok adalah memimpin kelompok yang bernuasa layanan konseling melalui bahasa konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling. Secara khusus pemimpin kelompok diwajibkan menghidupkan dinamika kelompok di antara semua peserta seintensif mungkin mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus tersebut diatas.<sup>18</sup>

### b. Anggota kelompok

Tampa anggota kelompok tidak lah mungkin ada kelompok kegiatan ataupun kehidupan kelompok itu sebagian besar di dasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan kelompok tidak akan terwujud tanpa ikut serta secara aktif para anggota kelompok. Peranan anggota kelompok agar dinamika kelompok dapat terwujud yaitu :

---

<sup>18</sup> . Mungin, edi wibowoh, *konseling kelompok perkembangan*, Semarang, Unes, Press, 2005, hal 35.

(1) Membantu terbinanya suasa lebih akrab dalam hubungan anantara anggota kelompok. (2) Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok. (3) Berusaha agar apa yang di lakukannya itu pencapaian tujuan bersama. (4) Membantu tersusunya aturan kelompok dan berusaha mematuhinya dengan baik. (5) Benar-benar berusaha secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok. (6) Mampu berkomunikasi secara terbuka. (7) Berusaha membantu anggota lain. (8) Membantu kesempatan kepada anggota lainnya juga untuk menjalankan perannya, dan (9) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu.<sup>19</sup>

## **6. Materi Layanan**

Layanan bimbingan kelompok membahas materi yaang terkandung dalam topik-topik tertentu atau masalah pribadi yang dialami masing-masing anggota kelompok. Bimbingan kelompok membahas materi topik-topik umum, baik “topik tugas” maupun “topik bebas”. Topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang datangnya dari pemimpin kelompok dan ditugaskan kepada kelompok untuk membahasnya, sedangkan topik bebas, adalah topik atau pokok bahasan yang datangnya atau dikemukakan oleh anggota kelompok. Satu persatu

---

<sup>19</sup> . Prayitno, *Layanan bimbingan dan konseling kelompok (Dasar dan Profil)*, Ghalia indonesia 1995, hal.32.

anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, kemudian dipilih mana yang akan dibahas pertama, kedua, dan seterusnya<sup>20</sup>

Menurut Prayitno dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok di kenal dua jenis yaitu kelompok bebas dan kelompok tugas , adapu uraiannya sebagai berikut :

a. Bimbingan Kelompok tugas

Dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok tugas ini arti dan isi kegiatan tidak di tentukan oleh anggota kelompok melainkan diartikan sebagai penyelesaian suata tugas. Tugas yang di kerjakan kelompok itu barasal dari pemimpin kelompok. Kelompok mengemukakan suata tugas untuk selanjutnya di bahas dan di selenggarakan oleh anggota kelompok.

b. Bimbingan Kelompok bebas

Dalam kegiatan peran anggota bebas mengemukakan segalaah pikiran dan perasaannya dalam kelompok. Selanjutnya yang di sampaikan mereka terkait judul akan di pilih salah satu judul sesuai kesepakatan para anggota kelompok dan itu lah yang menjadi pokok bahasan di dalam kelompok tersebut.<sup>21</sup>

Topik-topik yang dibahas dalam layanan bimbingan kelompok baik topik bebas maupun tugas dapat mencakup bidang-bidang

---

<sup>20</sup> . *Ibid*, h. 212-217

<sup>21</sup>. Prayitno, *Layanan bimbingan dan konseling kelompok (Dasar dan Profil)*, jakarta Ghalia indonesia 1995, hal.22.

pengembangan kepribadian, hubungan sosial, karier, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama, dan lain sebagainya. Topik pembahasan bidang-bidang di atas dapat diperluas kedalam sub-sub bidang yang relevan.<sup>22</sup>

## **7. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok**

Sangat ditentukan pada tahapan yang harus dilalui sehingga akan lebih terarah dan tepat sasaran. Layanan bimbingan kelompok hendaklah diselenggarakan secara tertib dan teratur dalam perencanaan dan pelaksanaannya, demi kelancaran dan kesuksesannya. Adapun tahapan bimbingan kelompok terbagi menjadi 4 tahapan yaitu:

- a. Tahap pembentukan, tahap pembentukan yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Disini tahap pengantaran secara kental tersampaikan oleh konselor.
- b. Tahap peralihan, tahap peralihan yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. Tahap ini berisi tahapan penjajakan dan penafsiran.
- c. Tahap kegiatan, tahap kegiatan yaitu tahapan “kegiatan inti” untuk membahas topik-topik tertentu pada bimbingan kelompok. Tahap

---

<sup>22</sup> . Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah.*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007, hlm. 166



kegiatan ini sepenuhnya berisi pembinaan terhadap seluruh peserta layanan.

- d. Tahap penutupan, tahap penutupan yaitu merupakan tahap akhir dari seluruh kegiatan, diawali dengan laiseg. Kelompok merencanakan kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya, dan salam hangat perpisahan.<sup>23</sup>

## **8. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok**

menempuh tahap-tahap kegiatan sebagai berikut:

- a. Perencanaan, yang mencakup mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam layanan bimbingan kelompok, membentuk kelompok, menyusun jadwal kegiatan, menetapkan prosedur layanan, menetapkan fasilitas layanan dan menyiapkan kelengkapan administrasi.
- b. Pelaksanaan, yang mencakup kegiatan mengkomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok, mengorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok, menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok dengan melalui tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan tahap pengakhiran.
- c. Evaluasi yang mencakup kegiatan menetapkan materi evaluasi, menetapkan prosedur dan standar evaluasi, menyusun instrumen

---

<sup>23</sup> . *Ibid*, h232-233

evaluasi, mengoptimalkan instrumen evaluasi dan mengolah hasil aplikasi instrumen.

- d. Analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan menetapkan norma atau standar analisis, melakukan analisis dan menafsirkan hasil analisis.
- e. Tindak lanjut yang mencakup kegiatan menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak-pihak yang terkait dan melaksanakan tindak lanjut.
- f. Laporan yang meliputi menyusun laporan, menyampaikan laporan kepada kepala sekolah/madrasah dan pihak-pihak yang terkait dan mendokumentasikan laporan layanan<sup>24</sup>

## ***B. Game Higgs Domino Island***

### **1. Pengertian *Higgs Domino Island***

*Higgs Domino* merupakan *game domino* dengan fitur lokal yang saat ini banyak dimainkan oleh para pemain *game* online. Permainan ini merupakan permainan yang mudah, jika sudah ahli dalam menguasai fitur-fiturnya pemain akan mendapatkan hadiah melimpah berupa koin maya. Pemain *Domino higgs* dalam praktiknya banyak dijumpai pada tempat-tempat layanan penyedia internet atau *wi-fi* seperti warung kopi yang menyediakan fasilitas tersebut. Adapun mayoritas latar belakang

---

<sup>24</sup> . Zawani Yasmin, Loc.Cit., 2016

dari para pemain *Domino higgs* itupun berbeda-beda antara lain pelajar sekolah hingga orang dewasa.

Aplikasi game saat ini telah banyak dibuat oleh *vendor* aplikasi *game* besar, baik yang berbasis perangkat mobile maupun komputer. Banyak jenis game yang sangat diminati oleh para pecinta game. *Game* yang menggunakan media internet, misalnya berbagai jenis game yang bisa dimainkan, membuat *game* ini sangat populer dan mendapatkan pengguna yang melebihi target yang direncanakan oleh pembuat permainan atau *game*<sup>25</sup>

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, mengubah semua bentuk kegiatan dilingkungan masyarakat awam. Dalam kekreatifan yang dimiliki oleh seseorang menjadikan dorongan untuk selalu berkembang dalam penemuan kecanggihan teknologi sekarang yang berguna untuk meningkatkan perekonomian dan kemakmuran masyarakat. Salah satu perkembangan ilmu teknologi tersebut yaitu internet. Internet ialah sebuah jaringan komunikasi global yang menghubungkan jaringan komputer ke jaringan komputer lain yang ada diseluruh dunia untuk mengakses suatu data dengan mudah dan cepat. Salah satu manfaat dari sebuah internet yang terjadi saat ini digunakan sebagai sarana hiburan maupun kebutuhan sehari-hari seperti bermain, belajar dan bekerja. Sedangkan saat ini masyarakat cenderung

---

<sup>25</sup> . Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas Maesharoh, “*Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*”, dari Pada, 06 Maret 2024

menggunakan internet untuk bermain game sehingga disebut dengan *game online*.<sup>26</sup>

*Game online* kini menjadi trend baru yang banyak di minati oleh semua remaja atau pelajar, oleh sebab itu seseorang tidak lagi bermain sendiri, akan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang yang berasal dari berbagai lokasi atau tempat. *Game online* didefinisikan menurut Jorgi Andri Flageo sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer ataupun *smartphone* dengan spesifikasi yang memadai serta langsung terkoneksi dengan data internet.<sup>27</sup>

*Domin Higgs* merupakan sebuah *game* yang sudah tersedia di *IOS* maupun android yang di dalamnya terdapat berbagai jenis macam game yang bernuansa permainan khas Indonesia seperti *domino*, *gapple*, *remi*, *ludo*, cangkulan hingga slot dan masih banyak lagi jenisnya. Dalam permainan *game domino higgs* syarat utama untuk memainkannya yaitu memiliki koin maya, pada *game* tersebut juga sudah menyediakan

---

<sup>26</sup> . Jorgi. Andri Flageo, “*Profil Para Gamers Di Kota Pekanbaru Studi Tentang Perubahan Sosial Penggemar Game online Di Warnet Market Net Jalan Durian, Pekanbaru*”, Jom FISIP, Volume 2, Nomor 2, Tahun 2015.

<sup>27</sup> . Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan: CV Ae Media Grafika, 2019, Hlm. 5-7

(bonus) koin maya secara terbatas, jadi bagi para pemain saat menggunakan koin-koin tersebut dengan cara cuma-cuma akan habis dalam waktu sekejap hanya untuk memainkan 1 macam permainan permainan ini belum termasuk permainan yang lain. Satu kali menjalankan permainan ini para pemain bisa menghabiskan beberapa ratus ribu koin hingga jutaan koin, sehingga koin-koin tersebut terkuras dalam waktu sekejap, karena dalam permainan ini tak semua orang akan beruntung mendapatkan timbal balik koin lebih banyak lagi melainkan semakin habis. Dan pada akhirnya para pemain mencari alternatif lain untuk bisa memiliki koin maya dengan mudah yaitu dengan bertransaksi jual beli kesesama pemain yang lebih beruntung mendapatkan koin maya yang disebut dengan sistem *real money trading*.

## **2. Dampak *Game higgs domino***

Meskipun game online seperti *higgs domino island* memiliki dampak positif, tak bisa dipungkiri ada juga dampak negatif game ini. Beberapa barangkali sudah diketahui umum namun selebihnya juga perlu diketahui. Adapun fungsi negatif dari bermain game online sebagai berikut.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> . Suryadi “*Motivation And Impact Of Playing The Game Higgs Domino Island In Buatan Ii Village Koto Gasib District, Siak Regancy*” Universitas Riau 2022, Hlm. 3-4

a. Malas melakukan aktifitas lain

Masyarakat yang sering bermain game online akan malas melakukan aktifitas terutama dalam bekerja. Mereka hanya terfokus pada permainan.

b. Kurang bersosialisasi dengan masyarakat

Akibat dari keseringan bermain game online dapat membuat orang menjadi pendiam dan sering mengurung diri di kamar bermain game atau berkumpul di tongkrongan sepanjang waktu. Sehingga membuat kurangnya terjadi sosialisasi di masyarakat karena sibuk bermain *game*.

c. Gangguan pada mata

Bermain *game online* terlalu lama yang dilakukan setiap hari dapat menyebabkan kerusakan pada mata karena radiasi yang dihasilkan dari layar hp. Sehingga membuat *game online* menjadi negatif karena dimanfaatkan secara berlebihan oleh pengguna.

d. Kecanduan

Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Jika seseorang memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.

*Game online* memiliki korelasi kuat pada kasus kekerasan pada anak dan remaja. Berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:<sup>29</sup>

a) Dari Segi Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancara radiasi dari layar monitor, sering tidur terlalu malam dan sebagainya.

b) Dari Segi Psikologis

Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti : perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang telah kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam permainan tersebut.

c) Dari segi waktu

*Game-game* ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setaip kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih mengasyikan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi pemain untuk meninggalkan gamegameini dan bangkit, bahkan untuk shalat.

---

<sup>29</sup> . Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 1978, h. 320

Sehingga, mereka menunda sholat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan sholat sama sekali.

d) Dari Segi Keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktifitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain *game online*. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *vouchernya* saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu, dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah untuk mengajarkan seorang anak (yang belum memiliki penghasilan sendiri) untuk melakukan kebohongan (kepada orang tua) serta melakukan berbagai macam cara termasuk mencuri supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.

Jadi dapat di simpulkan Fenomena kecanduan *game domino higgs* pada kalangan Mahasiswa sudah banyak terjadi di kalangan masyarakat Indonesia. kecanduan *game domino higgs* adalah suatu kelekatan kompleks pada penggunaan *smartphone* yang menyebabkan ketergantungan pada individu yang tidak baik untuk dirinya. Aspek-aspek kecanduan *game domino higgs* diantaranya adalah terlalu memikirkan *game domino higgs*, terobsesi hingga mencapai kepuasan dengan melalui *game domino higgs*, tidak dapat



mengontrol diri. terjadi kecemasan bila tidak memainkan *game domino higgs* lupa waktu ketika menggunakan *smartphone* bahwa untuk kepentingan belajar.

### 3. Faktor Penyebab *Kecanduan Game Higgs Domino*

Menurut Edward lingkungan sangat mendukung untuk selalu membuat orang sekitar meniru lingkungan tersebut. Keinginan yang sangat besar yang biasanya datang dari rekan kerja, teman kuliah, tuntutan pekerjaan, dan media membuat seseorang sangat terpengaruh secara cepat.<sup>30</sup>

Selain faktor-faktor tersebut, terdapat juga faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*, antara lain:<sup>31</sup>

#### a. Faktor internal

- a) Perasaan yang kuat yang muncul dari keinginan diri pemain untuk memperoleh kemenangan dalam bermain *game online*.
- b) Rasa bosan yang dirasakan individu ketika berada dimanapun, yang akhirnya melampiaskan dengan bermain *game online*.
- c) Ketidakmampuan individu dalam mengatur prioritas di dalam dirinya, seperti mengerjakan aktivitas penting lainnya, karena

---

<sup>30</sup> .Ibid.,hal.8

<sup>31</sup> . Adi Agung Sedayu “Implementasi Teknik *Self Management* Untuk Mengatasi *Kecanduan Game Online Higgs Domino Island* Pada Mahasiswa Di Tuban Uin Sunan Ampel Surabaya 2022, Hlm. 34-35

hal tersebut adalah penyebab timbulkan kecanduan terhadap *game online*.

d) Kurangnya *self* mangement dalam diri individu, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang dapat timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor eksternal

a) Lingkungan tempat tinggal individu yang kurang terkontrol, seperti teman-temannya yang juga bermain *game online*.

b) Individu yang kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu tersebut memilih jalan alternatif yaitu dengan bermain *game online*.

c) *Game online* adalah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi dirinya.

d) Harapan orang tua maupun orang terdekat yang melambung tinggi terhadap dirinya.

### C. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Fitriah, 2023, “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Tocen Economy* untuk Menangani Anak yang Kecanduan *Game Online* di UPT SDN 7 Tarawang”. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Masmuddin dan Amrul Aysar Ahsan.<sup>32</sup>

Pada penelitian ini memiliki kesamaan tentang pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok, sama menyelesaikan kecanduan game online. Namun, perbedaannya adalah pada penelitian yang dilakukan di atas pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok dilakukan pada Lembaga Pendidikan formal yaitu SDN 7 Terowang, penelitian tersebut menggunakan teknik *Tocen Economy*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Instrumen penelitian menggunakan angket dengan 30 pernyataan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 12 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada Lembaga Pendidikan formal yaitu IAIN Curup Fakultas Tarbiyah, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan melakukan sampel 10 orang yang kecanduan *game online*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Saputri Ayu Luluh judul penelitian Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Tkj Di Smk n 1 Lampung Barat” Universitas Islam

---

<sup>32</sup> .Fitriah “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Tocen Economy* Untuk Menangani Anak Yang Kecanduan Game Online Di Upt Sdn 7 Terowang” Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023.

Negeri Raden Intan Lampung, Self control (Pengendalian diri) merupakan kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri kemampuan untuk menekan implus-implus atau tingkah laku implusif.<sup>33</sup>

Persamaan yang di dalamnya membahas tentang bagaimana pelayanan Bimbingan Kelompok di SMK 1 Lampung Barat, juga mengurangi kecanduan game online, Relevansi penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah sangat saling mendukung. Namun perbedaan jenis layanan Bimbingan kelompok yang dilakukan pada kelas X di SMKN 1 Lampung Barat. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik Self Control terhadap penurunan tingkat kecanduan game online pada peserta didik kelas X TKJ di SMKN 1 Lampung Barat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan Pre-Experimental design dalam bentuk One-Group Pre-test Post-test Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni wawancara, angket dan observasi serta dokumentasi. sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah layanan Bimbingan Kelompok terhadap Mahasiswa di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah. Penelitian yang di

---

<sup>33</sup>. Saputri Ayu Luluh “*Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Tkj Di Smkn 1 Lampung Barat*” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022

lakukan dengan metode kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Di lakukan pada mahasiswa yang kecanduan game online kemudian di lakukan bimbingan kelompok.

3. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Rismaniar dengan judul penelitian yang di lakukan “Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Di Man 3 Medan” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Masalah dalam penelitian ini adalah kondisi dari kecanduan gadget yang dialami oleh siswa dengan subjek penelitian siswa Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok terhadap kecanduan gadget di MAN 3 Medan.<sup>34</sup>

Persamaan yang di dalamnya membahas tentang bagaimana pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok dengan melakukan berkelompok pada pusat pemecahan masalah pada konseli dan mengurangi kecanduan game online serta sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan perbedaan yang terjadi dimana pelaksanaannya bimbingan kelompok di sekolah adalah guru BK langsung ikut campur dalam mendisiplinkan siswanya supaya terhindar dari kecanduan Gadget di MAN 3 Medan. Kemudian melakukan dengan

---

<sup>34</sup> . Rismaniar “*Aplikasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Di Man 3 Medan*” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018.

pengunaan aplikasi Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini pelaksana dari layanan Bimbingan Kelompok adalah Mahasiswa itu sendiri di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh saudari ULY ANDRI RAYA (2019) dari Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2019 mengenai “Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Siswa Smp Negeri 6 Percut Sei Tuan. Penelitian ini memberikan makna bahwa melalui layanan bimbingan kelompok siswa dapat mengetahui bagaimana gejala dan dampak kecanduan gadget baik yang diamati atau dialami oleh siswa.<sup>35</sup>

Persamaan dalam penelitian ini untuk mengetahui pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok untuk mengatasi kecanduan gadget siswa SMP Negeri 6 Percuti Sei Tuan yang mana pelaksana dari kegiatan ini adalah peneliti melakukan penkajian terhadap siswanya yang mengalami kecanduan pada Gadget lalu di lakukan bimbingan kelompok. Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Adapun informan dalam penelitian ini berasal dari sumber Sumber Skunder dan Sumber Primer. Sedangkan perbedaan pada

---

<sup>35</sup> . Raya Andri Uly “Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Siswa Smp Negeri 6 Percut Sei Tuan” Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019.

penelitian yang dilakukan oleh penulis saat ini kegiatan layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengentaskan permasalahan pada kebiasaan mahasiswa terhadap kecanduan *domino higgs* yang langsung di alami oleh mahasiswa di IAIN Curup Fakultas Tarbiyah.

5. Penelitian yang dilakukan oleh saudari Ika Sandra Dew ,Lina Ayu Ashari Harahap dan judul penelitian “Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sociodrama dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa “ Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Sumatra Utara Indonesia 1 linaayuash.<sup>36</sup>

Pada penelitian ini memiliki kesamaan tentang pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok dan pencegahan terhadap kecanduan game onlne pada siswa. Namun, perbedaannya adalah pada penelitian yang dilakukan di atas pelaksanaan layanan Bimbingan Kelompok banyak sekali menggunakan metode dalam memecahkan masalah seperti ada yang menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui teknik sociodrama dan mengimplementasikan layanan. Penelitian ini akan melakukan pengambilan sekitar 10 (Sepuluh) anak yang memiliki kecanduan gadget yang tinggi kemudian diberikan layanan bimbingan kelompok teknik sociodrama. sedangkan dalam penelitian yang di lakukan dapat perbedaan pelaksanaan terhadap layanan ununtuk mencegah

---

<sup>36</sup> . Ika Sandra Dew ,Lina Ayu Ashari Harahap “*Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sociodrama dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa “ Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Sumatra Utara Indonesia 1 linaayuash, 2021*

kebiasaan mahasiswa kecanduan *game higgs domino* yang akan terus menerus terjadi pada mahasiswa. Penelitian di lakukan dengan metode penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan dari beberapa judul di atas, maka penelitian ini yang berjudul Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island* (Studi Kasus Mahasiswa Iain Curup Fakultas Tarbiyah 2020-2022) tentunya memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya.



## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Jenis penelitian**

Secara umum metode penelitian di definisikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis serta mempunyai tujuan utama baik praktis atau teoritis. Dengan demikian metode penelitian merupakan suatu langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk menciptakan sebuah karya tulis ilmiah. Sekaran mengemukakan bahwa penelitian merupakan suatu kegiatan yang terorganisir, sistematis, berdasarkan data, dilaksanakan secara kritis, objektif, ilmiah agar mendapatkan jawaban maupun pemahaman yang lebih mendalam atas suatu masalah.<sup>37</sup>

Penelitian kualitatif ialah suatu penelitian yang hasil penelitiannya tidak diperoleh dengan prosedur statistik dan metode kuantifikasi yang lain. Penelitian ini biasanya menggunakan pendekatan naturalistik untuk memahami suatu fenomena tertentu. Penelitian kualitatif ini adalah penelitian yang menekankan di pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi empiris atau natural setting yang holistik, kompleks, dan rinci.<sup>38</sup>

Dalam penelitian ini, penulis memilih metode penelitian deskriptif kualitatif sebuah metode yang efektif buat tujuan menggambarkan fenomena- fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat kenyataan maupun fenomena hasil rekayasa. Pada penelitian deskriptif kualitatif, peneliti tidak melakukan manipulasi atau menyampaikan perlakuan- perlakuan tertentu terhadap

---

<sup>37</sup> . Conny R Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Grasindo, 2010.

<sup>38</sup> . Aibi Anggito dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat: CV Jejak, 2018, hal.8.

variable, tetapi semua kegiatan, keadaan, peristiwa, aspek komponen serta variable berjalan apa adanya.<sup>39</sup>

Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami dengan penuh fenomena yang dialami oleh subyek penelitian; perilaku, motivasi diri dan fenomena secara holistik, serta secara deskriptif berbentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Dalam studi pendidikan, penelitian kualitatif dapat dilakukan untuk memahami berbagai fenomena perilaku mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry*. Dimana proses tersebut menekankan pada pencarian arti atau makna, tentang suatu fenomena; fokus dan *multi-metode*, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan banyak cara, serta disajikan secara naratif.

Jadi penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang melahirkan data deskriptif baik itu berbentuk kata tertulis atau lisan dari obyek yang diamati. Kemudian akan dilaporkan dalam bentuk narasi (pemaparan). Dimana penelitian ini dilakukan secara langsung dengan kenyataan dilapangan melalui pengamatan, wawancara dan penelaahan dokumen dari pengamatan yang diperoleh Pada penelitian ini yang akan diamati adalah Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok) Dilihat dari tipe analisis datanya maka penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif.

---

<sup>39</sup> . metode, *penelitian kualitatif*

## **B. Tempat dan waktu**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024.

## **C. Subyek penelitian**

Subyek penelitian merupakan suatu hal penting dalam penelitian. Subyek ini bisa berupa benda, hal atau orang.<sup>40</sup> Menurut Lincoln dan Guba mengutip dari karangan Sugiyono mengemukakan bahwa penentuan sampel penelitian kualitatif berbeda halnya dengan penentuan sampel penelitian kuantitatif. Penentuan sampel pada penelitian ini tidak didasarkan pada perhitungan statistic atau berupa angka. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini berfungsi untuk memperoleh informasi yang maksimal.<sup>41</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka subjek penelitian ini adalah dengan menggunakan *Snowball Sampling*, yaitu teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu. Subjek Penelitian dipilih berdasarkan kriteria diantaranya, siswa yang diteliti merupakan mahasiswa yang *kecanduan game higss domino island* di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang benar sebagai Mahasiswa.

## **D. Sumber data**

Menurut Sugiyono bahwa kriteria penelitian kualitatif adalah data yang pasti. Data yang dimaksud adalah data yang sebenarnya sebagaimana adanya, bukan data yang sekadar terlihat, terucap, tetapi mengandung makna balik yang

---

<sup>40</sup> Suharsimi Arikunto dalam Sumarto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Renika Cipta 2010, h.151.

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2014, h.302.

terlihat dan terucap tersebut<sup>42</sup>. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil penelitian yang diperoleh melalui dua sumber, yaitu primer dan sekunder.

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya.

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Mahasiswa yang kecanduan *game higgs domino island* di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup angkatan 2020-2022
- b. Informasi dari teman di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup angkatan 2020-2022
- c. Informasi dari Konselor kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

#### 2. Data Sekunder

Data dalam penelitian ini adalah perolehan yang bukan secara langsung dari sumbernya, yakni sumber data yang dipakai adalah secara tertulis seperti jurnal, majalah, buku dan dokumen lainnya, serta dari pihak yang terkait mengenai Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok).

### **E. Teknis pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan trigulasi (gabungan). Observasi (observasi di bagi menjadi 3 macam)

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012, hal 15.

## 1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengamati atau melihat secara langsung, dapat diistilahkan sebagai proses pengobservasian obyek penelitian atau peristiwa baik berupa makhluk, benda mati ataupun alam.<sup>43</sup> Observasi dilakukan buat memperoleh data dengan cara mengamati dan mencatat atas objek yang diteliti. Observasi berdasarkan Sugiyono ialah sebuah teknik pengumpulan data, memiliki teknik yang khusus bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner.<sup>44</sup> Dalam karangan Sugiyono yang dikutip dari Sanafiah Faisal, mengklasifikasikan observasi menjadi 3 yaitu observasi berpartisipasi, observasi secara terang-terangan dan tersamar, serta observasi yang tak berstruktur.<sup>45</sup>

Lebih bisa melihat hasil observasi di lakukan peneliti melakukan dengan cara-cara berikut ini :

### a. Jenis observasi

Observasi jenis partisipasi adalah metode pengumpulan data yang di gunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan di mana atau observasi benar-benar dalam keseharian responden.

---

<sup>43</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras. 2009, hal. 61.

<sup>44</sup> . Arikunto Suharsimi, "*Metodelogi Penelitian*," Yogyakarta: Bina Aksara, 2006.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV. Alfabeta, 2014, hal.64.

b. Pengumpulan Data observasi

Data yang di kumpulkan dari hasil pengamatan di lapangan melihat langsung dengan kejadian-kejadian kebiasaan mahasiswa melakukan bermain *game online*. Observasi dilakukan buat memperoleh data dengan cara mengamati dan mencatat atas objek yang diteliti

c. Berapa kali observasi di lakukan

Pada penelitian ini peneliti melakukan obsevasi selama 10 kali dari hari yang berbedah.

d. kapan observasi di lakukan

Obsevasi di lakukan pada tanggal 8-12 januari 2024, dan 22-26 januari 2024 pada waktu jam kuliah berlangsung peneliti mengamati dari setiap prodi di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

2. Wawancara

Esterberg menyatakan bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. Selain itu, Esterberg yang dikutip dalam karangan Sugoyono, menyatakan bahwa, wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>46</sup>

Dalam kesempatan ini biar lebih jelas dalam pemaparan wawancara ada bebarapa hal yang harus di ketahui yaitu :

a. Jenis wawancara di gunakan

---

<sup>46</sup> . Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 2017

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara secara semiterstruktur. Karena dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuannya adalah untuk menemukan informasi secara lebih terbuka dan luas. Teknis pelaksanaan wawancara, yaitu peneliti harus mendengarkan dengan teliti, serta mencatat hal yang dikemukakan oleh informan. Kegiatan wawancara ini dilakukan oleh peneliti kepada narasumber untuk mengetahui berbagai permasalahan yang terjadi tentang

b. Cara pengumpulan data wawancara

Pengumpulan data wawancara yaitu dengan melakukan wawancara pada teman-teman di Fakultas Tarbiyah, mahasiswa yang bermain *game online*, dan pemimpin kelompok.

c. Siapa yang di wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung pada teman-teman yang ada di Fakultas Tarbiyah yang dekat dengan pemain *game online*, dan peneliti melakukan wawancara dengan pemimpin kelompok serta melakukan wawancara dengan mahasiswa yang kecanduan *game online*. Adapun mahasiswa yang kecanduan *game online* berasal dari prodi BKPI, MPI, PBA, TBIN, dan PAI dari sana peneliti mendapat hasil wawancara dengan bukti surat keterangan sudah wawancara.

d. kapan wawancara di lakukan

peneliti melakukan wawancara pada jam istirahat pembelajaran dan wawancara itu di lakukan di Fakultas Tarbiyah pada tanggal 20 Mei

2024 dan di lakukan lagi wawancara pada bimbingan kelompok yang berbeda pada bimbingan kelompok pertama tanggal 22 mei 2024, pada bimbingan kelompok kedua tanggal 29 mei 2024, dan pada bimbingan kelompok ketiga pada tanggal 05 juni 2024.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi Adalah perhimpunan data yang diperoleh dan diadakan penganalisan, baik dokumen tertulis, *picture*, maupun elektronik.<sup>47</sup> Teknik pengumpulan ini digunakan untuk *collected* data berupa hal-hal yang berkaitan atau berkorelasi dan menyokong penelitian. Dokumentasi dapat berupa *picture* (gambar), audio, *video*, dan dokumen lainnya.

Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data mengenai Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kebiasaan Siswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup 2020-2022).

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah.<sup>48</sup> Analisis data kualitatif adalah proses menggali dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan lain-lain, sehingga dapat mudah dipahami dan

---

<sup>47</sup>. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010, hal 221.

<sup>48</sup>. Imam supragoyo, *Tobroni, metode penelitian sosian dan agama*, Bandung: Rosda karya, 2003, 191



diinformasikan. Emzir terdapat tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif.<sup>49</sup>

#### 1. Reduksi data

Reduksi artinya rangkum. Sedangkan mereduksi artinya merangkum, memilih dan memilah hal-hal penting, memfokuskan pada hal-hal yang pokok, serta membuang yang dipandang tidak dibutuhkan atau perlu. Maka data yang telah direduksikan akan mempermudah penulis untuk menyusun secara sistematis dan melanjutkan penelitian (pencarian sumber data) bila dipandang perlu dan masih kurang.

Misalkan dalam bidang pendidikan, setelah peneliti meneliti pada *setting* sekolah sebagai tempat penelitian, maka dalam mereduksi data peneliti akan memfokuskan pada etika mahasiswa, sebagai contoh baik atau belum. Dalam proses mereduksi data, setiap peneliti akan diarahkan oleh pencapaian penelitian, yakni temuan-temuan.

Oleh sebab itu, jika pada proses penelitian peneliti menemukan atau memperoleh sesuatu yang dipandang asing (tidak dikenal) dan belum berpola. Hal inilah yang menjadi tendensi peneliti dalam melakukan reduksi data. Seperti melakukan penelitian di tengah hutan, maka pohon-pohon atau tumbuh-tumbuhan dan binatang-binatang yang belum dikenal selama ini, justru menjadi titik fokus untuk pengamatan selanjutnya.

---

<sup>49</sup>. Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010 hal 129.

## 2. Penyajian Data

*Data display* adalah proses penyajian data dengan menguraikan secara singkat antar bagian hubungan kategori dan semacamnya. Hal ini memicu Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif.<sup>50</sup> Dengan adanya penyajian data, maka mempermudah peneliti dalam merancang dan menjalankan rencana tersebut. Baik data-data yang telah diterima dari data primer, ataubahkan sekunder.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Pada penelitian ini peneliti sengaja menarik kesimpulan bersumber pada yang telah diperoleh, sehingga mampu mendeskripsikan pola yang terjadi secara terperinci.

### **G. Teknik Keabsahan Data**

Merupakan teknik uji keabsahan data. Peneliti memakai uji kredibilitas, yakni teknik triangulasi. Artinya, uji keabsahan data triangulasi sebagai cara pengumpulan (collevtion) data yang bersifat menggabungkan (combine) dari berbagai teknik dan sumber data yang telah ada.<sup>51</sup> Jika peneliti melangsungkan data dengan triangulasi, maka dapat diartikan bahwa peneliti melangsungkan pengujian dalam kurun waktu (sekaligus) dari data yang diperoleh. Adapun cara pengecekan data triangulasi, yakni sebagai berikut:

---

<sup>50</sup>. Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Kontruktif* Bandung: ALFABETA, 2018, hal 141.

<sup>51</sup>. Sumarto, "Peran Dan Kredibilitas Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah Ban S/M Mewujudkan Sekolah Efektif Melalui Manajemen Mutu." *Jurnal Literasiologi* 1.1 2018, hal 12.

### 1. Sumber

Triangulasi sumber merupakan pengujian kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.

### 2. Teknik

Triangulasi teknik merupakan pengujian kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada narasumber yang sama, namun dengan teknik yang berbeda.

### 3. Waktu

Triangulasi waktu/data yaitu untuk menguji kredibilitas data digunakan setelah penulis melakukan wawancara, penulis mengadakan penelitian kembali guna mencocokkan data maupun informasi yang telah diperoleh sehingga dapat memberikan data yang lebih valid.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> . Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 309

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan dan Analisis**

Pada bagian ini penulis akan memaparkan temuan hasil yang didapati dari lokasi penelitian. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara terhadap informan di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, maka peneliti menjabarkan hasil temuan mengenai Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup 2020-2022).”

##### **1. Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island***

Hasil Observasi awal adalah observasi dengan teman-teman mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup menjelaskan bahwa di Perguruan Tinggi sekarang sudah banyak kegiatan yang menyimpang yang sangat meresahkan terhadap kebiasaan mahasiswa bermain *game online* seperti yang dijelaskan pada bab satu dibagian latar belakang permasalahan yang ada di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup bahwa mahasiswa yang ada di Perguruan Tinggi itu sangat merasakan dampak yang negatif dari permainan *game online* maka dari itu saya mengambil tindakan dengan melakukan bimbingan kelompok sebanyak tiga kali dengan sampelnya 10 orang mahasiswa-mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

Peneliti melakukan observasi melihat kegiatan mahasiswa langsung dengan menyatakan :

Peneliti melihat banyak sekali mahasiswa bermain game online, apalagi di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, dari berbagai mengecek langsung ke ruangan lokal, taman depan kelas, semua sibuk dengan hpnya masing-masing dan kurangan sosialisasi di lakukan, peneliti juga melihat teman-teman yang bermain game online ini kebanyakan orang-orang ekonomi kebawah, dan sebagian lagi yang bermain game online ini orang-orang yang jarang bersosialisasi.<sup>53</sup> Namun sebelum melaksanakan bimbingan kelompok, peneliti

melakukan wawancara terlebih dahulu dengan salah satu mahasiswa dari prodi PAI atas nama dengan inisial SU . bahwa SU menyatakan yaitu :

“Mengenai *game online* sangat nikmat yang SU lakukan dalam waktu kapan saja dan di mana saja, SU mengatakan banyak sekali orang bermain *game online* ini dengan mudah untuk mendapatkan uang yang banyak, dengan melakukan pertukaran koin yang di mainkan SU langsung dapat uang dengan mudah.<sup>54</sup>

Kemudian selalu menayakan tentang banyak hal Melihat dari kebiasaan mahasiswa semakin asik dengan permainan *game online* yang di mainkan, kemudian peneliti menayakan lagi dari salah satu mahasiswa atas nama inisial RA dengan pernyataan :

“Awal mula saya tertarik kedalam permainan aplikasi *higgs domino island* bermula ketika banyak kawan-kawan bermain apk ini mendapatkan keuntungan yang berkalilipat dengan modal kecil sehingga saya pun tertarik untuk coba-coba bermain judi *online* tersebut sehingga sampai sekarang tetap bermain”<sup>55</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan salah satu mahasiswa dari prodi MPI atas nama dengan inisial AL.H bahwa AL.H menyatakan yaitu :

“Mula saya tertarik main game online ini karena melihat kawan sangat asik dan seyum-seyum sendiri, kamudian saya untuk

---

<sup>53</sup> . Observasi penelitian.

<sup>54</sup> .SU, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>55</sup> . RA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

mencoba bermain, ternyata mainnya tidak susah cukup mencari pertukaran koin dan kita juga ada koin untuk bermain atau cipnya dari sana lah mendapatkan keuntungan yang berkalilipat dengan modal kecil, karena itu lah banyak di sukai kalangan remaja apa lagi kalangan mahasiswa.<sup>56</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan salah satu mahasiswa dari prodi BKPI atas nama dengan inisial DAI dan AR

bahwa DAI dan AR menyatakan yaitu :

“Saya tertarik kedalam permainan *game higgs domino island* aplikasi game online yang menyediakan beragam pilihan permainan seperti domino, poker, ludo, dan permainan slot, alat transaksi yang digunakan dalam permainan ini adalah chip, chip didapat apabila menang dalam permainan begitupun sebaliknya, banyak sekali kami suka bermain dengan slot karena lebih mudah saja.”<sup>57</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan salah satu teman mahasiswa dari prodi BKPI atas nama dengan inisial AG

bahwa AG menyatakan yaitu :

“Saya tau permainan *game higgs domino island* suatu judi online tapi semua senang memaikkannya karena mudah mendapatkan uang, saya sudah berikan nasehat pada teman-temanku tentang apapun bentuknya ketika di dalam permainan terdapat unsur taruhan, untung-untungan maka sudah pasti masuk ke dalam kategori judi.”<sup>58</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan yang kecanduan *game domino* mahasiswa dari prodi MPI atas nama dengan inisial GUS bahwa GUS menyatakan yaitu :

“Saya tau permainan *game higgs domino island* permainan yang sangat mengiurkan, dulu saya hanya pemain *gema* juga seperti PS, mobalezen, permainan ular belum mengenal permainan judi online, melihat orang mainnya semakin seruh dapat uang banyak dengan

---

<sup>56</sup> . AL.H, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>57</sup> . DAI & DAI , mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>58</sup> . AG, Teman salah satu mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

modal yang kecil dari sana lah saya tertari ingin mencoba sampai sekarang bermainnya.<sup>59</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan yang kecanduan *game domino* mahasiswa dari prodi PBA atas nama dengan inisial RDA bahwa RDA menyatakan yaitu :

“Saya ketagihan permainan *game higgs domino island* sewaktu saya masuk kuliah ini, dulu saya mondok saya jarang memegang HP karena HP dilarang, saya kuliah di Perguruan Tinggi menemukan kawan yang suka main game online, saya berkawan terus sehingga saya masuk di bagian mereka bermain game online juga, karena tadi asik dan sering menang dan kalah juga dalam bermain.”<sup>60</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan yang kecanduan *game domino* mahasiswa dari prodi PBA atas nama dengan inisial MA bahwa MA menyatakan yaitu :

“Saya ketagihan permainan *game higgs domino island* sewaktu saya masuk kuliah ini, dulu saya mondok sama dengan RDA, saya jarang memegang HP karena HP dilarang, saya kuliah di Perguruan Tinggi menemukan kawan yang suka main game online, saya berkawan terus sehingga saya masuk di bagian mereka bermain game online juga, karena tadi asik dan sering menang dan kalah juga dalam bermain.”<sup>61</sup>

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan yang kecanduan *game domino* mahasiswa dari prodi TBIN atas nama dengan inisial AND bahwa AND menyatakan yaitu :

“Awal saya ketagihan permainan *game higgs domino island* saya ikut dengan lingkungan yang sangat suka bermain game, dan saya dari kecil suka bermain game, karena seruh sekarang saya terikat dengan game online, karena di ajak teman-teman karena juga saya mau bermain game.”<sup>62</sup>

---

<sup>59</sup> . GUS, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>60</sup> . RDA mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>61</sup> . MA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>62</sup> . AND, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

Kemudian peneliti melakukan wawancara lebih lanjut dengan yang kecanduan *game domino* mahasiswa dari prodi PAI atas nama dengan inisial ANH bahwa ANH menyatakan yaitu :

“Saya tau permainan *game higgs domino island* dari seponsor yang selalu datang setia saya membuka aplikasi, yang menayangkan permainan yang mencari koin yang sama dengan di giurkan hadia yang besar.<sup>63</sup>

Sehinggah dapat di simpulkan bahwah apa yang sudah di dapatkan terhadap dari hasil observasi dan wawancara bahwasannya benar jika informan mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup pada tanggal 20 mai 2024 bahwasanya Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island* dari awal mulai bermain *game online* bermula dari ajakan kawan –kawan dan tergiur dengan cara mendapatkan uang yang sangat mudah dengan modal yang sedikit.

## **2. Faktor-faktor *Game Higgs Domino Island***

Ada beberapa faktor penyebab Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup terjerumus kedalam permainan *game online* diantaranya dari dua sudut pandang yaitu faktor internal dan eksternal adapun dari faktor tersebut mencakup pada diri individu, lingkungan, pergaulan, perilaku, ekonomi. Berdasarkan pengamatan penulis melihat Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup banyak yang terlibat. Tidak hanya pengamatan saja menurut hasil wawancara Seperti juga keterangan wawancara yang diberikan MA dari prodi PBA dan ANH

---

<sup>63</sup> . ANH, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024



dari prodi PAI dimana ucapan yang sama di sampaikan dari bermain *game online* terhadap faktor dirinya sendiri dengan menyatakan :

“Awal mula saya tertarik kedalam permainan aplikasi *higgs domino island* bermula ketika banyak kawan kawan bermain apk ini mendapatkan keuntungan yang berkalilipat dengan modal kecil sehingga saya pun tertatik untuk coba coba bermain *game online* tersebut, sehinggah saya tidak bisa mengontrol diri saya untuk tidak bermain *game online*, karena sudah ketertarikan *game online*, saya langsung mengintal apk untuk bermain.<sup>64</sup>

Seperti juga keterangan wawancara yang diberikan SU dari prodi PAI dan RA dari prodi BKPI dimana keduanya dalam pernyataan yang sama ketika wawancara berlangsung terhadap faktor bermain *game online* dengan menyatakan :

“Pada awal mulai itu melihat kawan yang selalu beruang kemudian saya berpikir mudah sekali mendapatkan uang, kemudian ada berkeinginan untuk coba-coba bermain *game online* main pertama kalah karena saya belum terlalu paham, kemudian saya beli lagi cip untuk modal main dan bisa naik koin yang saya main, dari kesenangan situ lah menjadi kebiasaan bermain *game online* terus-menerus, sehingga saya tidak bisa mengontrol diri saya untuk tidak bermain *game online*, karena sudah ketertarikan *game online*, saya terus sekarang mencoba mengurangi aktivitas saya tidak lagi bermain *game online*.<sup>65</sup>

Dalam pernyataan di atas Seperti keterangan MA dari prodi PBA, ANH dari prodi PAI, SU dari prodi PAI dan RA dari prodi BKPI salah satu mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, mengatakan hal yang serupah dengan awal cerita berkeinginan coba-coba bermain *game online* dari hal tersebut kita mengetahui faktor yang terjadi berawal pada dirinya sendiri karena tidak bisa lagi mengontrol dirinya untuk tidak

---

<sup>64</sup> . MA dan ANH, *mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>65</sup> . SU dan RA, *mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

bisa bermain *game online*. Bahwasanya melatar belakangi bermain *game online* ini juga para pelaku berawal dengan terus mencoba untuk mendapatkan uang dengan cara yang cepat tapi dengan jalan yang salah.

Seperti juga yang diberikan oleh teman dengan insial RI dan ANG dari prodi PAI dalam pernyataan yang sama dalam wawancaranya sebagai berikut :

“Saya melihat semua yang main game online ini, banyak sekali di pengaruh dengan keinginannya tapi yang lebih banyak pengaruh dari lingkungan dan ekonomi, semua teman-teman yang saya temui berkeinginan uang yang banyak tapi malas untuk kerja, maunya dengan cara yang santai uangnyaanya besar, maka dari itu teman-teman saya banyak melakukan permainan judi online, kadang saya kasih nasehat berhenti lah dari permainan yang haram, jawabnya haram halal hantam.<sup>66</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan insial AL.H dari Prodi MPI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Awal mula saya bermain aplikasi *higgs domino island* ini bermula ketika kumpul bareng sama kawan kawan kamar disaat itu mereka membicarakan hasil kemenangan yang didapat dari hasil bermain apk tersebut dimana kemenangan yang didapat berkalilipat dari modal yang mereka pertaruhkan hingga saya pun tertarik mencobanya hingga kecanduan sampai sekarang.<sup>67</sup>

Dari hasil wawancara insial AL.H dimana lingkungan atau sirkel pertemanan sangat berpengaruh bagi karakter seseorang, walaupun awal mula mereka yang mencoba tidak ikut ikutan untuk bermain, namun dengan seiringnya waktu dan ajakan yang terus

---

<sup>66</sup> . RI & ANG, *Teman seprodi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>67</sup> . AL.H, *mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

menerus dari kawan sebaya lambat laun, bakal ikut bermain walupun dengan niatan hanya ingin coba coba.

Seperti juga yang diberikan oleh teman dengan insial ER dari prodi BKPI dalam pernyataan wawancaranya sebagai berikut :

“Saya melihat teman-teman saya di prodi BK, banyak sekali bermain *game online* berbentuk judi, masih normal ajakan karena untuk mengisi waktu luang, saya lihat teman saya RA, DAI, AR dan teman yang lain sudah selalu keterbiasaan bermain *game online* berbentuk judi, mereka bermain yang trending sekarang bermain *slot*, awal mereka belum terlalu sering bermain slot, karena ada sekali dulu awal main menang dapat keuntungan besar lalu main terus tak ingat lagi waktu, tugas kuliah dan perannya sebagai mahasiswa, faktor yang paling mendukung bagi mereka faktor ekonomi karena juga mereka perokok berat, dari hasil slotnya untuk membelikan kebutuhan.<sup>68</sup>

Di mana keterangan wawancara yang diberikan AND dari prodi TBIN dan RDA dari prodi PBA dimana keduanya dalam pernyataan yang sama ketika wawancara berlangsung terhadap faktor bermain *game online* dengan menyatakan :

“Saya pada awal mulai itu di ajak oleh teman saya satu lokal untuk bermain *game online* kemudian saya main lah pada waktu itu ternyata main tidak susah dan kedua saya ikut menjual hasil menang game online dengan teman saya yang menang, melihat teman saya dapat uang yang banyak yang tidak terlalu sulit untuk berkerja cumah duduk main HP dapat uang, dari di ajak teman lah, saya main *game online* sehingga terus-menerus sampai tidak bisa lagi di pisahkan.<sup>69</sup>

Di lingkungan tempat tinggal Mahasiswa, teman- temannya juga rata-rata bermain *game online* sehingga setiap hari mereka bermain

---

<sup>68</sup> . ER. *Teman seprodi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>69</sup> . AND dan RDA, *mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

*game online* tersebut. Seperti halnya dengan semua informan utama yang mengenal *game online* dari teman-teman pergaulannya atau tergiur dengan hasil yang didapatkan dari temannya, ditambah dengan terlibatnya mereka pertama kali terhadap *game online* disaat ke, yang tentunya seluruh kesempatan datang tidak ada kegiatan yang di ikuti maka di situ lah mulai bermain *game online*. Tentunya ini sangat berdampak kepada karakter setiap informan, Apabila mengarah kepada situasi dan kondisi yang mereka rasakan pada saat itu, seharusnya mereka dapat menentukan sikap dan keputusan yang didasari oleh pertimbangan yang matang, akankah harus ikut bermain juga atau tidak dan bisa juga dengan menjauh atau keluar dari zona yang mereka tempati saat ini. Dimana lagi keterangan wawancara yang diberikan AR dari prodi BKPI dan GUS dari prodi MPI dimana keduanya dalam pernyataan yang sama ketika wawancara berlangsung terhadap faktor bermain *game online* dengan menyatakan :

“Saya pada awal tidak mau terlibat dari permainan game online di karenakan sudah mengetahui dampaknya, dengan berjalanya waktu dalam pergaulan saya melihat makin seruh aja orang yang bermain *game online* di karenakan mudah mendapatkan uang, di dalam kelas maupun di luar kelas teman saya selalu fokus pada Hpnya bermain siang dan malam, kemudia dari pada itu saya saya ikut bersama teman saya setiap hari ada rasa ingin bermain juga, pada awalnya di modali oleh teman saya dalam bermain *game online*, kemudia teruskan saya bermain sampai saat ini masih bermain.<sup>70</sup>

Penyataan di atas juga sangat sulit untuk menghidar dari pergaulan apa lagi sudah fatner dalam bermain dan berkerja tapi bukan dari faktor

---

<sup>70</sup> . AR dan GUS, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

lingkungan saja ada juga dari faktor eksternal lain seperti keterangan wawancara yang diberikan DAI dari prodi BKPI dimana pernyataan ketika wawancara berlangsung terhadap faktor bermain *game online* dengan menyatakan :

“saya bermain *aplikasi higgs doino island* tergiur karna banyak yang mendapatkan uang dari aplikasi terseut dimana mereka bertaruh degan modal yang terbilang kecil bisa di kailipatkan atau di gandakan karna hal ituah dimana saya mulai bermain aplikasi tersebut dengan harapan uang yang seharus nya di gunakan untuk kebutan sehri hari dapat di kailipatkan”<sup>71</sup>

Dalam beberapa hal juga pernyataan DAI dari prodi BKPI bahwasanya faktor ekonomi juga menjadi alasan mengapa para Mahasiswa bermain *game online* aplikasi *higss domino island* dengan angan-angan bisa berkalilipat uang yang ditaruhkan bisah menghasilkan yang lebih besar, juga banyak kebutuhan yang ingin dipenuhu sehingga melakukan langka bermain *game online*.

Dalam pernyataan di atas Seperti keterangan AL.H prodi MPI , ANP dari prodi TBIN, RDK dari prodi PBA, AR dari prodi BKPI, GUS dari prodi MPI dan RA dari prodi BKPI salah satu mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, mengatakan hal yang serupa dengan bermain *game online* di pengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal dengan dua faktor tersebut mempengaruhi faktor diri sendiri berkeinginan dan melaluhi pergaulan atau lingkungan sekitar serat

---

<sup>71</sup> . DAI, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

faktor ekonomi hal ini lah dengan siapa kita bergaul setiap hari akan mengkitu apa yang temannya lakukan dan apa yang temannya mainkan, di kesempatan ini dalam wawancara tersebut di atas banyak terjadi awal mulai melakukan bermain game online di ajak oleh kawannya, adapun juga terpengaru dengan faktor ekonomi, dengan melihat temanya sangat miudah mendapatkan uang, maka kesempatan untuk melakukan hal yang samapun di lakukan oleh temannya.

### **3. Dampak *Game Higgs Domino Island***

Dampak terhadap prestasi belajar, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikan dosen dikampus tidak dipergunakan, para pelaku justru sibuk dan asik bermain atau pun bertaruh bermain *game online* karna Ketika bermain mereka akan lupa watu atau pun kegiatan yang lain. Karna Ketika memutar *slot* atau memutar spin pertaruhan mereka akan asik bermain bergadang semal aman karena kebanyakan Ketika mereka bermain harus *stand bye* dengan hp tanpa para pelaku sadari jam demi jam berlalu hingga larut malam, hal tersebut akan mengganggu kebugaran mahasiswa keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan membuat mereka tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial AL.H dari Prodi

MPI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Ketika saya pertama kali bermain *game online* belum ada merasakan dampak yang negatif semua normal, ketika saya terus-terusan bermain mulai ada perubahan terhadap diri saya dari sikap atau pun perilaku, yang pertama dampak bermain *game online* sering sekali izin perkuliahan, tidak buat tugas, kecapean ataupun kegiatan lainnya dengan alasan sakit dan alasan lainnya, dan saya sering begadang semalam hingga Ketika pagi hari merasakan kantuk yang sangat berat.<sup>72</sup>

Seperti keterangan yang telah di berikan oleh saudara AL.H dari prodi MPI salah satu mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, mengatakan kebanyakan perilaku para pemain *game online* mengubah perilaku sikapnya yang baik sehingga menjadi buruk terhadap dampak yang di rasakan, juga di mana bermain *game online* menyebabkan bermalas-malasan dan jarang melaksanakan tugas perkuliahan dan selalu izin ketika ada jam kuliah diakibatkan sering begadang di malam hari sehingga lupa dengan tugas setiap hari nya.

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial GUS dari Prodi MPI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Berawal bermain *game online*, dimana mereka sering sekali tidak sholat berjamaah baik yang diwajibkan seperti sholat magrib dan subuh dengan alasan sakit Ketika subuh dan banyak tugas Ketika magrib dampaknya berakibat malas pada ibadahnya sendiri, padahal sholat itu wajib.<sup>73</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial AR dari Prodi

---

<sup>72</sup> AL.H, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>73</sup> . GUS, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

BKPI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Saya sangat merasakan sekali dampaknya, tapi karena sudah kecanduan susah untuk berhenti bermain *game online* saya berulang kali berhenti tapi gagal, sudah abis cip yang sudah saya main, saya menahan diri tidak bermain tapi sangat suli, juga di mana banyak teman yang menjauh sehingga hubungan sosial menjadi rengang, kini badan dan seluruh tubuh mulai menguru buat bergadang bermain *game online*.<sup>74</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial MA dari Prodi

PBA menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Saya sangat prustasi yang saya mainkan, kalau kalian tidak bermain *slot* jangan pernah coba-coba apa lagi sudah menang sekali ingin bermain lagi, intinya kalian sangat bermain *slot*, saya banyak sekali sekarnng kerugian pada uang saya, mana uang jajan semuanya abis buat di main slot, kesehatan terganggu, mental terganggu dan kegiatan sehari-hari menjadi tidak teratur.<sup>75</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial RDA dari Prodi

PBA menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Berawal dari ikut kawan menjadi musibah susah untuk di obati, dampak yang saya rasakan sekarang susah tidur, susah lepas dari HP, uang banyak habis dan kesehatan terobak abing, ternyata banyak sekali kerugian dari pada keuntungannya.<sup>76</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di

---

<sup>74</sup> . AR, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>75</sup> .MA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>76</sup> . RDA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024



Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial AND dari Prodi

TBIN menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Dampak yang saya rasakan sangat lah banyak, salah satunya, kesehatan saya, kedua ibadah saya, sejak saya bermain *game online* Saya sudah sholat tidak lagi pada waktunya bahkan sekarang sudah bolong-bolong sholatnya, ketiga tugas kuliah saya menjadi rambul adul atau berantakan, sekarang saya bingung bagaimana melepaskan *game online* yang saya mainkan yang sudah menjadi kecanduan pada diris saya sendiri.<sup>77</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di

Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial ANH dari Prodi

PAI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Saya merasakan dampak terhadap diri saya, terkena pada uang saya kalau yang lain belum terlalu banyak sebab saya baru bermain *slot* ini, kalau pada diri pribadi belum teralu dirakan.<sup>78</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di

Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, saudara dengan inisial DAI dari Prodi

BKPI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Yang saya rasakan selama saya bermain *game online*,dimana sering sekali tidak sholat dengan alesan sibuk, juga pergaulan menjadi tidak terkontrolkan karena asik dengan kesendirian dan sibuk dengan bermain *game online*, dengan terus bermain banyak sekali uang abis membeli *CIP* supaya untuk mendapatkan keuntungan dari bermain *game online* sehingga uang tugas kuliah dan uang bayar kos menjadi plampiasa, keseringan begadang jadinya kesehatan mata menjadi berefek kalau di pagi hari di rasakan mata panas kemerahan dan kulit mata menjadi hitam.<sup>79</sup>

Dalam pernyataan di atas Seperti keterangan DAI salah satu mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, mengatakan kebanyakan

perilaku para pemain *game online* sangat merusak hubungan sosial

<sup>77</sup> . AND, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>78</sup> . ANH, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

<sup>79</sup> . DAI, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 20 mei 2024

terhadap kawan sekelasnya dan tidak pernah melakukan sholat terhadap dampak yang di rasakan, juga di mana bermain *game online* menyebabkan kerugian pada uang kuliah yang dikirim dari orang tua, tidak uang kuliah juga tapi uang untuk bayar kos juga di peralihkan untuk belikan *cip* dalam unuk mencapai berkeinginan bermain *game online* di mana lagi dengan kesehatan pada dirinya terutama kesehatan mata yang setiap hari bermain *game online* sehingga mata menjadi kemerehan dan mudah mengantuk di akibatkan bergadang sepanjang malam.

Seperti juga keterangan wawancara yang diberikan SU dan RA dimana iya sangat merasakan dampak dari bermain *game online* dengan menyatakan :

“*Game online* sangat berdampak baik kesehatan mental dan spritual apalagi main lagi kalahnya, kepala akan pusing kepikiran terus dari mana lagi akan belih *cip*, tugas kuliah tidak di kerjakan, ketika dalam pembelajaran sibuk dengan HPnya masing-masing, asik dengan kesendirian, bilah di tegur akan mudah emosi, kadang kebiasaan dalam pembelajaran sering ketiduran akibat begadang sepanjang malam, kesehatan pada mata tidak normal, uang banyak sudah di keluarkan untuk membeli *cip*, sehingga banyak sekali berdampak buruknya pada bermain *game online* dari pada dampak positifnya.”<sup>80</sup>

Seperti yang telah disampaikan dari salah seorang mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, teman dengan inisial ARD dari Prodi MPI menjawab hasil wawancara seperti berikut :

“Kebanyakam yang saya lihat, pada teman-teman yang bermain

---

<sup>80</sup> . SU dan RA, *mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

*game online* sering sekali telat datang masuk kuliah dan tidak juga membuat tugas kuliah serta sering ketiduran dosen lagi menjelaskan, banyak sekali dampak yang saya lihat teman-teman yang bermain *game online* ada lagi di mana dampak teman saya sering sekali berhutang dengan siapa saja, sehingga banyak terlilit hutang.<sup>81</sup>

Penyataan di atas Seperti keterangan mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, mengatakan kebanyakan perilaku bermain *game online* sangat merusak kesehatan mental dan spritual juga hubungan sosial terhadap teman sekelasnya dan marah apabila di tegur ketika bermain *game online*, juga di mana bermain *game online* menyebabkan kerugian pada uang kuliah untuk belikan *cip* dalam unuk mencapai berkeinginan bermain *game online* di mana lagi dengan kesehatan pada dirinya terutama kesehatan mata yang setiap hari bermain *game online* sehingga mata menjadi kurang normal dan mudah mengantuk di akibatkan bergadang sepanjang malam sehingga banyak dampak negatif dari positif, berarti kegiatan bermain *game online* ini tidak lah baik dan tidak sehat.

Jadi dapat di simpulkan bahwa dampak dari para pengguna *game online* tersebut baik dari kalangan Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Hasil dari penelitian dimana dampak yang sering para mahasiswa rasakan adalah dampak pada sikap prilaku, kesehatan mental, spritual, hubungan sosial, keuangan yang tak menghasilkan dan kesehatan pada diri pribadi terutama pada mata, akibat dari lupa waktu

---

<sup>81</sup> .ARD, *Teman mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 20 mei 2024

saat bermain *game online* para pengguna keseringan begadang akhirnya banyak tugas kuliah tidak di kerjakan, sehingga banyak mendapat teguran dari dosen, dengan melihat tersebut peneliti mengambil tindakan yang cepat dengan nanti melakukan bimbingan kelompok pada setiap mahasiswa yang bermain *game online*.

**a. Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Mahasiswa kecanduan *game online*.**

Topik tugas yaitu sebagai tujuan bimbingan kelompok membahas topik yang sedang hangat (aktual) atau sesuai dengan kebutuhan siswa yang dianggap perlu. Sebagai bukti dari pelaksanaan maka pemberian layanan ini didukung dengan RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) yang dilampirkan. Berikut topik tugas yang diberikan kepada mahasiswa dalam rangka mengenalkan dan menjelaskan *game higgs domino Island* yang dialami mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang berguna sebagai dasar nantinya teman-teman dalam rangka pemberian layanan yang diperlukan mahasiswa.

Berbagai masalah dalam permainan *game online* tentu adalah hal yang wajar, untuk dapat menguraikan secara beruntun dimulai dari permasalahan yang dialami mahasiswa serta bagaimana hasil pelaksanaan layanan yang diberikan berupa bimbingan kelompok, maka berikut adalah penjelasannya:

**1) Pelaksanaan Bimbingan Kelompok tentang bermain *game higgs domino island* Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.**

Bimbingan kelompok dilakukan diruangan perpustakaan atau diruang kelas dengan waktu setiap layanan bimbingan kelompoknya ialah 40 menit dan kegiatan diketahui oleh konselor kampus. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok sebanyak 3 kali dan berikut waktu pelaksanaannya:

- Bimbingan kelompok I Pada hari Rabu, 22 Mei 2024 pukul 10.00 s/d 10.40 topiknya permasalahan *game higgs domino island*.
- Bimbingan kelompok II Pada hari Rabu, 29 Mei 2024 pukul 09.00 s/d 09.40 topiknya bahanya judi *online*
- Bimbingan kelompok III Pada hari Rabu, 05 Juni 2024 pukul 10.00 s/d 10.40 topiknya dampak *game online*.

Dari ketiga jadwal pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tersebut berikut adalah penjelasannya:

a) Bimbingan Kelompok Pertama

Dalam bimbingan kelompok yang pertama ini berlangsung peneliti mendapatkan pejelasan pemberian layanan dengan begitu santai dan tenang, pembahasan yang di bahas berupah hal yang umum dengan tema topik tugas *game higgs domino islan* dengan pembirian topik tersebur peserta kelompok

sangat tertarik untuk membahasnya secara menyeluruh dan memperjelas data berupa keterangan mahasiswa tentang berbagai masalah yang dialaminya. Masalah keuangan, kesehatan mental, tugas perkuliahan dan psikologis mahasiswa semakin jelas dalam bimbingan kelompok pertama ini. Hal ini mendasari dari pentingnya pemberian layanan bimbingan konseling, secara lebih spesifik yaitu dengan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan topik tugas selanjutnya tentang bahayanya judi *online*.

Dengan melihat hasil dari bimbingan kelompok yang pertama ini dapat disimpulkan bahwa, peserta kelompok sangat antusias dengan di adakan bimbingan kelompok, juga di mana pemimpin kelompok membawak dinamika kelompok dengan santai, asik dan bergembira, dalam hal tersebut kita melihat bahwa peserta kelompok belum puas dengan waktu yang terbatas dengan itu peserta kelompok berkeinginan untuk melakukan bimbingan kelompok lanjutan supaya bisa belajar lebih mendalam dengan topik yang di baha

b) Bimbingan Kelompok kedua

Setelah bimbingan kelompok pertama dan sekarang yang kedua peneliti memberikan informasi kepada mahasiswa tentang permainan *game higgs domino island*. Selanjutnya ialah topik tentang bahayanya judi *online*. Peneliti Pada bimbingan

kelompok topik tugas yang kedua ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang bahayanya judi *online*, ini dimaksudkan agar mahasiswa bisa mendapatkan informasi pentingnya tentang bahayanya judi *online* seperti:

- Merusak kesehatan mental
- Kerugian finansial.
- Hubungan pribadi terganggu
- Masalah hukum pidana
- Kriminalitas

Itulah materi bimbingan kelompok topik tugas yang kedua tentang bahayanya judi *online* agar mahasiswa tidak lagi bermain game *online* yang bentuk judi, yang banyak sekali bahayanya pada perilaku memainkan judi *online*.

Dapat di simpulkan pada pemberian layanan bimbingan kelompok yang kedua ini bahwasanya pemberian informasi kepada peserta kelompok menanggapi dengan serius karena dalam pemberian layanan sebagian peserta kelompok terbuka pemikirannya, dengan melihatnya banyaknya dari bahayanya judi *online* yang di mainkan. Pada permainan tersebut peneliti sudah merasakan bahwa pemimpin kelompok sudah hampir berhasil memberikan layanan pada peserta kelompok di sebabkan melihat dari peserta kelompok mau mulai sadar apa yang sudah di mainkan judi *online* sangat lah berbahaya baik pada diri sendiri

dan orang di sekitar, maka dari itu peneliti melakukan bimbingan kelompok yang terakhir atau ketiga dengan tema topik tugas dampak *game online*.

c) Bimbingan Kelompok ketiga

Dari bimbingan kelompok yang sebelumnya telah banyak-banyak memberikan informasi tentang *game higgs domino island*, dan bahayanya judi *online*, normalnya apabila bimbingan kelompok sudah dilakukan sebelumnya pastinya peserta kelompok sudah memahami apa peraturan dalam melakukan bimbingan kelompok dan apa saja menjadi komitmennya pada akhir dari hasil bimbingan kelompok. Maka pada bimbingan kelompok yang ketiga untuk melengkapi informasi pada bimbingan kelompok topik tugas sebelumnya peneliti melakukan bimbingan kelompok topik tugas yang ketiga yaitu dampak *game online*.

Pada pembahasan peserta kelompok saling bertukar informasi tentang apa yang baik dilakukan dan apa yang tidak baik dilakukan terhadap dampak *game online* seperti mana untuk menghindarkan dari dampak *game online* peserta kelompok berdinamika dalam kelompok sangat panas dan seruhnya sehingga pemimpin kelompok hanya menyentil dengan teknik umum dan khususnya, dalam keberlanjutan dinamika kelompok tentang topik tugas dampak *game online*.



peserta kelompok saling membikan pendapat bahawa dampak dari bermain game online buka hanya pada kesehatan mata saja tapi seluruh aspek pada anggota tubuh, baik pikiran, perasaan, tangan dan mental semua berdampak dalam bermain game online, dan selanjutnya pemimpin kelompok apa dampak yang terberat dari bermain *game online*, salah satunya menjawab dampak paling berat yaitu menjadi gila alasanya karena orang yang bermain *game online* akan mengorban apapun untuk bisa memenangkan judi *online* dan tidak boleh di ganggu ketika bermain oleh siapapun, juga ada yang mengatakan dampak yang paling berat yaitu bisa bunuh diri, alasanya karena dengan keterusan bermain *game online* akan terkenah sehatan mental, apa lagi mainya kalah dan modal abis tak tau mencari uang dari mana dan hutang sudah menumpuk sehingga jalan terakhir dari pemian seperti ini akan bunuh diri.

Melihat dari itu semua peneliti meraskan terkesimah dengan hasil bimbingan kelompok yang ketiga ini karena luar biasa sekali dengan jawaban-jawaban peserta kelompok sehingga pada mau pengakhiran bimbingan kelompok pemimpin kelompok menayakan apa solusi yang di berikan pada orang yang berdampak dari bermain *game online*.

kemudian salah satu peserta kelompok menjawab yaitu dengan mengisi hari-hari dengan hal yang baik seperti berkarya

baik tulisan atau gambar karena apabila seorang di sibukan dengan berkarya yang positif tidak akan bermain *game online*. Ada juga salah satu peserta kelompok yang mengatakan mengikuti organisasi apapun yang di minati karena apabila kita di sibukkan dengan organisasi kita tidak lagi berkesempatan bermain *game online* walaupun masih main ia main tidak sampai kecanduan hanya main untuk menghilangkan penat saja, Ada juga salah satu peserta mengataka solusi dari dampak bermain *game online* yaitu dengan mengikuti kajian-kajian keislaman dan kegiatan ibadah agar senantiasa mendapat perlindungan tuhan YME karena dengan kita terus membenah diri pada tuhan pasti kita akan di jauhkan dengan perbuatan yang tuhan tidak ridho. Banyak sekali dari hasil bimbingan kelompok yang di dapatkan sehigga terkesimah dengan jawaban-jawaban peserta kelompok dengan Itu semua yang di bahas dari materi topik tugas pada bimbingan kelompok yang ketiga.

Dapat kita simpulkan pada bimbingan kelompok ketiga bahwasanya bimbingan kelompok sangat membantu dari permasalahan yang di hadapi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, banyak dari mahasiswa terdapat d ampak dari kebiasaan kecanduan bermain *game online* di sinilah bimbingan kelompok memberikan ruang untuk berdiskusi mencari solusi dari permasalahan yang terjadi sehingga sebagian mahasiswa yang

kecanduan bermain *game online* menjadi peserta kelompok, sehingga memberikan pemahaman yang matang untuk peserta kelompok menyingkal permainan *game online* yang sangat berdampak bagi pengguna atau pemainnya. Dengan di adakan bimbingan kelompok peserta kelompok mendapatkan informasi tentang dampak *game online*. Itulah materi atau topik tugas pada bimbingan kelompok yang ketiga memberikan efek yang sangat kuat pada peserta kelompok untuk tidak lagi bermain *game online* yang berbentuk judi supaya terhindar dari perbuatan yang terlarang.

Pada akhir bimbingan kelompok semua semakin meyakinkan dirinya terhadap komitmen yang di sampaikan dari 10 peserta kelompok, semuanya memberikan komitmen yang kuat pada dirinya, pada bimbingan kelompok ini sangat berhasil karena bisa mengubah dari melakukan perbuatan yang tidak baik menjadi melakukan perbuatan yang baik.

#### **b. Hasil Bimbingan Kelompok**

Peneliti telah melakukan layanan bimbingan kelompok kepada mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, berdasarkan pada layanan bimbingan kelompok yang telah dilakukan di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, yakni dengan topik tugas untuk memberi pengetahuan dan informasi kepada mahasiswa tentang apa itu *game*

*higgs domino island* dan materi tentang judi *online* serta mengetahui dampak dari *game online*.

Pada bagian pertama pelaksanaan bimbingan kelompok topik tugas tentang *game higgs domino island* secara lebih spesifik menanyakan permasalahan yang mahasiswa rasakan terhadap kebiasaan bermain *game online* maka didapatkan jawaban seperti masalah tentang memainkan *game online*, mengetahui jenis *game domino*, faktor yang terjadi dan dampak yang di alami ketika kecanduan bermain *game online*. Dari hasil semua yang di dapatkan bahwasanya bimbingan kelompok pertama membahas secara umum dan luas untuk membuka pemikiran terlebih dahulu mengena *game domino* yang mahasiswa mainkan yang mengakibatkan kecanduan serius pada setiap pemain. Penilitih juga melihat pada hasil ini memberikan lebih pada keaktifan dan keseriusan peserta kelompok dari memberikan tanggapan dan jawaban yang di berikan berdasarkan pengalaman dan keadaan yang terjadi pada dirinya dan lingkungan yang mereka rasakan.

Maka dapat di simpulkan pada pertemuan pertama dalam bimbingan kelompok terhadap peserta kelompok yaitu membahas topik tugas *game higgs domino island* secara umum dan luas, sehingga membuka pemikiran dari peserta kelompok bahwasanya *game domino* ini banyak sekali model dan bentuk melihat dari

aspek kecanduannya, faktor yang terjadi, jenis yang di mainkan dan dampak yang di dapatkan.

Pada pelaksanaan bimbingan kelompok yang pertama ini peneliti bersama konselor kampus yaitu pak Ilham Akbar memberikan penjelasan kepada mahasiswa bahwa semua dampak dari kecanduan *game domino* bisa diatasi dengan olahraga atau kegiatan positif, atau banyak mengikuti majelis ilmu baik di dunia perkuliahan ataupun di majelis keislaman, dan yang terpenting menjaga hubungan baik dengan tuhan nya seperti sholat.

Sedangkan pada bagian bimbingan kelompok kedua topik tugas yang diberikan adalah bahayanya Judi *online*, yaitu memberikan materi berupa betapa bahayanya judi online, adalah risiko kecanduan. Karena judi *online* bisa diakses kapan aja dan dimana aja, orang bisa jadi tergoda buat terus-terusan main, bahkan sampe lupa waktu dan tanggung jawab lainnya. Ini bisa merusak hubungan personal, pekerjaan, dan kehidupan secara keseluruhan. Melihat dari itu semua pada pertemuan bimbingan kelompok yang kedua peserta kelompok semakin serius dan tegang karena banyak dari mereka baru mengetahui betapa bahayanya judi *online*, dari berbagai di lakukan dalam di namika kelompok berlangsung peserta mulai menyadari apa yang sudah di lakukan salah yaitu berjudi *online* pada saat menyadari itu sebagian peserta kelompok mulai merasakan kesalahan yang sama terhadap dirinya masing-

masing, pemimpin kelompok mengakhir dari bimbingan kelompok kemudian menayakan komitmen pada peserta kelompok semuanya atusias memberikan komitmennya.

Seperti dari AL.H menyatakan akan menjauhkan dari judi *online*,<sup>82</sup> dari DAI mengatakan tidak akan pernah lagi bermain game yang bentuk judi *online*,<sup>83</sup> dari RA mengatakan akan berudaha semaksimal mungkin mengurangi bermain *game online*,<sup>84</sup> dari GUS mengatakan akan tidak lagi bermain judi *online* dan apapun aplikasi di hp saya berbentuk game akan saya hapus,<sup>85</sup> dari SU mengatakan saya akan berusaha tidak lagi bermain *game* berbentuk judi *online*,<sup>86</sup> dari AR mengatakan saya akan menjauhkan diri dari judi *online*,<sup>87</sup> dari MA mengatakan akan tidak lagi bermain judi *online* di mana saja dan kapan saja,<sup>88</sup> dari RDA mengatakan saya berjanji pada diri saya akan tidak lagi bermain judi *online*<sup>89</sup>, dari AND mengatakan saya akan berusaha menghidar dari judi *online*,<sup>90</sup> dan yang terakhir dari ANH mengatakan saya akan menjauhkan namanya judi *onlina*.<sup>91</sup>

---

<sup>82</sup> . AL.H, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>83</sup> DAI, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>84</sup> . RA, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>85</sup> . GUS, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>86</sup> . SU, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>87</sup> . AR, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>88</sup> . MA, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>89</sup> . RDA, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>90</sup> AND Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>91</sup> ANH, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

Dari hasil komitmen itu semua dapat di simpulkan pada bimbingan kedua ini sudah di kata berhasil melihat dari komitmennya peserta kelompok ingin serius menjauhkan dirinya dari permainan judi *online* akan melakukan perbuatan yang positif dan bermanfaat.

Pada kegiatan bimbingan kelompok satu dan dua peserta kelompok ingin melakukan lanjutan dari bimbingan kelompok karena peserta kelompok merasakan efeknya dari mengikuti bimbingan kelompok sehingga pemimpin kelompok menyetujui dari keinginan bimbingan kelompok berlanjut, maka di tentukan lah waktu dan tempatnya. Pada keberlanjutan bimbingan kelompok pemimpin kelompok saling bertukar informasi tentang apa yang baik dilakukan dan apa yang tidak baik dilakukan terhadapap topik tugas yang di bahas dengan tema dampak *game online* kemudian pemimpin kelompok memperkuat pentingnya membahas topik ini karena menyambung dengan apa yang sudah di bahas sebelumnya sehingga perlu di sampaikan seperti mana untuk menghindarkan dari dampak *game online* peserta kelompok berdinamika dalam kelompok sangat panas dan seruhnya sehingga pemimpin kelompok hanya menyentil dengan teknik umum dan khususnya,dalam keberlanjutan dinamika kelompok tentang topik tugas dampak *game online*.

peserta kelompok dengan inisial GUS memberikan pendapat bahwa dampak dari bermain *game online* bukan hanya pada kesehatan mata saja tapi seluruh aspek pada anggota tubuh, baik pikiran, perasaan, tangan dan mental semua berdampak dalam bermain *game online*, dan selanjutnya pemimpin kelompok apa dampak yang terberat dari bermain *game online*, salah satunya peserta menjawab dengan inisial MA menjawab dampak paling berat yaitu bisa menjadi gila alasannya karena orang yang bermain *game online* akan mengorban apapun untuk menang dan tidak boleh di ganggu ketika bermain oleh siapapun, ada juga peserta kelompok dengan inisial ANH mengatakan dampak yang paling berat yaitu bisa bunuh diri, alasannya karena dengan keterusan bermain *game online* akan terkenah kesehatan mental, apa lagi mainnya kalah dan modal abis tak tau mencari uang dari mana dan hutang sudah menumpuk sehingga jalan terakhir dari pemian seperti ini akan bunuh diri.

Melihat dari itu peneliti merasakan terkesimah dengan hasil bimbingan kelompok yang ketiga ini karena luar biasa sekali dengan jawaban-jawaban peserta kelompok sehingga pada mau pengakhiran bimbingan kelompok pemimpin kelompok menayakan apa solusi yang di berikan pada orang yang berdampak dari bermain *game online*. kemudian salah satu peserta kelompok inisial DAI menjawab yaitu dengan mengisi hari-hari dengan hal



yang baik seperti berkarya baik tulisan atau gambar karena apabila seorang di sibukan dengan berkarya yang positif tidak akan bermain *game online*. Ada peserta kelompok inisial SU yang mengatakan mengikuti organisasi apapun yang di minati karena apabila kita di sibukkan dengan organisasi kita tidak lagi berkesempatan bermain *game online* walaupun masih main ia main tidak sampai kecanduan hanya main untuk menghilangkan penat saja, Ada peseta kelompok inisial RDA mengataka solusi dari dampak bermain *game online* yaitu dengan mengikuti kajian-kajian keislaman dan kegiatan ibadah agar senantiasa mendapat perlindungan tuhan YME karena dengan kita terus membenah diri pada tuhan pasti kita akan di jauhkan dengan perbuatan yang tuhan tidak ridho. Banyak sekali dari hasil bimbingan kelompok yang di dapatkan sehigga terkesimah dengan jawaban-jawaban peserta kelompok dengan Itu semua yang di bahas dari materi topik tugas pada bimbingan kelompok yang ketiga.

Dapat kita simpulkan pada bimbingan kelompok ketiga bahwasanya bimbingan kelompok sangat membantu dari permasalahan yang di hadapi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, banyak dari mahasiswa terdapat dampak dari kebiasaan kecanduan bermain *game online* di sinilah bimbingan kelompok memberikan ruang untuk berdiskusi mencari solusi dari permasalahan yang terjadi sehingga sebagian mahasiswa yang kecnduan bermain

*game online* menjadi peserta kelompok memberikan pemahaman yang matang untuk peserta kelompok meninggalkan permainan *game online* yang sangat berdampak bagi pengguna atau pemainnya. Dengan di adakan bimbingan kelompok peserta kelompok mendapatkan informasi tentang dampak *game online*. Itulah materi atau topik tugas pada bimbingan kelompok yang ketiga memberikan efek yang sangat kuat pada peserta kelompok untuk tidak lagi bermain *game online* yang berbentuk judi supaya terhindar dari perbuatan yang terlarang.

Setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung pada pemimpin kelompok yaitu pak Ilham Akbar dengan menyatakan: “Saya sudah memberikan layanan semaksimal mungkin pada peserta kelompok, ketika saya tanya tentang pernah atau tidak mengikuti bimbingan kelompok, ada sebagian sekitar 3 orang sudah pernah ikut bimbingan kelompok di kampus dan sebagian belum pernah.”<sup>92</sup>

Dapat kita lihat dari hasil penyampain konselor kampus bahwasanya peserta kelompok ada tiga orang yang sudah pernah melakukan bimbingan kelompok berarti ada sekitar tujuh orang yang belum pernah atau sama sekali mengikuti bimbingan kelompok jadi pada waktu awal melakukan bimbingan kelompok pemimpin kelompok menjelaskan semua apa saja yang harus

---

<sup>92</sup> . Ilham Akbar, *Konselor Kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 05 Juni 2024

peserta kelompok lakukan ketikan kelompok berlangsung. Ketika keberlanjutan layanan bimbingan kelompok peneliti terus mewawancarai langsung pemimpin kelompok (PK) yaitu pak Ilham Akbar dengan kemudian menyatakan: Kemudian saya menyampaikan materi yang sudah di sediakan dari materi pertama topik tugas *game higgs domino island*, adapun dengan materi yang kedua topik tugas dengan tema bahayanya judi *online* sampailah pada bimbingan kelompok yang ketika dengan materi bertema dampak *game online*. Dari apa yang saya sampaikan dengan penuh percaya diri, ternyata di sambut dengan asik, peserta kelompok merespon dengan baik dan bijak, semuanya memberikan ide pemikirannya.<sup>93</sup>

Penyataan konselor kampus di atas bahwasanya pemimpin kelompok menggunakan topik tugas dengan tema bimbingan kelompok pertama sampai yang ke tiga dengan tema materi yang di sampaikan yaitu *game higgs domino island*, bahayanya judi *online* dan dampak *game online* dengan pemberian tema materi tersebut peserta kelompok atusias semua dalam berdinamika kelompok. Setelah apa yang di sampaikan peneliti melanjutkan wawancara pada pemimpin kelompok (PK) yaitu pak Ilham Akbar dengan menyatakan: Dalam penyampaian materi topik tugas ini, saya melaksanakan sesuai dengan pedoman bimbingan kelompok atau

---

<sup>93</sup> . Ilham Akbar, *Konselor Kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 05 Juni 2024

secara meruntut dengan saya awali tahap pembentukan, perahlian, kegiatan dan pengakhiran. Dalam pertahapan yang saya sampaikan, semuanya berjalan dengan baik dan tidak ada kecanggihan dalam penyampaian.<sup>94</sup>

Penyataan di atas menyataka pemimpin kelompok memberikan layanan bimbingan kelompok sesuai dengan prosedur layanan yaitu dengan meruntut pertahap adapun tahap yang di sampaikan pertama tahap pembentukan di tahap pembentukan ini pemimpin kelompok lebih aktif untuk memulai dari menerima peserta kelompok secara terbuka, memulai kegiatan dengan berdoa, menjelskan pengertian bimbingan kelompok, tujuan bimbingan kelompok, tata cara pelaksana bimbingan kelompok, pemberitahuan asas-asas dalam bimbingan kelompok, dan terakhir perkenalan terhadap peserta kelompok, yang kedua tahap peralihan yaitu di mana pemimpin kelompok, menjelaskan kembali yang sudah di jelaskan, menanyakan kesiapan, memberikan waktu untuk peserta kelompok lebih mempersiapkan diri, dan memberikan contoh topik pembahasan. Ketiga tahap kegiatan di mana pemimpin kelompok mengemukakan topik, menjelaskan pentingnya topik, berdinamika kelompok atau diskusi topik yang di bahas sampai tuntas, melakukan selingan atau permainan,dan memberikan

---

<sup>94</sup> . Ilham Akbar, *Konselor Kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 05 Juni 2024

komitmen, dan keempat tahap pengakhiran di mana pemimpin kelompok menjelaskan bimbingan kelompok akan berakhir, semua peserta memberikan pesan dan kesan, ucapan terimakasih dari pemimpin kelompok, dan di akhir dengan doa untuk perpisahan. Dari apa yang di sampaikan konselor kampus sesuai dengan tuntutan bimbingan kelompok pada mestinya. Setelah apa yang di sampaikan konselor peneliti melanjutkan wawancara pada pemimpin kelompok (PK) yaitu pak Ilham Akbar dengan menyatakan.<sup>95</sup> Dari hasil semua yang di sampaikan peserta kelompok tentang komitmennya pada saya di waktu pengakhiran bimbingan kelompok dari komitmen AL.H mengatakan akan berusaha menghentikan dari bermain *game online*,<sup>96</sup>

Komitmen MA mengatakan insyaallah akan berhenti karena sangat berdampak buruk,<sup>97</sup> komitmen SU mengatakan kalau di paksakan langsung berhenti tidak bisa, tapi saya akan berusaha perlahan mengurangi bermain *game online*,<sup>98</sup>komitmen ANH mengatakan karena *game online* ini tidak baik saya akan berhenti<sup>99</sup>, komitmen GUS mengatakan saya berjanji pada diri saya akan berhenti dengan cara perlahan dari *game online*<sup>100</sup>, komitmen DAI mengataka akan berhenti bermain *game online* dan menghapus

---

<sup>95</sup> . Ilham Akbar, *Konselor Kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>96</sup> . AL.H, Mahasiswa di *Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. pernyataan, 05 Juni 2024

<sup>97</sup> .MA, Mahasiswa di *Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. pernyataan, 05 Juni 2024

<sup>98</sup> . SU, Mahasiswa di *Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. pernyataan, 05 Juni 2024

<sup>99</sup> . ANH, Mahasiswa di *Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. pernyataan, 05 Juni 2024

<sup>100</sup> .GUS, Mahasiswa di *Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. pernyataan, 05 Juni 2024

akun di hpnya<sup>101</sup>, komitmen RA mengatakan saya berjanji pada diri saya akan tidak lagi bermain *game online* yang berbentuk judi tapi tetap bermain game yang tidak bentuk judi<sup>102</sup>, komitmen AR mengatakan akan perlahan meninggalkan *game online*,<sup>103</sup> komitmen RDA mengatakan saya berusaha tidak lagi bermain *game online* berbentuk judi *online*<sup>104</sup> dan komitmen AND mengatakan saya berjanji pada diri saya tidak lagi bermain *game online* dan berusaha menghindari ajakan kawan<sup>105</sup>. kemudia dari beberapa yang lainnya mengeluarkan penyata yang hampir sama pada komitmen yang di atas lontarkan.

Penyataan di atas bahwa setiap peserta kelompok menyatakan komitmennya, dari sana peneliti dapat melihat bahwa peserta kelompok benar ingin mengubah kebiasaan buruk seperti bermain *game online*. Dari berbagai komitmen yang di sampaikan peserta kelompok mengacu pada perubahan prilaku sebelumnya, dapat di sampaikan bahwa peneliti berhasil melakukan bimbingan kelompok untuk mengubah kebiasaan dari kecanduan *game higgs domino island*. Setelah apa yang di sampaikan peneliti melanjutkan wawancara pada pemimpin kelompok (PK) yaitu pak Ilham Akbar dengan menyatatakan: “Untuk kelanjutan dari bimbingan

---

<sup>101</sup> DAI, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>102</sup> .RA , Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>103</sup> . AR, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>104</sup> ,RDA Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

<sup>105</sup> AND, Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. pemyataan, 05 Juni 2024

kelompok, saya tanya tadi pada peserta kelompok bahwa peserta kelompok berkeinginan berlanjut karena sangat membantu untuk membuka pemikiran dan banyak ilmu yang di dapatkan.”<sup>106</sup>

Penyataan yang di lontarkan konselor tentang pendapat peserta kelompok dengan keberlanjutan atau tidaknya bimbingan kelompok, melihat dari tanggapan itu peserta masih berkeinginan melakukan bimbingan kelompok selanjutnya. Setelah apa yang di sampaikan peneliti melanjutkan wawancara pada pemimpin kelompok (PK) yaitu pak Ilham Akbar dengan menyataatkan: “Dari banyaknya lontaran pemikiran peserta kelompok saya pun sebagai konselor menjadi semangat memberikan layanan, dan sangat mengedukasikan dalam berdiskusi dan saya merasa terpilih menjadi pemimpin kelompok bagi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.”<sup>107</sup>

Penyataan di atas dapat kita simpulkan dari perannya pemimpin kelompok sangat senang dan bersemangat memberikan layanan bimbingan kelompok karena peserta kelompok sangat atusias dan serius ketika layanan berlangsung.

Kemudian peneliti melanjutkan observasi dan wawancara tentang hasil informasi pesan dan kesan terhadap bimbingan kelompok di ikuti dan pengetahuan yang didapat mahasiswa yang

---

<sup>106</sup> . Ilham Akbar, *Konselor Kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>107</sup> . Ilham Akbar, *Konselor Kampus di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup*. Wawancara, 05 Juni 2024

akan dijelaskan berikut ini. Sebagaimana yang dikatakan oleh AL.H dari prodi MPI yang hampir sama dengan pendapat lainnya tentang apa yang dirasakannya, berikut penjelasannya: Terima kasih dengan di adakan seperti bimbingan kelompok saya bisa banyak belajar hal baru, dan saya bisa bagaimana mengetahui bahayanya dari *game domino*.<sup>108</sup> Selain itu ada Pendapat lain dari mahasiswa bernama ANH dari prodi PAI tentang apa yang dirasakannya pasca bimbingan kelompok, berikut penjelasannya: Senang bisa mengetahui hal baru tentang hal yang saya rasakan adalah hal yang wajar ternyata semua orang pasti mengalami hal yang sama bila pengguna atau pemain *game online*.<sup>109</sup> Pernyataan MA dari prodi PBA berikut penjelasannya: Bimbingan Kelompok ini sangat membantu saya menjadi kuat untuk mengubah diri lebih baik dan betapa pentingnya menjaga diri dari bermain *game online* sebab perbuatan yang banyak sekali dampaknya.<sup>110</sup>

Sedangkan pendapat lainnya dari RA prodi BKPI yang memberikan jawaban berikut: Begitu saya mengetahui bahayanya dari dampak *game online*, sejak itu lah saya belajar mengurangi bermain *game online*.<sup>111</sup> Pendapat dari hasil wawancara dengan SU dari prodi PAI seperti penjelasannya berikut: Senang bisa bercerita

---

<sup>108</sup> . AL.H, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>109</sup> . ANH, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>110</sup> . MA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>111</sup> . RA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024



bersama dan dapat pengetahuan baru tentang *game domino*''.<sup>112</sup> pendapat lainnya dari RDA prodi PBA yang memberikan jawaban berikut: sangat seru dan asik, banyak sekali hal yang baru saya dapatkan dari bimbingan kelompok, kegiatan seperti ini harus ada jadwalnya di IAIN Curup.<sup>113</sup> pendapat lainnya dari GUS prodi MPI yang memberikan jawaban berikut: Saya rasa kegiatan seperti bimbingan kelompok ini harus di adakan karena ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa seperti kami dengan ada kegiatan seperti ini bisa membuka pemikiran kami apa lagi temanya yang di bahas *game online* sangat membantu kami untuk tidak samapi kecanduan game online.<sup>114</sup>

Sedangkan pendapat dari DAI prodi BKPI yang memberikan jawaban berikut: Saya senang sekali bisa menjadi peserta bimbingan kelompok, banyak hal baru yang di dapatkan, saya juga belajar berkomunikasi yang baik, memberikan pendapat dan terpenting saya mendapatkan ilmu baru dari pengalaman kawan-kawan yang lain, dan saya bangga juga saya harus meninggalkan permainan *game onlini* berbentuk judi *online*.<sup>115</sup> Sedangkan pendapat dari AND prodi TBIN yang memberikan jawaban berikut: Saya pertama mengucapkan terimakasih karena bimbingan kelompok ini sangat membantuh saya untuk bisa

---

<sup>112</sup> . SU, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>113</sup> . RDA, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>114</sup> . GUS, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

<sup>115</sup> . DAI, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

membukakan pemikiran untuk berubah tidak lagi bermain game online walaupun dengan cara perlahan, dan bimbingan kelompok seperti ini harus terus di laksanakan pada mahasiswa yang bermasalah.<sup>116</sup> Pendapat terakhir yang di sampaikan dari AR prodi BKPI yang memberikan jawaban berikut: Bimbingan kelompok ini sangat membantu saya untuk belajar yang cukup mengesankan dan dari bimbingan kelompok seperti ini saya tau harus memilih langkah yang benar terhadap bermain *game online*.

Itulah beberapa wawancara dengan konselor kampus dan mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Dapat di simpulkan bahwa peneliti berhasil melakukan bimbingan kelompok terhadap mengubah kebiasaan kecanduan mahasiswa terhadap *game higgs domino island* karena *game online* sangat berdampak pada setiap individu dan orang sekitar. Maka dapat peneliti katakan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan topik tugas bisa membuat mahasiswa bisa lebih banyak pengetahuan tentang *game domino* baik dari pengalaman pribadi maupun dari sumber tertentu. Dari pendapat mahasiswa pasca pemberian layanan bimbingan kelompok ini peneliti merasa mahasiswa telah mendapatkan pengetahuan dan informasi sesuai harapan peneliti.

---

<sup>116</sup> . AND, mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup. Wawancara, 05 Juni 2024

## B. Pembahasan

Bedasarkan hasil penelitian di atas peneliti menemukan permasalahan dimana *Game Higgs Domino Island* dapat menimbulkan pengaruh yang kuat terhadap khalayak maka peneliti dapat memberikan kesimpulan hasil penelitian yaitu :

### 1. **kebiasaan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online***

Banyak dari kebiasaan mahasiswa kecanduan bermain *game online* yang memiliki kenikmatan tersendiri melalui kegiatan haram karena ingin menghasilkan uang dengan mudah, Seperti penjelasan SU di wawancaranya Mengenai *game online* sangat nikmat yang lakukan dalam waktu kapan saja dan di mana saja, kemudian mengatakan banyak sekali orang bermain *game online* ini dengan mudah untuk mendapatkan uang yang banyak, dengan melakukan pertukaran koin yang di mainkan selanjutnya langsung dapat uang dengan mudah.

*Game online* didefinisikan menurut Jorgi Andri Flageo sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat

computer ataupun *smartphone* dengan spesifikasi yang memadai serta langsung terkoneksi dengan data *internet*.<sup>117</sup>

Jadi dapat di simpulkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di akibatkan dari mencoba-coba mendownload aplikasih game biasa berubah berkeinginan bermain game online berbentuk judi. Peneliti menyarankan untuk berpandai-pandai menggunakan hpnya atau *smartphone*, gunakan untuk hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang banyak.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online*.

Peneliti dapat menyimpulkan melihat dari hasil penelitian di lakukan banyak sekali faktor yang di temuka ada pun dalam beberapa hal juga pernyataan DAI dari prodi BKPI bahwasanya faktor dari diri sendiri berkeinginan mencoba-coba dan ada faktor ekonomi juga menjadi alasan mengapa para Mahasiswa bermain *game online* aplikasi *higgs domino island* dengan angan-angan bisa berkalilipat uang yang ditaruhkan bisah menghasilkan yang lebih besar, juga banyak kebutuhan yang ingin dipenuhu sehingga melakukan langka bermain *game online*.

---

<sup>117</sup> . Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan: CV Ae Media Grafika, 2019, Hlm. 5-7

Terdapat juga faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*, antara lain:<sup>118</sup>

c. Faktor internal

- e) Perasaan yang kuat yang muncul dari keinginan diri pemain untuk memperoleh kemenangan dalam bermain *game online*.
- f) Rasa bosan yang dirasakan individu ketika berada dimanapun, yang akhirnya melampiaskan dengan bermain *game online*.
- g) Ketidakmampuan individu dalam mengatur prioritas di dalam dirinya, seperti mengerjakan aktivitas penting lainnya, karena hal tersebut adalah penyebab timbulkan kecanduan terhadap *game online*.
- h) Kurangnya *self* mangement dalam diri individu, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang dapat timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

d. Faktor eksternal

- e) Lingkungan tempat tinggal individu yang kurang terkontrol, seperti teman-temannya yang juga bermain *game online*.
- f) Individu yang kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu tersebut memilih jalan alternatif yaitu dengan bermain *game online*.

---

<sup>118</sup> . Adi Agung Sedayu “Implementasi Teknik *Self Management* Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online Higgs Domino Island* Pada Mahasiswa Di Tuban Uin Sunan Ampel Surabaya 2022, Hlm. 34-35

g) *Game online* adalah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi dirinya.

h) Harapan orang tua maupun orang terdekat yang melambung tinggi terhadap dirinya.

Dalam pernyataan di atas salah satu mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, mengatakan hal yang serupa dengan bermain *game online* di pengaruhi faktor internal dan faktor eksternal yaitu melalui keinginan diri sendiri, melalui pergaulan atau lingkungan sekitar serta faktor ekonomi hal ini lah dengan siapa kita bergaul setiap hari akan mengkitu apa yang iya lakukan dan apa yang iya mainkan, di kesempatan ini dalam wawancara tersebut di atas banyak terjadi awal mulai melakukan bermain game online di ajak oleh kawannya, adapun juga terpengaru dengan faktor ekonomi, dengan melihat temanya sangat mudah mendapatkan uang, maka kesempatan untuk melakukan hal yang sama di lakukan oleh temannya.

### 3. Dampak yang di alami mahasiswa kecanduan *game online*.

*Game Higgs Domino Island* sangat berdampak buruk bagi pengguna berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan bahwasanya akibat dari bermain *game online* berdampak pada mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup seperti informan yang di dapatkan dimana akibat dari bermain *Game Online* mengakibatkan terkenah pada diri individu seperti dampak pada sikap perilaku, kesehatan mental, spritual, hubungan sosial, keuangan yang tak menghasilkan dan kesehatan pada

diri pribadi terutama pada mata, akibat dari lupa waktu saat bermain *game online* para pengguna keseringan begadang akhirnya banyak tugas kuliah tidak di kerjakan, sehingga banyak mendapat teguran dari dosen.

Dalam setiap keputusan yang diambil maka akan mendatangkan suatu dampak, baik itu berupa dampak positif maupun negatif. Adapun pengertian dampak positif dan negatif, yaitu :

a. Pengertian dampak positif

Dampak positif merupakan pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat baik seseorang ataupun lingkungan.

b. Pengertian dampak negatif

Dampak negatif adalah pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perbuatan yang berakibat tidak baik/ buruk bagi seseorang ataupun lingkungan.<sup>119</sup>

Berdasarkan kasus diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa lingkungan yang baik dapat membawa seseorang ke jalan yang baik. Lingkungan yang kurang sehat dapat dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya yaitu tekanan dari teman-teman yang berkelempok atau diajak selalu untuk berpartisipasi dalam bermain *game online*. Tekanan kelompok yang membuat calon bermain *game online* merasa tidak enak jika

---

<sup>119</sup>. Andreas G.Ch Tampi, Evelin J.R Kawung dan Julian W Tumiwa, “*Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat di Kelurahan Tingkulu*”, E-journal “Acta Diurna” Vol V. No 1, (Manado:UNSRAT:2016) dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses pada 28 Maret 2023.

tidak diikuti apa yang diinginkan teman-temannya. Saharusnya setiap kita mempunyai pendirian yang kuat dan kita harus bisa melihat mana yang baik dan buruk. Keterbelakangan perekonomian dapat menjadi suatu faktor yang menjadi permasalahan bagi setiap orang yang melakukan perjudian yang dimana dengan serangkaian fenomena yang berintegrasi secara kompleks sehingga menimbulkan ketimpangan yang menyolok di bidang kesejahteraan dan kemiskinan. Dengan melihat tersebut peneliti mengambil tindakan yang cepat dengan nanti melakukan bimbingan kelompok pada setiap mahasiswa yang bermain *game online*.

- a. Implementasi Bimbingan kelompok mengurangi kebiasaan mahasiswa *game online*.

Maka pelaksanaan layanan bimbingan kelompok ini dalam rangka memberi pengetahuan kepada mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup tentang *game higgs domino Island* yang biasa terjadi di kalangan mahasiswa, yakni menjelaskan bahwa semua *game online* yang menggunakan pertukaran koin itu perjudian yang tidak boleh di mainkan oleh siapa saja termasuk mahasiswa sebab banyak dampak buruknya dari pada dampak baiknya.

Peneliti melakukan pemecahan permasalahan dengan melakukan bimbingan kelompok, Ulul Azam menjelaskan layanan bimbingan kelompok sebagai usaha yang dilakukan untuk mencegah berkembangnya masalah kesulitan pada diri konseli. Isi dari



kegiatan ini terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial yang disajikan dalam bentuk pelajaran.<sup>120</sup>

Menurut Sri Narti bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam suasana kelompok.<sup>121</sup>

Jadi dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwasannya banyak sekali permasalahan yang terjadi di kalangan mahasiswa tertamah dalam permasalahan peneliti lakukan yaitu masalah pada *game online* banyak penyimpangan dengan bermain *game online* apa lagi sudah bisa menghasilkan uang melalui *game onlien* atau perjudian itu adalah perbuatan yang haram yang di larang oleh agama, di sini peneliti mengambil tindakan untuk melakukan bimbingan kelompok secepatnya sehingga dapat mengurangi kecanduan dari bermain *game online*.

---

<sup>120</sup> . Ulul Azam, *Bimbingan Dan Konseling Perkembangan di Sekolah*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016, h. 134-135

<sup>121</sup> . Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019, cet-1 h. 332.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari penjelasan pada bagian pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. kebiasaan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online*

Mahasiswa mendapatkan dan mengerti bahayanya dari permainan *game online*, Menyebabkan Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan *Game Higgs Domino Island* amatlah berbahaya apa lagi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup menjelaskan bahwa di Perguruan Tinggi sekarang sudah banyak kegiatan yang menyimpang yang sangat meresahkan terhadap kebiasaan mahasiswa bermain *game online* seperti di mana teman-teman bermain *game online* dari pagi sampai pagi lagi seperti 24 jam, karena dari main *game online* untuk menghasilkan uang yang banyak dengan melakukan pertukaran koin. Juga karena sebagian mencoba-coba dari modal yang kecil sehingga dapat keuntungan banyak. Maka dari itu terlihat Kebiasaan kecanduan mahasiswa bermain *game online* dari itu saya mengambil tindakan dengan melakukan bimbingan kelompok sebanyak tiga kali dengan sampelnya 10 orang mahasiswa-mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dalam bermain *game online*

Faktor-faktor *Game Higgs Domino Island* tidak bisa terlepas dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal adapun dari faktor tersebut mencakup pada diri individu, lingkungan, pergaulan, perilaku, ekonomi dan sosial. Berdasarkan pengamatan peneliti Mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup banyak sekali faktor yang terjadi mengakibatkan mahasiswa terlibat dari bermain *game online*.

3. Dampak yang di alami mahasiswa kecanduan *game online*.

Dampak dari *game online* yang sangat buruk sekali pada pengguna atau pemain apalagi dampak terhadap prestasi belajar, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikan dosen dikampus tidak dipergunakan, para pelaku justru sibuk dan asik bermain atau pun bertaruh bermain *game online* karna Ketika bermain mereka akan lupa waktu atau pun kegiatan yang lain. Karna Ketika memutar *slot* atau memutar spin pertaruhan mereka akan asik bermain bergadang semalaman karena kebanyakan Ketika mereka bermain harus *stand bye* dengan hp tanpa para pelaku sadari jam demi jam berlalu hingga larut malam, hal tersebut akan mengganggu kebugaran mahasiswa keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan membuat mereka tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

4. Implementasi layanan bimbingan kelompok mengurangi kebiasaan mahasiswa bermain *game online*..

Bimbingan Kelompok Topik Tugas *Game Higgs Domino Island* Topik tugas yaitu sebagai tujuan bimbingan kelompok membahas topik yang sedang hangat (aktual) atau sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang dianggap perlu. Sebagai bukti dari pelaksanaan maka pemberian layanan ini didukung dengan RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) yang dilampirkan. Berikut topik tugas yang diberikan kepada mahasiswa dalam rangka mengenalkan dan menjelaskan *game higgs domino Island* yang dialami mahasiswa di Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

## **B. Saran**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari berbagai pihak sebagai masukan yang bermanfaat bagi kemajuan di masa mendatang.

### **1. Bagi Peneliti yang Akan Datang**

Penelitian selanjutnya diharapkan bisa lebih mendalam mencari solusi pencegahan dari permainan *game domino*, karena penelitian ini secara gambaran umum yang terjadi di depan mata dan fakta keadaan sekarang yang terjadi pada mahasiswa di Fakultas Tariyah IAIN Curup.

## 2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan untuk terus berhati-hati dalam permainan *game domino*, karena *game domino* ini berdampak sangat buruk baik pada diri pribadi dan lingkungan sekitar. Mahasiswa di Fakultas Tariyah IAIN Curup banyak sekali mengisi kepuasan dengan bermain *game domino* harapanya dengan telah di lakukan bimbingan kelompok bisa mengubah sedikit kebiasaan yang buruk tersebut bisa menjadi lebih baik untuk kedepannya.

## Daftar Pustaka

- Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online; Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Magetan: Cv Ae Media Grafika, 2019.
- Adi Agung Sedayu “*Implementasi Teknik Self Management Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasiswa Di Tuban Uin Sunan Ampel Surabaya* 2022.
- Aibi Anggito Dan Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* , Jawa Barat: Cv Jejak, 2018.
- Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras. 2009.
- Arikunto Suharsimi, “*Metodelogi Penelitian*,” Yogyakarta: Bina Aksara, 2006.
- Benner, *Teori Dan Praktek Bimbingan Kelompok*, Malang : Universitas Negeri Malang, 2001.
- Conny R Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* , Grasindo, 2010.
- Dewa Ketut Sukardi Dan Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Vernon G. Zunker, *Career Counseling: A Holistic Approach*, Thomson Brooks: Usa, 2006,
- Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2010
- Elizabeth B. Hurlock,*Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 1978.
- Fadly Firmansyah Putra, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, Imas Maesharoh, “*Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University*”, Dari Pada, 06 Maret 2024.
- Hallen, *Bimbingan Dan Konseling. Edisi Revisi*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Imam Supragoyo,*Tobroni, Metode Penelitian Sosian Dan Agama*, Bandung: Rosda Karya, 2003.
- Indah Sukmawati ‘*Bimbingan Dan Konseling Di Perguruan Tinggi Dan Masyarakat* ‘Universitas Negeri Padang 2011.
- Jorgi. Andri Flageo, “*Profil Para Gamers Di Kota Pekanbaru Studi Tentang Perubahan Sosial Penggemar Game Online Di Warnet Market Net Jalan Durian, Pekanbaru*”, Jom Fisip, Volume 2, Nomor 2, 2015.

- Mila Puspita, "*Perspektif Hukum Islam Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino*", Skripsi Bengkulu: Iain Bengkulu, 2021.
- Mungin, Edi Wibowoh, *Konseling Kelompok Perkembangan*, Semarang, Unes, Press, 2005.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Prayitno Dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling* Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Prayitno, Dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Prayitno Dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Prayitno, *Seri Layanan Konseling*, Padang: Unp Pres, 2004.
- Prayitno, *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*, Ghalia Indonesia 1995.
- Prayitno, *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*, Jakarta Ghalia Indonesia 1995.
- Sukardi, D. K, Dan Kusmawati, D.P.E.N, *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Salahudin, Annas, *Bimbingan Dan Konseling*, Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling*, Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2019.
- Suryadi "*Motivation And Impact Of Playing The Game Higgs Domino Island In Buatan Ii Village Koto Gasib District, Siak Regancy*" Universitas Riau 2022.
- Suharsimi Arikunto Dalam Sumarto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Renika Cipta 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Cv. Alfabeta, 2014.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Kontruktif* Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sumarto, “*Peran Dan Kredibilitas Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah Ban S/M Mewujudkan Sekolah Efektif Melalui Manajemen Mutu.*” *Jurnal Literasiologi* 1.1 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Tohirin, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah.*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Tarmizi, *Bimbingan Konseling Islam*, 2018
- Ulul Azam, *Bimbingan Dan Konseling Perkembangan Di Sekolah*, Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2016.
- Vernon G. Zunker, *Career Counseling: A Holistic Approach*, Thomson Brooks: Usa, 2006.
- Zawani Yasmin, *Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. 2016.
- Zawani Yasmin, *Loc.Cit.*, 2016.



## PEDOMAN WAWANCARA

### Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)

No	Indikator	Sub Indikator	Pertanyaan Penelitian
1	Kebiasaan bermain <i>game higgs domino island</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kecanduan <i>game higgs domino island</i></li><li>2. Dampak <i>game higgs domino island</i></li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa yang saudara ketahui tentang <i>game higgs domino island</i>?</li><li>2. Menurut saudara kenapa banyak orang yang bermain <i>game higgs domino island</i>?</li><li>3. Kapan muncul berkeinginan bermain <i>game higgs domino island</i> ?</li></ol> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa yang saudara ketahui tentang dampak dari bermain <i>game higgs domino island</i> ?</li><li>2. Bagaimana dampak dari hubungan sosial dari bermain <i>game higgs domino island</i> ?</li><li>3. Berapa uang yang sudah di habiskan dampak dari bermain <i>game higgs</i></li></ol>

		<p>3. Faktor – faktor bermain <i>game higg domino island</i></p>	<p><i>domino island ?</i></p> <p>4. Bagaimana dampak kesehatan mata setelah bermain <i>game higgs domino island ?</i></p> <p>1. Jls, Bagaimana mengontrol diri dalam mengisi keseharian dalam bermain <i>game higgs domino island ?</i></p> <p>2. Apa melatar belakangi bermain <i>game higgs domino island ?</i></p> <p>3. Jls, Bagaimana anda mengurangi rasa bosan ?</p> <p>4. Jls, Siapa saja yang sering mengaja bermein <i>game higgs domino island ?</i></p> <p>5. Bagaimana persaan saudara ketika jenis <i>game higgs domino island</i> yang anada mainkan di blokir ?</p> <p>6. Apakah keluarga tidak marah dalam bermain <i>game online ?</i></p>
--	--	--	--

2.	Bimbingan Kelompok	<p>1. Perencanaan (RPL)</p> <p>2. Pelaksanaan layanan</p> <p>a. Tahapan pelaksanaan Bimbingan kelompok</p> <p>b. Materi Bimbingan kelompok</p> <p>c. Teknik dalam bimbingan kelompok</p> <p>d. Komitmen peserta kelompok</p> <p>3. Evaluasi (keberhasilan layanan)</p>	<p>1. Apakah sudah pernah sebelumnya peserta kelompok mengikuti bimbingan kelompok ?</p> <p>2. Bagaimana konselor menyampaikan materi tugas yang sudah di siapkan ?</p> <p>3. Apakah konselor menyampaikan secara meruntuk tentang bimbingan kelompok ?</p> <p>4. Apa saja komitmen dari peserta kelompok ?</p> <p>5. Bagaimana lanjutan kedepannya terhadap bimbingan kelompok ?</p> <p>6. Bagaimana peran bimbingan kelompok dalam membantu masalah mahasiswa kecanduan <i>game online</i> ?</p>
----	--------------------	--	--

A. Mahasiswa





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 567 /In.34/FT/PP.00.9/05/2024  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

13 Mei 2024

Kepada Yth. Rektor IAIN Curup

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

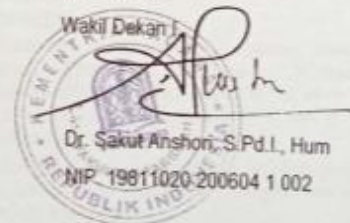
Nama : Ibrahim  
NIM : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)  
Judul Skripsi : Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengatasi Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan Game Higgs Domino Island (Studi Kasus Mahasiswa IAIN Curup Fakultas Tarbiyah 2020-2022)  
Waktu Penelitian : 13 Mei 2024 s.d 13 Juli 2024  
Tempat Penelitian : IAIN Curup

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan



Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., Hum

NIP. 19811020-200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro ALIAK
4. Arsip



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](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 667/In.34/FT/PP.09/11/2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 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 Permohonan Penerbitan SK Pembimbing An. Ibrahim  
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Senin, 08 Juli 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Periama

1. **Dr. Hartini, M.Pd.Kons** NIP. 19781224 200502 2 004  
2. **Febriansyah, M.Pd** NIP. 19900204 201903 1 006

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

N A M A : **Ibrahim**  
N I M : **20641020**

JUDUL SKRIPSI : **Efektivitas Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengatasi Kebiasaan Mahasiswa Kecanduan Domino Higgs (Studi Kasus IAIN Curup 2022)**

- 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 ;
- Kecmpat : 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 ;
- Kecoam : 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 28 November 2023



### SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmael Dandi Arbar

Nim : 206022

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PBA

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim

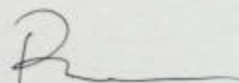
Nim : 20641020

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan Game Online (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
Rahmael Dandi Arbar

#### SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Annas Hidayatullah*  
Nim : *20531017*  
Fakultas/Prodi : *Tarbiyah/PAI*

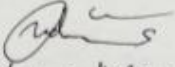
Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
*Annas Hidayatullah*



## SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANANDA PRAYOGA  
Nim : 22521003  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/TBIB


Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan Game Online (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
...ANANDA.....

#### SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Al Haedi  
Nim : 20561029  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/MP1

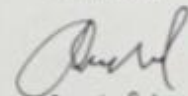
Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
Al Haedi

**SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **DANU AL MUDZAFFAR**  
Nim : **22691010**  
Fakultas/Prodi : **Tarbiyah/BKPI**


Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : **Ibrahim**  
Nim : **20641020**  
Fakultas/Prodi : **Tarbiyah/BKPI**

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
.....  
**Danu**.....

**SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rajib Akbar  
Nim : 21691016  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

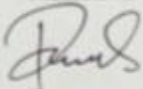
Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
Rajib Akbar

SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gusmani Sajjan  
Nim : 22561026  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/MP1

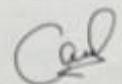
Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan Game Online (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
Gusmani.....

### SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Supandi  
Nim : 21531156  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PAI

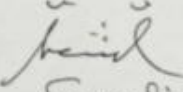
Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
.....Supandi.....

**SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Ardiansyah*  
Nim : *22GA1006*  
Fakultas/Prodi : *Tarbiyah/BKPI*

Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

*Ardiansyah*

#### SURAT KETERANGAN PERNAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MANZALAZI  
Nim : 20601013  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ PBA

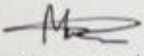
Menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Ibrahim  
Nim : 20641020  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/BKPI

Telah melakukan wawancara dalam rangka menyusun Skripsi yang berjudul **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan *Game Online* (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**.

Demikianlah surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juni 2024  
Mahasiswa

  
MANZALAZI.....



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING

A.	Jenis Layanan	: Layanan Bimbingan Kelompok
B.	Bidang Layanan	: Sosial
C.	Topik Layanan	: Topik Tugas ( <i>Game Higgs Domino Island</i> )
D.	Fungsi Layanan	: Pemahaman tentang <i>Game Higgs Domino Island</i>
E.	Tujuan Umum	: peserta kelompok dapat mengetahui <i>Game Higgs Domino Island</i>
F.	Tujuan Khusus	: Untuk mengetahui lebih dalam tentang kebiasaan mahasiswa kecanduan <i>Game Higgs Domino Island</i> .
G.	Sasaran layanan	: Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
H.	Materi layanan	: <i>Game Higgs Domino Island</i> .
I.	Waktu	: 1 x pertemuan (1 x 40 menit)
J.	Sumber	: <a href="http://e-theses.iaincurup.ac.id/4383/1/bakar%20kaset%20skripsi%20andreas%20pdf%20%20%281%29.pdf">http://e-theses.iaincurup.ac.id/4383/1/bakar%20kaset%20skripsi%20andreas%20pdf%20%20%281%29.pdf</a> .
K.	Metode / teknik	: Ceramah / diskusi dan tanya jawab
L.	Media / alat	: Absen, henpon dan contoh data-data bahanya kecanduan <i>Game Higgs Domino Island</i> .
M.	Pelaksanaan	
	1. Tahap awal	

- Pernyataan tujuan	<p>1. Pemimpin kelompok membuka salam dengan rasa hormat</p> <p>2. Pemimpin kelompok membina hubungan baik dengan Klien untuk menanyakan kabar.</p> <p>3. Menyampaikan tujuan layanan Bimbingan Kelompok</p>
- Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<p>4. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta kelompok.</p> <p>5. Kontrak layanan, hari ini kita akan melakukan kegiatan layanan selama 1 jam pelayanan</p>
- Mengarahkan kegiatan	6. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan tentang topik tugas yang akan dibahas
2. Tahap Inti	
- Kegiatan Masyarakat binaan	<p>7. Pemimpin kelompok menjelaskan sekilas materi</p> <p>8. Pemberian informasi dan motivasi</p> <p>9. Identifikasi : peserta kelompok diminta untuk memberikan sumbang saran pemikiran atau pendapat yang ditampung. Hal ini agar kreativitas konseli tidak terhambat.</p> <p>10. Klasifikasi : mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh peserta kelompok.</p> <p>11. Verifikasi : peserta kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan.</p>

		<p>Setiap sumbang saran atau pendapat diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran ataupun pendapat yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada sumbang saran atau yang berpendapat bisa diminta argumentasinya.</p> <p>12. Penyepakatan : Pemimpin kelompok beserta peserta kelompok mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.</p>
	3. Tahap Penutup	
		<p>13. Pemimpin kelompok mengajak peserta kelompok membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan <i>Game higgs domino island</i>.</p> <p>14. Pemimpin kelompok merefleksi peserta kelompok dengan menanyakan manfaat kegiatan secara lisan</p> <p>15. Pemimpin kelompok memberikan penguatan dan menyampaikan materi layanan yang akan datang.</p> <p>16. Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>
N.	Evaluasi	

	<p>- Evaluasi proses</p>	<p>17. Pemimpin kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses keaktifan konseli selama mengikuti layanan Bimbingan Kelompok.</p> <p>18. Mengamati sikap atau antusias peserta kelompok dalam mengikuti kegiatan Bimbingan Kelompok.</p> <p>19. Mengamati cara peserta kelompok dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.</p>
	<p>- Evaluasi hasil</p>	<p>20. Merasakan pemahaman baru, mendapatkan pengetahuan tentang <i>game higgs domino island</i>.</p> <p>21. Merasakan perasaan positif tentang topik yang dibahas dan cara konselor menyampaikan materi layanan.</p> <p>22. Merencanakan kegiatan setelah mendapatkan materi layanan Bimbingan Kelompok tentang <i>game higgs domino island</i>.</p>

## **GAME HIGGS DOMINO ISLAND**

### **A. Pengertian game Higgs Domino Island**

Game Higgs Domino Island mulai dirilis 12 November 2018 di aplikasi PlayStore maupun AppStore dan merupakan game online yang sangat populer di Indonesia termasuk di Kota Curup. Adanya transaksi jual beli koin game membuat arah tujuan dalam bermain menjadi berubah, awalnya game Higgs Domino Island dijadikan sebagai sarana hiburan namun saat ini justru dijadikan mata pencaharian bagi sebagian pemainnya. Karena dalam bermain memerlukan pembelian koin, kebanyakan pemainnya adalah kalangan masyarakat produktif yang telah memiliki pekerjaan dan menghasilkan nilai ekonomis. Untuk menemukan pemain maupun agen jual beli koin game dapat ditemukan di beberapa tempat seperti di group facebook, warung harian, pos ronda maupun konter pulsa.

### **B. Jenis - Jenis Permainan Higgs Domino Island**

Judi biasanya dilakukan di dunia nyata namun seiringnya berkembangnya teknologi internet, perjudian pada saat ini bisa dilakukan secara online yang segala sesuatunya dapat dilakukan dengan cara pragmatis, sehingga penegasan hukum tentang perjudian online sangat sulit untuk ditindak secara tuntas. Hal ini disebabkan selain dengan cara permainannya yang aman, tempat perkara kejadiannya pun tidak jelas para pelaku dengan mudah dapat memindahkan tempat permainan judi mereka dengan sarana komputer dan internet.

Adapun Higgs Game merupakan sebuah startup yang digulirkan oleh beberapa anak muda asal Indonesia. Kelebihan utama dari game ini

adalah tidak menuntut pemainnya berpikir keras, sehingga lebih cocok sebagai game hiburan. Hampir semua permainan lebih banyak menguji keberuntungan meski ada pula kebutuhan untuk mengasah kemampuan berpikir pemainnya.

Permainan di Higgs Domino Island ini adalah permainan berbasis kartu Domino dan kartu Remi. Sudah menjadi pilihan standar untuk sebuah aplikasi permainan kartu dengan memiliki permainan poker, remi dan qiuqiu, akan tetapi Higgs Domino masih memiliki beberapa permainan lain. Lalu, apa sajakah jenis permainan di Higgs Domino Island yang bisa kamu mainkan?

a. Permainan Kartu 41

Permainan Kartu 41 merupakan permainan kartu yang menggunakan kartu Remi atau kartu Poker. Permainan ini dimainkan dengan 4 orang pemain dengan setiap pemain mendapatkan pembagian 5 buah kartu. Tugas para pemain adalah mengumpulkan kartu sejenis agar memiliki total poin sebanyak 41. Kartu memiliki nilai sesuai dengan angka yang tertera; sedangkan kartu As memiliki nilai 11 dan kartu Jack, King dan Queen memiliki nilai 10. Pemain akan mendapat giliran mengambil kartu dari tumpukan deck, kemudian membuang salah satu kartu agar kartu yang dipegang tetap berjumlah 5. Pemain berikutnya yang mendapat giliran mengambil kartu boleh memilih mengambil kartu dari deck atau mengambil kartu yang dibuang. Permainan selesai ketika salah satu pemain berhasil mengumpulkan 5 kartu bernilai 41 dengan memberi tanda menutup kartu yang dibuang.

Permainan juga dinyatakan selesai ketika tidak ada kartu pada deck yang tersisa. Kartu yang dipegang setiap pemain kemudian akan dihitung dan pemain dengan nilai terendah akan dinyatakan kalah.

b. Permainan ludo

Ludo merupakan sebuah permainan papan yang dahulu umum dimainkan oleh anak – anak ataupun orang dewasa dengan memakai sebuah papan permainan. Permainan Ludo ini merupakan salah satu jenis permainan papan Higgs Domino yang sangat seru untuk dimainkan. Permainan ini menuntut setiap pemain untuk berjalan mengitari papan permainan sebanyak satu kali, kemudian kembali ke rumah atau base yang menjadi awal permainan.

Permainan ini bisa dimainkan oleh 4 orang pemain; seorang pemain bisa bermain melawan tiga pemain lain. Akan tetapi ada pula pilihan permainan 1 pemain melawan 1 pemain lain. Setiap pemain akan memiliki 4 bidak atau pion dengan warna tertentu sehingga tidak akan saling tertukar. Setiap kali pemain memperoleh giliran bermain, maka dadu akan dilempar dan hasil lemparan dadu akan menentukan langkah yang bisa dilakukan oleh bidak pemain. Sebuah bidak juga bisa memakan bidak pemain lawan jika berada di satu titik lokasi berhenti yang sama.

c. Permainan kartu cangkulan

Permainan kartu cangkulan merupakan salah satu jenis permainan higgs domino yang merupakan variasi permainan kartu remi atau kartu poker. Permainan kartu ini terbilang cukup populer di kalangan penggemar permainan kartu karena seru dan menyenangkan. Pada permainan kartu cangkulan, setiap pemain akan diminta membuang sebuah kartu dan kemudian pemain lain juga mengikuti membuang satu kartu. Kartu yang dibuang pemain pertama akan menjadi acuan jenis kartu yang harus diikuti oleh pemain – pemain berikutnya. Jika ada pemain yang tidak memiliki kartu yang sama, maka pemain tersebut harus mencangkul atau mengambil kartu dari deck hingga mendapatkan kartu berjenis sama.

d. Permainan Kamar 5 Kartu

Permainan Kamar 5 Kartu ini merupakan salah satu jenis permainan kartu di higgs domino yang menggunakan kartu Domino atau kartu Gapple. Kamar 5 Kartu ini akan dimainkan oleh 4 orang pemain; pada awal permainan setiap pemain akan mendapatkan 5 buah kartu Domino untuk dipegang. Permainan dimulai dengan para pemain membuang kartu yang sesuai dengan nomor kartu yang dibuka di atas meja. Cara bermain Kamar 5 Kartu ini sebenarnya serupa dengan permainan Domino pada umumnya. Permainan akan dianggap selesai ketika salah seorang pemain sudah membuang semua kartu yang dimainkan atau tidak ada lagi kartu tersisa untuk dimainkan oleh para pemain.

e. Permainan Dam



Dam merupakan sebuah Permainan Papan atau Board Game yang bisa dimainkan di aplikasi Higgs Domino Island. Permainan ini dimainkan oleh dua orang pemain dan masing – masing pemain akan mendapatkan pion dengan warna putih atau hitam. Setiap pion akan digerakkan dengan cara bergerak menyilang oleh setiap pemain secara bergantian. Pion salah satu pemain bisa memakan pion lawan dengan cara melompatinya. Permainan Dam akan dinyatakan berakhir ketika salah satu pem kehabisan pion atau tidak lagi ada pion yang bisa dijalankan karena sudah tersudut.

f. Slot online

Slot online adalah mesin slot virtual yang dapat dimainkan di berbagai perangkat dan platform. Mereka mirip dengan mesin slot tradisional yang ditemukan di kasino, tetapi dengan lebih banyak gulungan dan pilihan taruhan yang lebih luas. Saat bermain slot online, pemain bertaruh pada hasil putaran, yang ditentukan oleh sistem penghasil angka acak dan pengembalian spesifik ke pemain. Hasil dari setiap putaran ditentukan pada saat itu berdasarkan algoritma matematika yang dikomunikasikan melalui RNG. Permainan slot online tidak memiliki memori, artinya tidak ada pelacak untuk mencatat kemenangan dan kekalahan pemain. Bermain slot hanya didasarkan pada keberuntungan.

### **C. Dampak game higgs domino island**

Dampak dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah pengaruh kuat yang mendatangkan suatu akibat tertentu (baik positif maupun negatif). Dampak adalah setiap perubahan yang terjadi dalam lingkungan akibat adanya aktifitas manusia. Dampak suatu proyek pembangunan pada aspek sosial ekonomi khususnya untuk negara berkembang terdapat pada komponen-komponen berikut yang ditetapkan sebagai indikator sosial ekonomi antara lain : 1) penyerapan tenaga kerja 2) berkembangnya struktur ekonomi, yaitu timbulnya aktifitas perekonomian lain akibat proyek tersebut seperti toko, warung, restoran, transportasi dan lain-lain 3) peningkatan pendapatan masyarakat 4) kesehatan masyarakat 5) persepsi masyarakat 6) penambahan penduduk dan lain-lain sebagainya.

Jadi dampak secara umum dapat diartikan segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya sesuatu, dampak itu sendiri bisa diartikan sebagai sebuah konsekuensi akibat sesuatu yang terjadi. Begitu pula saat terjadinya suatu aktivitas pariwisata maka akan mendatangkan suatu dampak tertentu pula. Dampak ini terjadi karena perubahan aktivitas masyarakat yang sebelumnya tidak ada kegiatan pariwisata, selain berpengaruh pada masyarakat, dampak ini juga berpengaruh kepada pemerintah bahkan berpengaruh kepada negara.

## **LAPORAN PELAKSANAAN DAN EVALUASI**

### **KEGIATAN LAYANAN / KEGIATAN**

- A. Topik permasalahan / bahasan : Game Higgs Domino Island
- B. Spesifikasi kegiatan :
1. Bidang bimbingan : Sosial
  2. Jenis layanan / kegiatan pendukung : Layanan Bimbingan Kelompok
  3. Fungsi layanan / kegiatan pendukung : pemahaman
  4. Sasaran layanan / kegiatan pendukung : Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup 2020-2022.
- C. Pelaksanaan layanan / kegiatan pendukung :
1. Waktu : 2024 / 08.30 – 10.30
  2. Tempat : Ruang kelas di Fakultas tarbiyah.
- D. Deskripsi gambar dan komentar tentang pelaksanaan layanan / kegiatan pendukung :
1. Layanan ini diberikan agar mahasiswa mendapatkan informasi tentang Game Higgs Domino Island.
  2. Kegiatan ini dihadiri oleh 10 Mahasiswa.
  3. Dalam proses pemberian layanan siswa begitu antusias dalam menerima materi layanan yang disampaikan oleh Konselor.
- E. Evaluasi (penilaian) :
1. Cara – cara penilaian :
    - a. Evaluasi proses : Konseli begitu antusias dan aktif dalam proses pemberian layanan Bimbingan Kelompok.

b. Evaluasi hasil : setelah diberi layanan konseli memahami dan mengetahui materi tentang Game Higgs Domino Island.

2. Deskripsi dan komentar tentang hasil penilaian :

Keberhasilan layanan yang sudah diberikan oleh Konselor sudah cukup tercapai, namun perlu untuk ditingkatkan lagi.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING

A.	Jenis Layanan	: Layanan Bimbingan Kelompok
B.	Bidang Layanan	: Sosial
C.	Topik Layanan	: Topik Tugas (Bahayanya Judi <i>online</i> )
D.	Fungsi Layanan	: Pemahaman tentang Bahayanya Judi <i>online</i>
	Tujuan Umum	: Mahasiswa Fakultas tarbiyah dapat mengetahui Bahayanya Judi <i>online</i>
F.	Tujuan Khusus	: Untuk mengetahui lebih dalam tentang kebiasaan mahasiswa Bahayanya Judi <i>online</i>
G.	Sasaran layanan	: Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
H.	Materi layanan	: Bahayanya Judi <i>online</i>
I.	Waktu	: 1 x pertemuan (1 x 40 menit)
J.	Sumber	: <a href="chromeextension://efaidnbmnfnkcehdnplkjkkkqecfhocmb">chromeextension://efaidnbmnfnkcehdnplkjkkkqecfhocmb</a> ://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9588/1/YOSEP%20S ETIAWAN.pdf
K.	Metode / teknik	: Ceramah / diskusi dan tanya jawab
L.	Media / alat	: Absen, henpon dan contoh data-data bahanya Bahayanya Judi <i>online</i>
M.	Pelaksanaan	
	4. Tahap awal	

- Pernyataan tujuan	<p>23. Pemimpin kelompok membuka salam dengan rasa hormat</p> <p>24. Pemimpin kelompok membina hubungan baik dengan Klien untuk menanyakan kabar.</p> <p>25. Menyampaikan tujuan layanan Bimbingan Kelompok</p>
- Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<p>26. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab konseli.</p> <p>27. Kontrak layanan, hari ini kita akan melakukan kegiatan layanan selama 45 menit pelayanan</p>
- Mengarahkan kegiatan	28. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan tentang topik tugas yang akan dibahas
5. Tahap Inti	
- Kegiatan Masyarakat binaan	<p>29. Pemimpin kelompok menjelaskan sekilas materi</p> <p>30. Pemberian informasi dan motivasi</p> <p>31. Identifikasi : Peserta kelompok diminta untuk memberikan sumbang saran pemikiran atau pendapat yang ditampung. Hal ini agar kreativitas konseli tidak terhambat.</p> <p>32. Klasifikasi : mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh peserta kelompok.</p>

		<p>33. Verifikasi : peserta kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran atau pendapat diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran ataupun pendapat yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada sumbang saran atau yang berpendapat bisa diminta argumentasinya.</p> <p>34. Penyepakatan : Pemimpin kelompok beserta konseli mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.</p>
	6. Tahap Penutup	
		<p>35. Pemimpin kelompok mengajak konseli membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan bahayanya judi <i>online</i></p> <p>36. Pemimpin kelompok merefleksi konseli dengan menanyakan manfaat kegiatan secara lisan</p> <p>37. Pemimpin kelompok memberikan penguatan dan menyampaikan materi layanan yang akan datang.</p> <p>38. Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>

N.	Evaluasi	
	- Evaluasi proses	<p>39. Pemimpin kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses keaktifan konseli selama mengikuti layanan Bimbingan Kelompok.</p> <p>40. Mengamati sikap atau antusias peserta kelompok dalam mengikuti kegiatan Bimbingan Kelompok.</p> <p>41. Mengamati cara peserta kelompok dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.</p>
	- Evaluasi hasil	<p>42. Merasakan pemahaman baru, mendapatkan pengetahuan tentang bahayanya judi <i>online</i>.</p> <p>43. Merasakan perasaan positif tentang topik yang dibahas dan cara Pemimpin kelompok menyampaikan materi layanan.</p> <p>44. Merencanakan kegiatan setelah mendapatkan materi layanan Bimbingan Kelompok tentang bahayanya judi <i>online</i>.</p>



## **BAHAYANYA JUDI *ONLINE***

### **D. Pengertian Judi *Online***

Pengertian Judi Online Perjudian online merupakan permainan untung-untungan yang dimainkan menggunakan komputer atau smartphone dengan koneksi pada jaringan internet dan permainan tersebut menggunakan taruhan dalam permainannya. Perjudian online saat ini sangat banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, dikarenakan masyarakat menganggap perjudian online merupakan permainan yang menguntungkan dan menghasilkan uang dengan begitu mudah, aman dan cepat, dibandingkan dengan bermain judi seperti biasanya.

### **E. Undang-undang judi online**

Perjudian online merupakan perbuatan yang illegal yang di atur dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 Undang-Undang Informasi Elektronik<sup>19</sup> Kejahatan yang memakai sistem teknologi yang kompleks digolongkan sebagai kejahatan personal komputer atau biasa disebut dengan (cyber crime). Cybercrime adalah kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan personal komputer menjadi indera kriminal utama. Kejahatan perjudian online dilakukan dengan menggunakan personal komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet, yang biasanya bisa ditemukan pada warnet/cyber, atau memakai laptop pribadi menggunakan memakai koneksi internet wireless fidelity (wifi) dari warnet/warung hotspot yang menyediakannya. Kemudian menjadi barang taruhannya berupa uang yang telah terlebih dahulu ditabung pada rekening bank, uang yang terdapat pada

dalam rekening tadi nantinya akan menjadi saldo tunai didalam situs perjudian online. Kemudian pelaku hanya perlu melakukan registrasi pada situs perjudian yang diinginkan & secara otomatis uang/saldo tabungan mereka akan berpindah untuk kemudian bisa memainkan judi online yang diinginkan pada dalamnya

#### **F. Faktor-Faktor penyebab timbulnya kejahatan Perjudian Online**

Perkembangan pola pemikiran manusia menghasilkan suatu pemahaman yang mendalam dan secara logis dalam mencari penyebab terjadinya kejahatan. Menurut Sutherland kejahatan adalah hasil dari Faktor-faktor itu dewasa ini dan buat selanjutnya tidak bisa disusun dari suatu ketentuan yang berlaku generik tanpa terdapat pengecualian. Begitu pula halnya dengan faktor-faktor yang beraneka ragam sehubungan dengan kejahatan perjudian online. Beberapa faktor penyebab timbulnya kejahatan secara kriminologi serta motif dari seseorang untuk melakukannya tidak terlepas dari dua unsur pokok. Kedua faktor tersebut adalah faktor internal maupun faktor eksternal.

1. Faktor intern (individual) Pada faktor-faktor ini ditinjau dari sifat umum dari individu, seperti:
  - a. Umur, pada faktor ini sangat berpengaruh dimana setiap manusia dari sejak kecil hingga dewasa mengalami kenakalan baik secara jasmani dan rohaninya.
  - b. Seks, hal yang berhubungan dengan keadaan fisik.
  - c. Yang ada disekitar individu.
  - d. Kedudukan individu dalam masyarakat.

- e. Agama individu.
- f. Masalah reaksi individu.
- g. Pendidikan individu

2. Faktor ekstern (di luar individu)

Faktor-faktor ekstern ini berpangkal pada lingkungan yang mempunyai korelasi dengan kejahatan dan justru faktor-faktor inilah yang menurut para sarjana merupakan faktor yang menentukan atau mendominasi individu kearah suatu kejahatan, yang secara garis besar dapat dibagi dalam empat bagian, yaitu:

- a. Lingkungan yang memberikan kesempatan akan timbulnya kejahatan.
- b. Lingkungan pergaulan yang memberikan contoh.
- c. Lingkungan ekonomi.
- d. Lingkungan pergaulan yang berbeda-beda

Bahwa sehubungan terjadinya kejahatan perjudian online melalui media internet dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang beraneka ragam, mulai dari faktor gejala sosial, penyakit sosial (patologi) hingga termasuk faktor intern individu dan faktor ekstern yang ikut serta mengakibatkan suatu kejahatan dapat terjadi.

**G. Bentuk-bentuk judi *online***

Jenis perjudian online berdasarkan Undang-Undang Kontrol Perjudian Digital. Juli 1974, yang menyatakan antara lain bahwa perjudian dalam bentuk apa pun adalah kejahatan. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 9 Tahun 1981 tentang Penerapan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Pengawasan Permainan Peluang, perjudian dikategorikan dalam 3 (tiga) macam, yaitu:

1. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari : Roulette; Black Jack; Baccarat; Creps; Keno; Tombola; Super Ping-Pong; Lotto Fair; Satan; Paykyu; Slot Machine; Ji SI Kie; Big Six Wheel; Chuc a Luck; Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar; Pachinko; Poker; Twenty One; HwaHwe; Kiu-kiu; dan lain sebagainya.
2. Perjudian di Tempat Keramaian, antara lain : Lempar Gelang; Lempar Uang; Kim; Pancingan; Menembak sasaran yang tidak berputar; Lempar bola; Adu ayam; Adu sapi; Adu kerbau; Adu kambing; Pacuan kuda; Pacuan anjing; Mayong; dan Ere-ere.
3. Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian dalam bentuk ketiga ini terdiri dari apa yang juga termasuk ke dalam perjudian di tempat yang jauh dari keramaian.

## **LAPORAN PELAKSANAAN DAN EVALUASI**

## **KEGIATAN LAYANAN / KEGIATAN**

- F. Topik permasalahan / bahasan : Bahayanya Judi *Online*
- G. Spesifikasi kegiatan :
5. Bidang bimbingan : Sosial
  6. Jenis layanan / kegiatan pendukung : Layanan Bimbingan Kelompok
  7. Fungsi layanan / kegiatan pendukung : pemahaman
  8. Sasaran layanan / kegiatan pendukung : Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup 2020-2022.
- H. Pelaksanaan layanan / kegiatan pendukung :
3. Waktu : 2024 / 08.30 – 10.30
  4. Tempat : Ruang kelas di Fakultas tarbiyah.
- I. Deskripsi gambar dan komentar tentang pelaksanaan layanan / kegiatan pendukung :
4. Layanan ini diberikan agar mahasiswa mendapatkan informasi tentang Bahayanya Judi *Online*.
  5. Kegiatan ini dihadiri oleh 10 Mahasiswa.
  6. Dalam proses pemberian layanan siswa begitu antusias dalam menerima materi layanan yang disampaikan oleh Konselor.
- J. Evaluasi (penilaian) :
3. Cara – cara penilaian :
    - c. Evaluasi proses : Peserta Kelompok begitu antusias dan aktif dalam proses pemberian layanan Bimbingan Kelompok.

d. Evaluasi hasil : setelah diberi layanan peserta kelompok memahami dan mengetahui materi tentang bahayanya judi *online*

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil penilaian :

Keberhasilan layanan yang sudah diberikan oleh Pemimpin kelompok sudah cukup tercapai, namun perlu untuk ditingkatkan lagi.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)  
BIMBINGAN DAN KONSELING

A.	Jenis Layanan	: Layanan Bimbingan Kelompok
B.	Bidang Layanan	: Sosial
C.	Topik Layanan	: Topik Tugas (Dampak Judi <i>online</i> )
D.	Fungsi Layanan	: Pemahaman tentang Dampak Judi <i>online</i>
E.	Tujuan Umum	: Peserta didik dapat mengetahui Dampak Judi <i>online</i>
F.	Tujuan Khusus	: Untuk mengetahui lebih dalam tentang kebiasaan mahasiswa Dampak Judi <i>online</i>
G.	Sasaran layanan	: Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
H.	Materi layanan	: Dampak Judi <i>online</i>
I.	Waktu	: 1 x pertemuan (1 x 45 menit)
J.	Sumber	: <a href="https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/33053/1/Utuya%20Khairan%2020160201122%20FTK%20%20PAI.pdf">https://repository.arraniry.ac.id/id/eprint/33053/1/Utuya%20Khairan%2020160201122%20FTK%20%20PAI.pdf</a>
K.	Metode / teknik	: Ceramah / diskusi dan tanya jawab
L.	Media / alat	: Absen, henpon dan contoh data-data bahanya Dampak Judi <i>online</i>
M.	Pelaksanaan	
	7. Tahap awal	

- Pernyataan tujuan	<p>45. Pemimpin kelompok membuka salam dengan rasa hormat</p> <p>46. Pemimpin kelompok membina hubungan baik dengan peserta kelompok untuk menanyakan kabar.</p> <p>47. Menyampaikan tujuan layanan Bimbingan Kelompok</p>
- Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<p>48. Pemimpin kelompok menjelaskan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta kelompok.</p> <p>49. Kontrak layanan, hari ini kita akan melakukan kegiatan layanan selama 45 menit pelayanan</p>
- Mengarahkan kegiatan	50. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan tentang topik tugas yang akan dibahas
8. Tahap Inti	
- Kegiatan Masyarakat binaan	<p>51. Pemimpin kelompok menjelaskan sekilas materi</p> <p>52. Pemberian informasi dan motivasi</p> <p>53. Identifikasi : Peserta kelompok diminta untuk memberikan sumbang saran pemikiran atau pendapat yang ditampung. Hal ini agar kreativitas peserta kelompok tidak terhambat.</p> <p>54. Klasifikasi : mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh peserta kelompok.</p>



		<p>55. Verifikasi : peserta kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran atau pendapat diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran ataupun pendapat yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada sumbang saran atau yang berpendapat bisa diminta argumentasinya.</p> <p>56. Penyepakatan : Pemimpin kelompok beserta peserta kelompok mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.</p>
9. Tahap Penutup		
		<p>57. Pemimpin kelompok mengajak konseli membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan Dampak judi <i>online</i></p> <p>58. Pemimpin kelompok merefleksi peserta kelompok dengan menanyakan manfaat kegiatan secara lisan</p> <p>59. Pemimpin kelompok memberikan penguatan dan menyampaikan materi layanan yang akan datang.</p> <p>60. Pemimpin kelompok mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>

N.	Evaluasi	
	- Evaluasi proses	<p>61. Pemimpin kelompok melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses keaktifan konseli selama mengikuti layanan Bimbingan Kelompok.</p> <p>62. Mengamati sikap atau antusias peserta kelompok dalam mengikuti kegiatan Bimbingan Kelompok.</p> <p>63. Mengamati cara peserta kelompok dalam menyampaikan pendapat atau bertanya.</p>
	- Evaluasi hasil	<p>64. Merasakan pemahaman baru, mendapatkan pengetahuan tentang Dampak judi <i>online</i>.</p> <p>65. Merasakan perasaan positif tentang topik yang dibahas dan cara Pemimpin kelompok menyampaikan materi layanan.</p> <p>66. Merencanakan kegiatan setelah mendapatkan materi layanan Bimbingan Kelompok tentang Dampak judi <i>online</i>.</p>

## **DAMPAK JUDI *ONLINE***

### **H. Bentuk Perjudian**

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, merupakan satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-beribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah manusia. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi sifatnya rekreatif atau netral. Pada sifat yang netral lambat laun ditambahkan unsur baru untuk merangsang kegairahan bermain dan menaikkan ketegangan serta pengharapan untuk menang yaitu barang taruhan berupa uang, benda atau Tindakan yang bernilai.

Pada perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan gembira untuk menumbuhkan efek-efek yang kuat dan besar untuk betah bermain. Ketegangan makin memuncak apabila dibarengi dengan kepercayaan pada nasib peruntungan. Kepercayaan demikian tampaknya tidak pada tempatnya pada abad sekarang ini, namun masih banyak melekat pada orang-orang zaman modern, sehingga nafsu berjudinya tidak terkendali dan jadilah mereka penjudi-penjudi profesional yang tidak kenal akan rasa jera.

### **I. Dampak Perjudian**

Dampak Perjudian sebagai perbuatan yang melanggar norma sosial, agama, kesusilaan dan hukum sangat berdampak buruk bagi pelakunya baik di dalam rumah tangga maupun di tengah-tengah masyarakat. Beberapa dampak yang diakibatkan perjudian yaitu:

1. Mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang dan melakukan tindak pidana korupsi, Pekerjaannya terlantar, karena peminatannya tercurahkan kepada keasikan berjudi.
2. Anak, istri dan rumah tangga tidak diperhatikan.
3. Hidup tidak beraturan dan sering memicu terjadinya permasalahan dalam rumah tangga.
4. Bangkrut atau jatuh miskin.
5. Kehilangan pekerjaan.
6. Kehilangan waktu dengan keluarga
7. Kehilangan kepercayaan
8. Menambah hutang.
9. Jauh dari rahmat Allah SWT.
10. Malas bekerja.
11. Ketagihan

Dapat di lihat juga dari Dampak positif dan negatif dalam penjelasan sebagai berikut :

1. Dampak positif

Dampak positif yang dirasakan oleh sebagian pemain terjadi karena ia merasakan manfaat yang dapat diambil setelah mereka mengikuti permainan judi online baik karena keuntungan yang mungkin didapatkan maupun dari rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat.

2. Dampak negatif

Dampak negatif dapat dilihat dari beberapa aspek seperti dampak terhadap kesehatan, ekonomi atau keuangan serta dampak terhadap kepribadian pemain sendiri.

#### **J. Faktor-Faktor Penyebab Terjadinya**

Perjudian Maraknya tindak pidana perjudian online dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu:

1. Faktor sosial dan ekonomi

Banyak anggapan dan pendapat bahwa perjudian online lebih singkat, sederhana, dan dapat mendatangkan keuntungan yang besar. Yang dianggap dapat menunjang serta memenuhi keinginan yaitu menjadi orang kaya dalam waktu yang singkat.

2. Faktor situasional

Adanya kondisi di dalam masyarakat yang berjiwa konsumtif dan mendapatkan uang secara instan dengan cara yang mudah dan ditunjang dengan pemasaran yang selalu membuat berita-berita atau mengekspos berita perjudian yang berhasil, sehingga banyak yang tertarik.

3. Faktor belajar

Awalnya ia ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian online berulang kali sebagaimana yang beraksi belajar menghasilkan peluang.

#### 4. Faktor persepsi

Tentang probabilitas kemenangan Persepsi yang dimaksudkan di sini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Mereka pada umumnya merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran: "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang, begitu seterusnya.

#### 5. Faktor keyakinan diri akan kemampuan diri dibidang IT

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam salah satu atau beberapa jenis permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan atau kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan yang dimilikinya. Mereka seringkali tidak dapat

membedakan mana kemenangan yang diperoleh karena ketrampilan dan mana yang hanya kebetulan semata. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

**LAPORAN PELAKSANAAN DAN EVALUASI**  
**KEGIATAN LAYANAN / KEGIATAN**

K. Topik permasalahan / bahasan : Dampak Judi *Online*

L. Spesifikasi kegiatan :

9. Bidang bimbingan : Sosial

10. Jenis layanan / kegiatan pendukung : Layanan Bimbingan Kelompok

11. Fungsi layanan / kegiatan pendukung : pemahaman

12. Sasaran layanan / kegiatan pendukung : Mahasiswa Fakultas Tarbiyah  
IAIN Curup 2020-2022.

M. Pelaksanaan layanan / kegiatan pendukung :

5. Waktu : 2024 / 08.30 – 10.30

6. Tempat : Ruang kelas di Fakultas tarbiyah.

N. Deskripsi gambar dan komentar tentang pelaksanaan layanan / kegiatan pendukung :

7. Layanan ini diberikan agar mahasiswa mendapatkan informasi tentang  
Dampak Judi *Online*.

8. Kegiatan ini dihadiri oleh 10 Mahasiswa.

9. Dalam proses pemberian layanan siswa begitu antusias dalam menerima  
materi layanan yang disampaikan oleh Konselor.

O. Evaluasi (penilaian) :

5. Cara – cara penilaian :

e. Evaluasi proses : Peserta Kelompok begitu antusias dan aktif dalam  
proses pemberian layanan Bimbingan Kelompok.



f. Evaluasi hasil : setelah diberi layanan peserta kelompok memahami dan mengetahui materi tentang Dampak judi *online*

6. Deskripsi dan komentar tentang hasil penilaian :

Keberhasilan layanan yang sudah diberikan oleh Pemimpin kelompok sudah cukup tercapai, namun perlu untuk ditingkatkan lagi.









**DOKUMENTASI**

## BIOGRAFI



Saya Ibrahim lahir dari keluarga yang memegang erat budaya islam dan tumbuh di lingkungan yang penuh kasih dan kehangatan. Ia lahir pada tanggal 05 mei 2001 tempatnya di rumah kayu yang sederhana di desa sungai baung, kecamatan rawas ulu, kabupaten musu rawas utara, provinsi sumatra selatan. Ia merupakan putra ke-6 dari 7 saudara, Ayahnya bernama bapak Fauzi dan ibunya bernama Rakuna. Ia punya 4 saudara perempuan 1 kakak dan 1 adik bungsu, saudara perempuan dan laki-laki itu bernama, Ratna mala dewi anak pertama, Yana anak kedua, Al-Ambari anak ketiga, Siti Aisyah anak ke-empat, Gisti Anisa anak ke-lima, Ibrahim anak ke-enam dan M.Rapa anak ke-tujuh. Persaudaraan yang rukun dan penuh kebahagiaan serta dengan penuh keharmonisan. Selama proses dalam kehidupan telah menjalankan tahap pendidikan yaitu :

SD : SD N 2 Sungai Baung 2007-2013  
SMP/MTs : MTs AL-MANSHURIAH 2013-2016  
SMA/SMK/MA : SMK N RAWAS ULU 2016-2019  
Perguruan Tinggi : IAIN CURUP 2020-2024

Penulis melanjutkan saat ini menempuh pendidikan Srata 1 (S1) di Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Fakultas Tarbiyah IAIN Curup di mulai pada tahun 2020 yang segerah selesai pada tahun 2024. Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar, berusaha dan do'a untuk menyelesaikan pendidika Srata 1 (S1), penulis berhasil menyelesaikan program studi yang ditekuni pada tahun 2024, dengan judul Skripsi : **Analisis Kebiasaan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Terhadap Kecanduan Game Online (Implementasi Terhadap Layanan Bimbingan Kelompok)**. Semoga dengan penulis tugas akhir Skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan maupun masyarakat sekitar.

Penulis juga merupakan mahasiswa aktif di dunia organisasi mahasiswa, juga sebagai aktivis aktif yang pernah berproses di organisasi HMPS BKPI 2020-2021 jabatan sebagai ketua divisi ke Agamaan, Pramuka 2021-2022 jabatan sebagai ketua divisi pramuka peduli, LDK Cais 2020-2021 jabatan sebagai anggota divisi syiar dakwah, DEMA-FT 2021-2022 jabatan sebagai ketua divisi Advokasi, DEMA-I 2022-2023 jabatan sebagai ketua dapertemen Mitigasi bencana dan sosial masyarakat dan DEMA-I 2023 jabatan sebagai PLT ketua Umum. Tertara di atar yang pernah sudah di ikuti dalam internal kampus, juga penulis aktif organisasi di luar kampus seperti Ormada mengikuti Ikatan Mahasiswa Muratara Curup (IMMC), OKP mengikuti Himpunan Mahasiswa Islam (HMI). Semuan yang sudah di jalankan penulis sebuah pengalaman penting untuk menjadi pribadi yang lebih baik.