

**UPAYA GURU BK DALAM MENGATASI DAMPAK GAME ONLINE
PADA AKTIVITAS SPRITUAL SISWA MAN 6 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

DARA NURHALIZA

NIM.180213062

**Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

BANDA ACEH

2024 M / 1446 H

**UPAYA GURU BK DALAM MENGATASI DAMPAK GAME ONLINE
PADA AKTIVITAS SPRITUAL SISWA MAN 6 ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Prodi Bimbingan Konseling**

Diajukan Oleh :

**Dara Nurhaliza
NIM. 180213062**

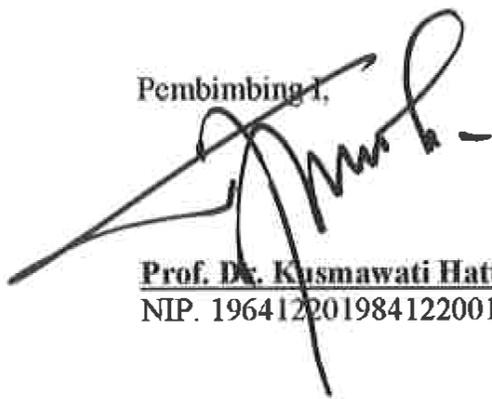
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



**Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001**

Pembimbing II,



**Muslima S. Ag, M.ed
NIP. 197202122014112001**

**UPAYA GURU BK DALAM MENGATASI DAMPAK GAME ONLINE
PADA AKTIVITAS SPRITUAL SISWA MAN 6 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada Hari/ Tanggal

Selasa, 07 Mei 2024 M
28 Syawal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Kusmayati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

Muslima, S.Ag., M.Ed
NIP. 197202122014112001

Penguji I

Penguji II

Dr. Fakhri Yacob, M.Ed
NIP. 19670401199103031006

Wanty Khaira, S.Ag, M.ed
NIDN. 197606132014112002

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh



Prof. Saiful Mahid, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 197101021997031003

1/6

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/ SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dara Nurhaliza
NIM : 180213062
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Guru Bk Dalam Mengatasi Dampak Game Online Pada Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin tanpa memiliki karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 07 Mei 2024

ag menyatakan



Dara Nurhaliza
Nim. 180213062

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan sebuah skripsi, dan tidak lupa pula shalawat dan salam kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya. Yang telah membawa kita dari kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang selalu mengiringi kehidupan umatnya.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan pengetahuan apa saja permasalahan siswa di MAN 6 Aceh Besar. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi tugas dalam perkuliahan. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak.

Selama pembuatan dan penyelesaian penulisan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof Safrul Muluk, S. Ag. MA. M. Ed. PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah member izin peneiti melakukan peneliti.

3. Ibu Muslima, S. Ag, M. Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh
4. Ibu Maulida Hidayati, M. Pd selaku dosen pembimbing awal proposal yang selalu bijaksana memberikan bimbingan serta nasehat selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
5. Ibu Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd selaku pembimbing I yang selalu mencurahkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik, perhatian, dan nasehat kepada penulis serta membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.
6. Ibu Muslima, S.Ag, M. Ed selaku dosen pembimbing II dan pembimbing akademik yang meluangkan banyak waktu, tenaga memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester hingga selama penyusunan skripsi berlangsung sampai sekarang.
7. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.
8. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tua Ayahanda tercinta Muslim beserta ibunda tercinta Marlianis yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kesabaran serta memberikan bimbingan, motivasi, dan do'a sehingga penulis tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi.

9. Kepada kakak dan adik, Rina Novreza, Riska Anggi Lestari, Siti Aisah, Alif Samudra, Keluarga besar yang selalu menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktu nya.

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas skripsi, namun peneliti masih banyak menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata penulisan maupun segi isi, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amiin ya Rabbal Alamin.

Banda Aceh, 07 Mei 2024

Penulis



ABSTRAK

Nama : Dara Nurhaliza
NIM : 180213062
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling
Judul : Upaya Guru BK Dalam Mengatasi Dampak Game Online Pada Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar.
Tanggal Sidang : -
Jumlah Halaman : 66
Pembimbing I : Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd.
Pembimbing II : Muslima, M. Ed
Kata Kunci : Mengatasi Dampak, Game Online, Aktivitas Spritual.

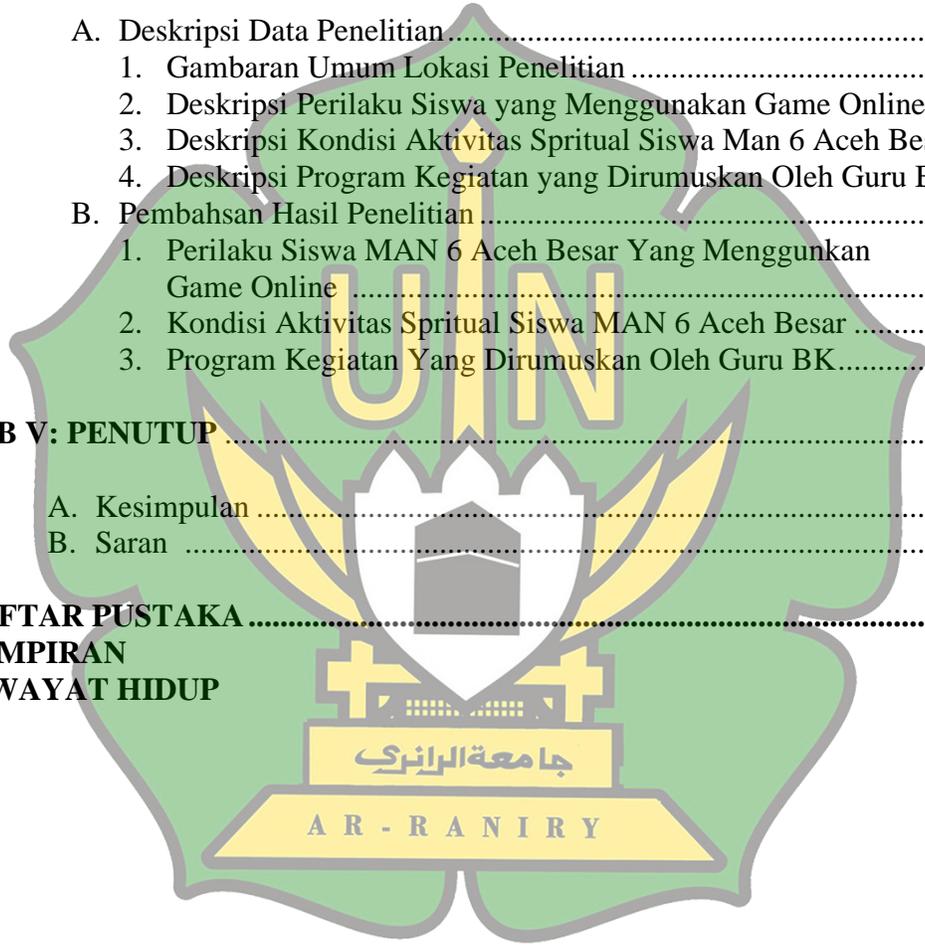
Ketertarikan bermain game online di kalangan pelajar sudah menjadi satu fenomena yang memprihatinkan dan perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain *game online* berdampak krusial bagi beberapa kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar atau mahasiswa. Fenomena *game online* juga menjadi satu ketakutan publik di seluruh dunia, secara umum, dan di Indonesia, secara khusus, karena dampak negatif dari *game* ini sudah mulai merajalela dan sudah diberitakan secara universal di berbagai media *online* maupun media cetak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku-perilaku siswa yang menggunakan *game online* di MAN 6 Aceh Besar, kondisi aktivitas spritual siswa disekolah MAN 6 Aceh Besar, dan program-program kegiatan yang dirumuskan guru BK dalam mengsikapi persoalan *game online* di MAN 6 Aceh Besar. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif kualitatif dengan menginterview beberapa responden di sekolah MAN 6 Aceh Besar. Analisis data mengikuti langkah reduksi data yaitu data yang diperoleh dalam laporan ditulis dan diketik dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar sudah maksimal dengan program-program yang dirumuskan oleh guru BK MAN 6 Aceh Besar Untuk mengurangi siswa bermain *game online*.

Kata Kunci: Mengatasi, *Game Online*, Aktivitas Spritual

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat penelitian.....	5
E. Definisi Operasional	6
F. Penelitian Terdahulu	11
G. Sistematis Penulisan.....	
BAB II : LANDASAN TEORITIS.....	16
A. Dampak Game Online.....	16
1. Pengertian Game Online.....	16
2. Sejarah Game Online.....	21
3. Kecanduan Game Online.....	22
4. Gejala Kecanduan Game Online.....	24
5. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	26
6. Jenis-Jenis Game Online.....	27
7. Dampak Bermain Game Online	28
B. Aktivitas spritual	31
1. Pengertian Aktivitas Spritual	31
2. Macam-Macam Kebutuhan Spritual	33
3. Ciri-Ciri Cerdas Dalam Spritual.....	34
4. Nilai-Nilai Sptitual	34
5. Ciri-Ciri Cerdas Dalam Spritual.....	35
BAB III:METODE PENELITIAN.....	37
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	37
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	38

C. Tehnik Pemilihan Subjek.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Tekni Analisis Data.....	41
F. Prosedur Penelitian	43
BAB IV: DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN.....	45
A. Deskripsi Data Penelitian.....	45
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
2. Deskripsi Perilaku Siswa yang Menggunakan Game Online	47
3. Deskripsi Kondisi Aktivitas Spritual Siswa Man 6 Aceh Besar	49
4. Deskripsi Program Kegiatan yang Dirumuskan Oleh Guru BK	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
1. Perilaku Siswa MAN 6 Aceh Besar Yang Menggunakan Game Online	52
2. Kondisi Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar	55
3. Program Kegiatan Yang Dirumuskan Oleh Guru BK.....	57
BAB V: PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 sudah sangat pesat dan tidak bisa dibendung. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat. Kalangan muda maupun kalangan orang dewasa berlomba lomba mengunduh aplikasi menarik yang disajikan di internet (*Play Store dan App Store*). Fenomena *game online* yang ada di masyarakat semakin berkembang pesat. *Game online* yang saat ini marak digunakan oleh orang tidak hanya digemari oleh golongan tertentu saja, akan tetapi hampir semua golongan menyukai jenis game ini termasuk kalangan remaja.

Salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini adalah game online. Ada banyak *game online* yang sering dimainkan oleh masyarakat antara lain *Mobile legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak game lainnya. Dengan desain grafisnya yang menarik, berkontenkan perang dan menyediakan berbagai jenis animasi senjata yang menarik, game - game tersebut sungguh membuat publik tergiur. Seperti perkembangan teknologi yang sangat pesat, penghobi *game online* tanah air juga bertambah setiap harinya.

Hal tersebut, menyebabkan Indonesia diklaim sebagai negara pasar mobile gaming terbesar di Asia Tenggara. Dengan pengguna *game online* aktif sebanyak 60 juta orang yang terdiri dari kaum laki-laki, kaum perempuan, orang dewasa, orang

muda dan anak-anak. Ketertarikan bermain game online di kalangan pelajar sudah menjadi satu fenomena yang memprihatinkan dan perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan orang untuk bermain game online berdampak krusial bagi beberapa kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar atau mahasiswa. Fenomena *game online* juga menjadi satu ketakutan publik di seluruh dunia, secara umum, dan di Indonesia, secara khusus, karena dampak negatif dari game ini sudah mulai merajalela dan sudah diberitakan secara universal di berbagai media online maupun media cetak.

Meskipun beberapa kalangan mengatakan bahwa bermain *game online* juga mempunyai dampak positif seperti, mengurangi stress, melatih kemampuan berbahasa inggris, dan lain sebagainya. Namun pada penelitian ini, peneliti akan menyampaikan tiga dampak negatif yang terjadi di kalangan masyarakat, khusus kalangan pelajar atau mahasiswa akibat kecanduan bermain *game online*.

Pertama, menurunnya semangat belajar siswa. Eksistensi *game online* di tengah kalangan pelajar atau mahasiswa benar-benar menyita waktu belajar siswa. Banyak pelajar atau mahasiswa kesulitan mengatur waktu belajarnya dengan baik karena pelajar yang kecanduan *game online* lebih memprioritaskan waktunya untuk bermain game dibandingkan dengan belajar.

Bahkan, banyak pelajar yang mengaku menghabiskan waktu semalaman atau bergadang hanya untuk bermain *game online* dibanding belajar. Padahal, para generasi penerus bangsa tersebut dikirim orang tuanya dari berbagai daerah untuk belajar. Lebih sadisnya, tidak sedikit pelajar atau mahasiswa yang notabeneanya

adalah penerus bangsa bermain *game online* ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Bermaksud mendapat tempat duduk dideretkan kursi paling belakang, para siswa mulai melakukan aksinya dengan bermain *game online*. Game yang saat ini digemari oleh kalangan remaja memberikan berbagai dampak negatif yang dapat mengganggu secara fisik ataupun psikologis. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya adalah badan lemas karena kurang istirahat, kurang tidur, badan lemas, dan lain-lain.

Akibatnya siswa yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, akan merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, aktivitas spritual dan kesehatan. Perubahan perilaku siswa yang sudah kecanduan *gameonline* mungkin tidak nampak, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungannya, terutama pada orang tuanya dimana saat sudah kecanduan bermain *gameonline* mereka tidak peduli apa yang akan terjadi disekitarnya.

Contohnya, karena sudah terlena dalam memainkan *game*, pecandu *game* tidak memperdulikan nasihat orang tuannya, berbicara tidak sopan terhadap orang yang lebih tua darinya, cenderung lebih kasar dalam perkataan maupun perilakunya, meninggalkan kewajibannya sebagai seorang muslim seperti meninggalkan sholat dan mengaji. Masalah seperti ini dapat kita jumpai dimana-mana dilingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar.

Pengamatan awal yang terjadi pada sekolah MAN 6 Aceh Besar yaitu siswa lebih memilih bermain *game* diam-diam dalam kelas saat guru sedang menerangkan

pelajaran didepan kelas tidak hanya pada jam pelajaran, pada saat pelaksanaan sholat berjama'ah banyak siswa yang tidak mengikuti kegiatan sholat berjama'ah. Bagi siswa perempuan lupa membawa mukena dan juga sedang haid menjadi alasan agar mereka bisa bermain *smarphone* didalam kelas dan tidak mengikuti sholat berjama'ah.

Ada beberapa diantara siswa laki-laki langsung pulang diwaktu pelaksanaan sholat berjama'ah. Mereka lebih mengutamakan duduk bermain *game* diwarung sekitar sekolah. Peraturan sekolah MAN 6 Aceh besar setiap hari jum'at di adakan membaca surah yasin pada pagi hari. Ada beberapa siswa yang terlambat pergi sekolah karena telat bangun tidur. Mereka terlambat bangun tidur dikarenakan jam tidur mereka digunakan untuk bermain *game online*. Akibatnya mereka tidak bisa mengikuti kegiatan membaca surah yasin bersama-sama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* terhadap aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar. Sedangkan secara khusus rumusan masalah penelitian ini dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana perilaku-perilaku siswa yang menggunakan *game online* di MAN 6 Aceh Besar?

2. Bagaimana kondisi aktivitas spritual siswa baik disekolah maupun diluar lingkungan sekolah MAN 6 Aceh Besar?
3. Bagaimana program-program kegiatan yang dirumuskan guru BK dalam mengsikapi persoalan-persoalan *game online* di MAN 6 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* pada aktivitas spritual MAN 6 Aceh Besar, sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perilaku-perilaku siswa yang menggunakan *game online* di MAN 6 Aceh Besar.
2. Kondisi aktivitas spritual siswa baik disekolah maupun diluar lingkungan sekolah MAN 6 Aceh Besar.
3. Program-program kegiatan yang dirumuskan guru BK dalam mengsikapi persoalan-persoalan *game online* di MAN 6 Aceh Besar.

D. Kegunaan dan Manfaat

Kegunaan penelitian bagi peneliti di antaranya memberikan pengalaman, menambah wawasan bagi peneliti, juga untuk menjadikan informasi sehingga dapat memberikan referensi untuk peneliti lain. Kegiatan penelitian ini juga dijadikan pengalaman yang berharga bagi peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran hasil

bagaimana upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual.

Manfaat yang didapatkan dari skripsi ini adalah menambah pengetahuan mengenai permasalahan yang sering terjadi pada para siswa dan juga sebagai pedoman bagi guru BK untuk mengatasi permasalahan pada aktivitas spritual siswa yang disebabkan oleh *game online* juga membantu guru BK dalam menangani siswa yang kecanduan dengan *game online*.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah fahaman pembaca terkait judul skripsi ini maka peneliti perlu mendefinisikan secara operasional dua variabel penelitian yaitu, upaya Guru BK dalam mengatasi dampak *game online* dan Aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar.

1. Upaya guru BK dalam mengatasi Dampak *Game Online*

a. Upaya

Menurut Idris dan Hasim arti dari kata upaya adalah usaha, arti lain dari upaya adalah ikhtiar yaitu untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar.¹ Upaya sering diartikan dengan “usaha” yang mempunyai arti berbagai usaha yang telah dilakukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan demikian upaya dapat diartikan suatu tindakan yang telah dilakukan dengan berbagai usaha untuk memecahkan masalah.

¹Idris, Hasim. *Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Siswa Di MTsN 3 Kota Kediri*.Diss.IAIN Kediri, 2022.

b. Guru BK

Menurut Kameli dan Yeni guru Bimbingan dan Konseling (BK) merupakan salah satu tenaga pendidik yang dapat membantu masalah-masalah remaja di sekolah. Keberadaan bimbingan dan konseling di sekolah dijadikan tempat untuk membantu memandirikan siswa agar mereka mampu berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya.² BK atau dikenal juga dengan konselor sekolah adalah seorang psychological-educator atau guru yang memberikan pelayanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik. Bimbingan tidak cuma diberikan kepada anak-anak yang bermasalah saja, akan tetapi setiap peserta didik punya hak untuk mendapatkan bimbingan dan konseling. Bimbingan yang diberikan ini meliputi bimbingan sosial, karir, belajar, dan masalah-masalah lainnya.

c. Mengatasi

Mengatasi berasal dari kata dasar atas. Mengatasi adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Mengatasi memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerjaseringga mengatasi dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata mengatasi adalah menguasai (keadaan dan sebagainya). Contoh: Untuk mengatasi persoalan itu,

²Karneli, Yeni. "Upaya guru BK untuk mengentaskan masalah-masalah perkembangan remaja dengan pendekatan konseling analisis transaksional." ISLAMIC COUNSELING Jurnal Bimbingan Konseling Islam 2.1 (2018): 79-90.

diperlukan kebijaksanaan para petugas. Arti lainnya dari mengatasi adalah mengalahkan. Contoh: Aku tak sanggup mengatasi dia dalam perdebatan itu.

d. Dampak

Menurut Suharno dan Ana Retnoningsih dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.³ Dampak dibagi kedalam dua pengertian yaitu:

1) Pengertian Dampak Positif

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, menyakinkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik dan positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, menyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

2) Pengertian Dampak Negatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif

³ Suharno dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya,), hal.243

merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

e. Game online

Sebuah jenis permainan yang hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terkoneksi dengan jaringan internet. Jadi, jika seseorang ingin bermain *game online*, maka perangkat yang dia gunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Jika tidak terhubung, maka *game online* tersebut tidak bisa dimainkan.

Menurut Januar dan Turmuzi, *game online* ialah sebuah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern ini.⁴

Berdasarkan konsep diatas maka yang dimaksud dengan upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* yaitu cara guru BK atau tindakan guru BK dalam mengatasi permasalahan pada siswa yang kecanduan atau terkena dampaknya. Memberi bimbingan dan arahan kepada siswa adalah tugas guru BK untuk mengatasi permasalahan ini agar siswa dapat menghindari dan mengatasi dampak dari *game online*.

⁴Turmuzi, Januar. *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), hal. 9.

2. Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar

a. Aktivitas Spritual

Spiritualitas adalah dasar bagi tumbuhnya harga diri, nilai-nilai, moral dan rasa memiliki. Spritual memberi arah dan arti pada kehidupan. Spritualitas adalah kepercayaan akan adanya kekuatan non fisik yang lebih besar dari pada kekuatan diri kita, suatu kesadaran yang menghubungkan kita langsung dengan tuhan atau apa pun yang kita namakan sebagai sumber keberadaan kita. Spritual mengandung kesadaran akan adanya hubungan suci dengan seluruh ciptaan, dan pilihan untuk merengkuh hubungan itu dengan cinta.

Menurut Mimi dan Marsha spritual bukan suatu dogma agama terorganisasi meski pun agama terorganisasi merupakan sarana yang baik untuk membina jiwa anak, spritual bukanlah sesuatu yang harus diajarkan kepada anak karena spritual itu sudah ada dalam dirinya. Sedangkan aktifitas spritual itu adalah kegiatan yang berkenaan dengan kepercayaan dan dengan kesadaran penuh yang langsung menghubungkan kita dengan tuhan.⁵

b. Siswa

Siswa atau siswi adalah istilah bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

⁵Mimi,Marsha. *10 Prinsip Spritual Parenting*, (Bandung: Kaifa,2001) hal 20-21.

c. MAN 6 Aceh Besar

MAN 6 Aceh Besar adalah salah satu wadah pendidikan yang didirikan oleh pemerintah untuk anak-anak penurus bangsa khususnya daerah Aceh Besar, MAN 6 Aceh Besar terletak di daerah Kuta Baro Aceh Besar yang memiliki visi yaitu mewujudkan siswa yang berprestasi, santun, terampil yang berlandaskan iman dan taqwa. MAN 6 Aceh Besar sudah berakreditasi A dengan nilai 92 pada tahun 2022 dari badan akreditasi nasional.

Berdasarkan konsep diatas maka yang dimaksud dengan aktivitas spritual MAN 6 Aceh Besar ialah suatu kegiatan yang dibuat oleh sekolah dan dilaksanakan oleh siswa MAN 6 Aceh besar agar tumbuhnya nilai-nilai moral dan tumbuhnya rasa percaya akan adanya sang pencipta agar hidup lebih terarah dan damai menjalani suatu kehidupan.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian dokumentasi terkait penelitian tentang *game online* maka ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Muthia Gabriella, Salati Asmahasanah, Kamalludin yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Aktivitas Ibadah Sholat Siswa”. Pendidikan Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gameonline* terhadap aktivitas ibadah shalat siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Pada penelitian yang menjadi

sampel adalah siswa kelas X di SMK Negeri 1 Bojonggede kabupaten Bogor. Pada pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pengujian Hipotesis dilakukan dengan Teknik analisis regresi sederhana menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan data hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan arah negatif dan signifikan antara *gameonline* dengan aktivitas ibadah siswa.⁶

2. Teuku Andi Syahputra, Ariza Farizca, Syahrizal yang berjudul "Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Spiritualitas Pelajar". Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar. Metode penelitian ini adalah analitik observasional dengan cross sectional menggunakan data primer yang didapat dari kuisioner yang telah diuji validitas oleh peneliti. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik Chi-Square. Dari analisis data disimpulkan bahwa terdapat 23,17% pelajar yang mengalami adiksi game online. Terdapat hubungan antara adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar. Pelajar yang mengalami adiksi game online akan berisiko 9 kali lipat mengalami

⁶Gabriella, Muthia, Salati Asmahasanah, and Kamalludin Kamalludin. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa." *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3.3 (2022): 233-238.

masalah spiritualitas dibandingkan dengan pelajar yang normal atau tanpa adiksi game online.⁷

3. Asep Apandi Noval yang berjudul “ Pengaruh Game online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa MAN 1 Tangerang”. Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Desember 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap ketaatan beribadah. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa/i MAN 1 Tangerang Pada bulan September-Oktober 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional dengan metode survey. Sampel penelitian sebanyak 30 siswa yang diperoleh dengan teknik simple random sampling. Pengumpulan data diperoleh dengan menggunakan instrumen non-tes, yaitu kuesioner dengan menggunakan skala likert pada variabel x dan variabel y Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara game online terhadap ketaatan beribadah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering siswa bermain game online maka siswa tersebut semakin tidak taat beribadah. Kemudian besar pengaruh game online terhadap ketaatan

⁷Syahputra, Teuku Andi, Ariza Farizca, and Syahrizal Syahrizal. "Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Spiritualitas Pelajar." *Jurnal Kedokteran Nanggroe Medika* 5.2 (2022): 11-16.

beribadah siswa MAN 1 Tangerang secara keseluruhan tergolong dalam kategori sangat kuat yaitu 86,6%.⁸

4. Adelia Wirawan, yang berjudul “Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)”. Dari Universitas UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian yang peneliti dapatkan bahwa game online berdampak pada akhlak anak di Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue, seperti sering mengucapkan kata-kata kasar, marah dan berbohong ketika tidak diberikan kuota internet dan mengabaikan teguran saat sedang bermain game online.⁹

G. Sistematis penulisan

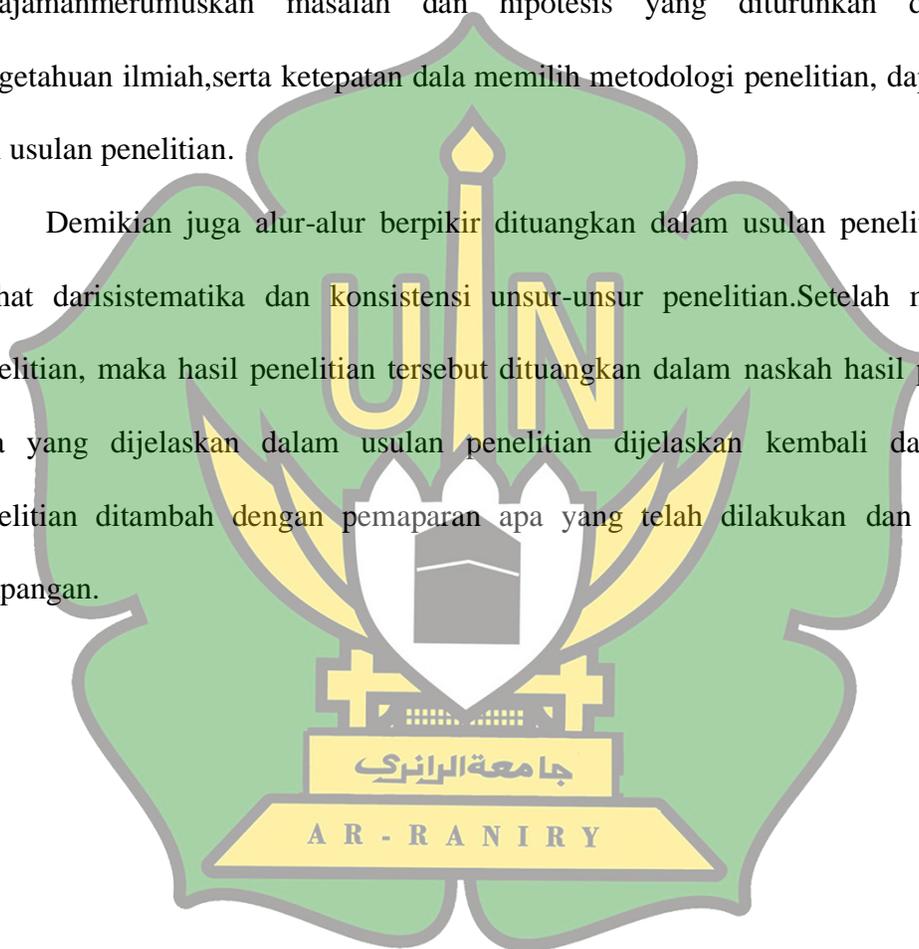
Dalam tahapannya, penulisan skripsi terdiri atas usulan penelitian (Proposal) dan hasil penelitian (Skripsi). Usulan penelitian pada hakikatnya adalah rancangan yang menggambarkan apa yang hendak diteliti dan bagaimana penelitian itu akan dilaksanakan. Usulan penelitian dibuat oleh peneliti atau penulis yang akan

⁸Noval, Asep Apandi. *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI di MAN 1 Tangerang*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

⁹Wirawan, Adelia. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)*. Diss. UIN Ar-Raniry, 2021.

menyusun skripsi dalam rangka penyelesaian studinya. Usulan penelitian yang dibuat untuk skripsi ditulis lebih luas dan lebih dalam. Kemampuan menyusun usulan penelitian merupakan puncak dari pengetahuan penguasaan unsur-unsur penelitian. Ketajaman merumuskan masalah dan hipotesis yang diturunkan dari teori pengetahuan ilmiah, serta ketepatan dalam memilih metodologi penelitian, dapat dibaca dari usulan penelitian.

Demikian juga alur-alur berpikir dituangkan dalam usulan penelitian dapat dilihat dari sistematika dan konsistensi unsur-unsur penelitian. Setelah melakukan penelitian, maka hasil penelitian tersebut dituangkan dalam naskah hasil penelitian. Apa yang dijelaskan dalam usulan penelitian dijelaskan kembali dalam hasil penelitian ditambah dengan pemaparan apa yang telah dilakukan dan diperoleh di lapangan.



BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL GAME ONLINE DAN AKTIVITAS SPRITUAL

A. **Konseptual Game Online**

Dalam sub bagian ini ada beberapa aspek data yang akan dibahas secara konseptual yaitu: (1). Pengertian *game online*. (2). Sejarah *game online*. (3). Kecanduan *game online*. (4). Gejala kecanduan *game online*. (5). Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*. (6). Jenis-jenis *game online*. (7). Dampak dari *game online*.

1. **Pengertian Game Online**

Menurut Yarobby abdika muhammad *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa inggris. *Game* artinya permainan, *online* artinya daring(dalam jaringan). Jadi pengertian *game online* adalah sebuah jenis vidio permainan yang hanya dapat di mainkan apa bila suatu perangkat yang di gunakan untuk bermain game tersebut haru terhubung dengan jaringan internet. Kalau tidak terhubung dengan internet *game online* tidak bisa dimainkan.¹⁰

Menurut Agus hermawan *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, *game onine* bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok

¹⁰Yarobby Abdika Muhammad, “ *Pengaruh Dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Terhadap Siswa Angkatan X SMAIT Nurrahman*”. Karya Ilmiah (Jawa Barat: SMAIT Pesantren Nurrahman, 2017), hlm. 4.

diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer. Istilah *Game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *game* jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*, seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah *server*, melalui *server* tersebut dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *RolePlaying Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG akandihadapi dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan tokoh yang dimainkannya.¹¹

Menurut Adam *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer(LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat di akses langsung melalui sistem yang telah disediakan dari perusahaan yang membuat permainan tersebut.¹² *Game online* adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan mainnya, yang bersifat yang bersifat menghibur dan adiktif.

Adam menyatakan Game Online merupakan permainan yang melibatkan aktivitas bermain dimana didalamnya ikut terlibat pada konteks berpura-pura akan tetapi terlihat realitas yang mana pemainnya memiliki tujuan agar memperoleh

¹¹Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

¹²Adam, Peran guru dalam mengatasi kecanduan gameonline. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 (2017). Hlm. 32.

kemenanganserta dilakukan sesuai dengan aturan pada permainan tersebut yang terdiri: *Action Game, Strategy Game, Role-Playing Game, Real-world Stimulation, Construction and management games, Adventure Games, Puzzle Games*¹³. Sibero, *Game online* juga merupakan sebuah aplikasi dimana dipakai pada media elektronik dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan kemenangan.¹⁴

Hendry mengatakan bahwa game online merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan pada setiap orang terutama pada anak-anak.¹⁵ Pendapat lain dikemukakan oleh Naisbith game online merupakan sebuah systempartisipatoris karena memiliki tingkat kesulitan dan bercerita disetiap sesipernmainan untuk memperoleh kemenangan.¹⁶

Berbagai jenis game online seperti Mobile Legends yang ada saat ini dapatmemberikan dampak negatif penggunanya. Tanjung menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan dari game online adalah waktu yang terbuang sia-sia serta terganggunya interaksi sosial seseorang.¹⁷ Dampak negatif yang juga ditimbulkan dari game online yaitu, membuat seseorang malas melakukan aktivitas serta menjadikan waktu luang hanya untuk bermain game online, mengabiskan waktu luang serta melalaikan kegiatan harian untuk bermain *game online*, belajar dan

¹³Adam, E. In K. Johnson (Ed.), *Fundamental of game design (3rd ed.)*. Peachpit Press.2006.

¹⁴ Sibero. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: Mediakom. 2012

¹⁵ Hendry, S. *Cerdas dengan Game*. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama. 2010.

¹⁶ Naisbitt. *Global Game Change: How the Global Southern Belt will Reshape Our World (1st ed.)*. (Megantrends, Ed.) Canada: SagePublication.2015

¹⁷Tanjung, V. P. *Game online dan Agresivitas anak usia SMP di Sidoarjo* . Kanal, 4,2015. 63-80.

membantu orang tua menjadi terbengkalai ketika pulang dari sekolah karena bermain game, lupa akan waktu, pola makan terganggu, emosional yang berubah-ubah karena efek dari game ini, waktu beribadah akan sering dilalaikan, membuat seseorang akan membolos demi game kesukaan, berperilaku kasar, membantah, serta melawan orang tua, membuat seseorang berbohong.

Herudin menyatakan jumlah persentase dari penggunaan *game online* pada usia 12-22 tahun pada remaja laki-laki (64,45%) dan remaja perempuan (47,85%). Beberapa remaja mencoba berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil, untuk remaja laki-laki (25,3%) dan remaja perempuan (19,25%) (Yee, 2002). Pengguna *game online* di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan antara 5%-10%, data yang didapat pada tahun 2014 pengguna *game online* mencapai 25 juta. Remaja usia 15-19 tahun yang bermain *game online* sebanyak (35%), dan 55% pengguna *game online* adalah remaja pria, dan 45% adalah remaja wanita.¹⁸ Dampak fenomena kecanduan *game online* berpengaruh pada psikologis anak, hasil penelitian Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, menyatakan bahwa di Media Research Lab di Iowa State University, menyatakan bahwa anak dapat mengalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun. Terlalu lama bermain video game meningkatkan risiko anak terkena masalah konsentrasidan hiperaktif pada anak dua kali lebih tinggi.¹⁹

¹⁸ Herudin. *Ada 25 juta orang doyan main game online*. Jakarta: Tribun News.2014. Diakses 15 juni 2023

¹⁹Sandikin, R. *Viral di dunia maya, kisah remaja yang tewas akibat kecanduan game online*. Mojokerto: Tribun Jateng.2016.

Menurut Gruffiths dan Husain dalam proses pembelajaran, *game online* akan berdampak pada minat belajar dan aktivitas spritual siswa, banyak waktu yang akan dihabiskan hanya untuk bermain *game*. *Gameonline* akan berpengaruh terhadap perilaku siswa diantaranya seperti malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang kesekolah dan juga akan berpengaruh terhadap kesehatan, aktivitas spritual dan emosionalnya. *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game*. Namun yang terjadi saat ini *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *gameonline*.²⁰

Berdasarkan pengertian *Game online* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* menunjuk pada salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game online* tersebut adalah seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya.

Game online dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan antara orang lain dalam jangka jarak jauh, yang mana antara kesemua orang terkoneksi semua dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama, salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *Game Poker*, *Counter Strike* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan remaja pada saat ini.

²⁰Griffiths dan Hussain, *Addiction Research And theory*, 2012, Hlm.359-371).

2. Sejarah *Game Online*

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Maraknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya perkembangan teknologi jaringan komputer yang dulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang samapi sekarang. *Game online* yang sekarang sudah jauh berbeda dengan *game online* pada saat pertama ditemukan.

Untuk pertama kalinya *game online* muncul pada tahun 1960, sarana yang digunakan untuk bermain *game online* yaitu komputer, dimana pada saat itu komputer hanya bisa digunakan untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga bisa dimainkan lebih dari 2 orang dan tidak harus dalam ruangan yang sama.

Mokhammad Ridoi menjelaskan pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer bukan hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencangkup WAN dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu di komersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi pembuat *game* untuk memunculkan *game* yang lebih

menarik. Pada tahun 2001 itu adalah tahun dimana puncak *game online* dari demam dotcom, sehingga penyebaran berita mengenai *game online* semakin cepat.²¹

3. Kecanduan *Game Online*

Menurut Kustiawan dan Andri kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.²²

Menurut K Young kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). *Game online*

²¹Mokhammad Ridoi, “Cara Mudah Membuar *Game Edukasi Dengan Construct 2*” (Jakarta: Maskha, 2018), halm. 3.

²²Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. Ae Media Grafika, 2019.

merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki *intensitas* yang tinggi.²³

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau *smarfohone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan *game* yang secara berlebihan.²⁴

Sedangkan menurut Weinstein, kecanduan *game online* adalah menggunakan *game oline* secara berlebihan atau *komplusif* yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan pada *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus pada pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal yang ada disekitarnya.²⁵

Berdasarkan dari pemahaman para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan secara terus menerus, kemudian mengisolasikan diri dari kehidupan sosialnya, hanya terfokus pada *game online* samapai tidak bisa mengendalikannya dan mengabaikan hal-hal yang ada disekitarnya.

²³K Young, Cyber-Disorders: *The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Cyber Psychology & Behavior* 3(5), (2000), hal. 475-479.

²⁴Ruslia Isnawati, “ *Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja*”, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), hlm. 65.

²⁵Hanif Zaid. *Teori Komunikasi Dalam Praktek*, (Jawa Tengah : CV. ZT Corpora, 2021), hal. 49.

4. Gejala Kecanduan *Game online*

Gejala seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Khairani maya dkk menyatakan bahwa menurut Lemmens gejala seseorang yang sudah kecanduan *game online* yaitu *salience* (memikirkan *game online* setiap saat), *toleransi* (waktu bermain *game online* semakin meningkat), *relapse* (kecenderungan bermain *game online* kembali setelah sekian lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena *game online*), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lain sehingga menimbulkan masalah).²⁶

Menurut Maulidya ulfa gejala kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa hal diantaranya sebagai berikut:²⁷

- a. Bermain *game* dilakukan sehabian dan sering bermain dalam waktu yang panjang (lebih dari 3 jam).
- b. Bermain *game online* yang bertujuan untuk kesenangan, tidak mengenal lelah dan dapat mengakibatkan mudah tersingggu saat dilarang bermain *game* secara berlebihan hingga lupa waktu.

²⁶Khairani Maya, Husna Nurul, Ftmawati, "Teras Literasi" (Banda Aceh: Syah Kuala University Press, 2019). Hlm.89.

²⁷Maulidya Ulfa, "Digital Parenting"(Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 29

- c. Mengorbankan kegiatan sosial dan mengabaikan aktivitas fisik seperti, makan, minum, berintraksi dengan orang lingkungan dan belajar.
- d. Hasrat ingin bermain terus-menerus selama sehari.

Menurut Chen dan Chang pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Remaja yang kecanduan dalam permainan game online termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (World Health Organization), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.²⁸

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, gejala seseorang kecanduan akan *game online* akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

²⁸ C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* (2008), hal. 45.

5. Fakto-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Irawan dan Siska mengungkapkan terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduangame *online*. Faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut: ²⁹

- a. Keinginan yang kuat untuk mendapat nilai yang tinggi dalam sebuah *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar pemain semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam permainan tersebut.
- b. Tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab terjadinya kecanduan bermain *game online*.
- c. Kurangnya *self control* dalam diri, sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif dari *game online*.
- d. Rasa bosan yang dialami saat disekolah maupun dirumah.

Faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan dalam bermain *game online* yaitu sebagai berikut.

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena karena melihat banyak yang bermain *game online* dilingkungannya.

²⁹Irawan Septi dan Siska Dina, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online*. Vol 7, hlm. 13. Diakses pada tanggal 18 februari 2023

- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga lebih memilih bermain *game online* untuk kesenangannya.
- c. Harapan orang tua yang melambung terhadap anak.

Menurut Zaskia dan Ritanti, Herdiansyah Masya menyatakan bahwa remaja kecanduan *game online* karena sudah terbiasa bermain dari waktu ke waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat yang menyenangkan bagi anaknya namun jika dilakukan berulang kali maka anak akan kecanduan bermain *game online*.³⁰

6. Jenis-Jenis *Game Online*

Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre* atau jenisnya menurut Aji:

- a. *Shooter Game*, *game* ini konsepnya adalah *game* berjenis tembak menembak. *Game* pada *genre* ini antara lain *Counter strike*, *Point Blank*, *Call of duty*.
- b. *Adventure Game*, *Game* petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti Mario Bross dan Sonic adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

³⁰Zakia Ismi, Ritanti, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja dan Penanganannya" (Banten: Media Sains Indonesia), hlm. 17.

c. *Action Game*, *game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*, *game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game genre* ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.³¹

Berdasarkan uraian dia atas ketiga jenis-jenis *game* tersebut banyak dimainkan oleh para pecinta permainan *game online* yang bisa membuat pemainnya ketagihan dalam bermain.

7. Dampak Dari Bermain *Game Online*

Game online dapat memberikan dampak negatif dan positif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para *gamers* mencapai suatu *level* atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus.

³¹C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35.

Menurut Aditia dan Rivan dampak negatif dari bermain game online antara lain ialah sebagai berikut:³²

- a. Dapat menurunkan kesehatan.
- b. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal.
- c. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
- d. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online.
- e. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
- f. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keranjinan main game online.

Adapun dampak positif dari bermain game online antara lain:

- a. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Meningkatkan kemampuan membaca.
- f. Meningkatkan kemampuan mengetik. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- g. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres.

³²Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*.(Online).(2015).

h. Mendapat teman baru.

Menurun Irawan dan Siska banyak orang yang memahami tentang *game online* dilihat dari dampak negatifnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto ada dampak positif dan negatif dikalangan pelajar.³³ Dampak positif bagi pelajar yaitu sebagai berikut.

1. Menghilangkan stres, para pelajar bisa bermain *game online* untuk menghilangkan penat dan kejenuhan terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru disekolah.
2. Nilai pelajaran komputer paling menonjol disekolah.
3. Cepat menyelesaikan masalah, karena cara menyelesaikan permasalahan didalam *game* bisa ditiru oleh pelajar didunia nyata.
4. Mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama.

Adapun dampak negatif terhadap pelajar menurut Suryanto yaitu sebagai berikut:

1. Sering bolos sekolah dan memilih bermain *game* di *rental game* atau warnet.
2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya.
3. Jarang berolahraga dan kurangnya intraksi dengan dunia luar.

³³Irawan Septi dan Siska Dina, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online*. Vol 7, hlm. 13-14. Diakses pada tanggal 18 februari 2023.

B. Aktivitas Spritual

Pada sub bagian ini ada beberapa aspek data yang akan dibahas secara konseptual yaitu: (1). Pengertian aktivitas spritual. (2). Macam-macam kebutuhan spritual. (3). Ciri-ciri cerdas dalam spritual. (4). Nilai-nilai spritual. (5). Ciri-ciri spritualitas.

1. Pengertian Aktivitas Spritual

Menurut Benny hutahaya spritual berasal dari kata spirit yang berasal dari bahasa latinyaitu spiritus yang berarti nafas. Spritualitas dapat berakar pada agama akan tetapi spritualitas bukan agama. Dalam istilah modern mengacu kepadaenergi batin yang non jasmani meliputi emosi dan karakter.³⁴

Menurut Putra spritual berhubungan dengan sesuatu yang bersifat kerohanian dan kebatinan yang memiliki keyakinan dan nilai-nilai yang lebih luas dibandingkan agama karena agama adalah konsep sempit yang mencakup ritual dan simbol-simbol tertentu dan tidak bisa di aplikasikan setiap agama. Sehingga kata spritual dapat digunakan didalam perbedaan yang ada untuk mencapai makna yang lebih besar dalam hidup.³⁵

Spiritualitas dipahami secara luas konstruksi yang mencakup pengalaman pribadi yang beragam, di dalam dan di luar konteks agama yang berbeda. Sebagai ilustrasi, spiritualitas dapat mencakup semua orang dan pengalaman yang sakral, baik

³⁴Benny Hutahayan, *Peran Kepemimpinan Spritual dan Media Sosial Pada Rohani Pemuda*, (Yogyakarta: Deephublish,2019), hlm. 24.

³⁵Putra, Ida Bagus Udayana. *Moderasi Kepemimpinan Spritual*.SCOPINDO MEDIA PUSTAKA, 2020.hlm. 19.

di gereja atau sinagoga, alam, atau seseorang dalam kamar tidur sendiri. Demikian pula, dapat memasukkan perubahan yang secara *eksplisit* bersifat religius alam (misalnya, perubahan keyakinan atau afiliasi agama), serta sering terjadi di luar konteks agama (misalnya, perubahan rasa keterhubungan ke alam).

Dalam padangan lain, spritual merupakan nilai mistik yang di peroleh seseorang tanpa disengaja, yang di sebut *dreams*. Augustine mengklifikasi *dreams* ke dalam dua katagori, yaitu yang berasal dari tuhan, dan yang bersal darisetan. Mungkin yang berasal dari Tuhan ini yang dalam islam disebut ilham. Jika Augustine menyebut sebagai nilai mistik yang diperoleh seseorang tanpa disengaja, maka menurut Lynn Wilcox menyebutnya sebagai cinta tuhan yang disarikan menjadi panutan seluruh manusia yang terrefleksi dalam diri seorang nabi. Dikatakan cinta tuhan itulah yang merupakan inti dari spritual.³⁶ Aktivitas spritual adalah kegiatan yang menggambar kan bahwa ada kecintaan dalam diri terhadap tuhan, kegiatan untuk memenuhi kebutuhan rohani dan jasmani.

Menurut Wigglesworth spritualitas memiliki dua kompone yaitu vertikal dan horizontal yaitu sebagai berikut.

- a. kompone vertika yaitu, sesuatu yang suci, tidak terbatas tempat dan waktu, sebuah kekuatan yang tinggi, sumber, kesadaran yang luar biasa.
- b. kompenen horizontal yaitu, melayani teman-teman manusia dan planet secara keseluruhan.

³⁶Pandang Augustine dapat dilihat pada Werner Nell “*religion and spirituality in contemporary dreams*” dalam journal HTS Theological Studies Vol. 68, No.1(South Africa: University Of Vaal Triangle, 2012),2.

Hudan dan Iqbal menjelaskan bahwa menurut Aman seperitual dalam artian luas adalah hal yang berhubungan dengan dengan *spirit*, sesuatu yang spritual memiliki kebenaran yang abadi yang berhubungan dengan tujuan hidup manusia, sering dibandingkan dengan sesuatu yang bersifat duniawi dan sementara. Didalamnya terdapat kepercayaan terhadap kekuatan supernatural seperti dalam agama, tetapi memiliki tekan terhadap pengalaman pribadi.³⁷

2. Macam-macam kebutuhan Spiritualitas

Menurut Galek ada beberapa 7 macam konsep kebutuhan spritual yang paling mewakili kebutuhan spritual manusia yaitu sebagai berikut.³⁸

- a. Cinta, kebersamaan, rasa hormat.
- b. Keimanan, keyakinan.
- c. Hal positi, bersyukur, berharap, kedamaian.
- d. Makna dan tujuan hidup.
- e. Moral dan etika.
- f. Penghargaan pada keindahan.
- g. Pemecahan masalah, kematian.

³⁷Huda, Iqbal Nur. *Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Perilaku Altruistik Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.

³⁸K. Galek dkk”*Assesung a Patient’s Spritual Need a Comprehensive Instrumen*. *Holistic Nurse Pract*.19(2):62.

3. Ciri-ciri cerdas dalam spritual

- a. Kemampuan bersikap fleksibel, kemampuan individu untuk bersikap adaptif secara spontan dan aktif, memiliki pertimbangan yang dapat dipertanggung jawabkan disaat menghadapi beberapa pilihan.
- b. Tingkat kesadaran diri yang tinggi, kemampuan individu untuk mengetahui batas wilayah yang nyaman untuk dirinya, yang mendorong individu untuk merenungkan apa yang dipercaya dan apa yang dianggap bernilai, dan berusaha untuk perhatikan segala macam kejadian dan peristiwa dengan berpegang pada keyakinan bergama.
- c. Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan dalam menghadapi penderitaan dan menjadikan penderitaan sebagai motivasi untuk bangkit dan berusaha melakukan hal yang lebih baik dalam kehidupan.
- d. Memiliki kualitas hidup, kualitas hidup individu didasarkan pada tujuan-tujuan yang ingin dicapainya dan nilai-nilai yang mampu mendorong untuk mencapai tujuan tersebut.

4. Nilai-nilai Spritual.

Spiritual memiliki berbagai nilai tertentu yang terkandung didalamnya. Dimana nilai-nilai tersebut dapat menjadi warna didalam kehidupan itu sendiri dan tingkah

laku seseorang. Menurut Jalaludin adapun nilai-nilai dari spritual diantaranya sebagai berikut.³⁹

- a. Seseorang yang harus mengetahui cara menghargai dan memuliakan orang lain.
- b. Seseorang yang harus disadarkan akan latar belakang histori kejadiannya akan posisi, fungsi, serta peranannya sebagai makhluk sosial.
- c. Menghargai kehidupan antara makhluk.

Menurut Ary Ginanjar spritual juga dapat menghasilkan lima hal diantaranya yaitu sebagai berikut.⁴⁰

- a. Integrasi atau kejujuran.
- b. Energi dan semangat.
- c. Inspirasi atau ide dan inisiatif.
- d. Bijaksana
- e. Keberanian dalam mengambil keputusan.

5. Ciri-ciri Spritualitas

Hal yang harus lebih jauh supaya dapat menentukan keberadaan spritual, apakah sudah berjalan secara efektif dan sudah bergerak menuju ke arah

³⁹Jalaludin , *Psikologi Agama ...*, hal. 330-331.

⁴⁰Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosional dan Spritual...*, hal. 57.

perkembangan positif ataukah belum pada diri seseorang adalah ciri-ciri dari spritual.

Berikut ini ciri-ciri spritual yaitu sebagai berikut.⁴¹

- a. Memiliki prinsip dan pegangan yang jelas dan kuat dan berpijak pada kebenaran unuversal.
- b. Memiliki kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan dan memiliki kemampuan untuk menghadapi melampaui rasa sakit.
- c. Mampu memberikan makna, kerangka dan bingkai yang luas terhadap setiap aktifitasnya.
- d. Memiliki kesadaran diri yang tinggi, dalam melakukan sesuatu perbuatan ia memiliki tanggung jawab penuh dengan apa yang dilakukkan.



⁴¹Abdul Wahid Hasan, SQ NABI *Aplikasi Dan Strategi Model Kecerdasan Spritual (SQ) Rasulullah Masa Kini*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2006), hal. 69.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Pendekatan Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif kualitatif dengan menginterview beberapa responden di sekolah MAN 6 Aceh Besar, dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di lapangan. Dalam buku Ricky dan Bambang, Sugiyono menjelaskan bahwa, metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel dilakukan secara *purposivel*, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.⁴²

Pada karya Ihwan Ridwan, Ari Kunto menjelaskan bahwa “penelitian deskriptif merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau yang terjadi dalam sebuah kanca, lapangan, atau wilayah tertentu”.⁴³ Alasan menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dikarenakan deskriptif kualitatif

⁴²Ricky,Bambang. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*,(Yogyakarta: CV. Budi Utama,2022),hal.153.

⁴³Ihwan Ridwan. *Evaluasi program Pendidikan Nonformal*,(Jawa Tengah: PT.Nasya Expanding Management, 2022),hal. 16.

merupakan suatu bentuk penelitian yang berdasarkan data yang dikumpulkan selama penelitian secara sistematis mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan

antara fenomena yang diselidiki, kemudian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati serta diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh. metode ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru bk mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual siswa di Man 6 Aceh Besar.

B. Objek dan Subjek Penelitian

Objek adalah struktur kalimat yang biasanya berupa kata benda atau orang yang akan menjadi pokok pembicaraan, objek dari penelitian ini ada 3 yaitu: (1). Perilaku siswa yang menggunakan *game online*, (2) Kondisi aktivitas spritual siswa, (3) program-program kegiatan yang dirumuskan guru BK dalam mengsikapi permasalahan *game online*.

Subjek adalah orang atau benda yang melakukan tindakan atau yang dideskripsikan. Pada penelitian kualitatif, peneliti melakukan observasi dan mewawancarai orang-orang yang dipandang tahu tentang situasi sosial tersebut. Subjek penelitian yang diteliti adalah guru BK, guru mata pelajaran dan siswa yang bermain *game online*.

C. Tehnik Pemilihan Subjek

Dalam penelitian ini, tehnik pemilihan subjek dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Sugiyono menyatakan yang di maksud dengan *purposive sampling* adalah tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini alasan peneliti menggunakan *perposive sampling* ialah peneliti menggunakan kriteria-kriteria tertentu dalam memilih subjek penelitian. Kriteria yang akan menjadi sampel dalam pemilihan subjek yaitu: (1). Orang yang selalu menangani permasalahan yang dialami siswa disekolah. (2). Orang yang memahami kondisi akademik dan perilaku siswa dalam kelas. (3). Orang yang memiliki permasalahan akademik, sosial maupun perilaku yang kurang baik dilingkungan sekolah.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu: (1) Guru BK. (2). Guru mata pelajaran. (3). Siswa yang bersangkutan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, agar pelaksanaannya terarah dan sistematis maka disusun tahapan-tahapan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

M. Burhan bungin menyatakan observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja panca indra mata serta dibantu

dengan pancaindra lainnya.⁴⁴ Dalam melaksanakan pengamatan, peneliti terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data dan mencatat yang diperlukan dalam penelitian. Observasi penelitian ini adalah observasi non partisipan yaitu penileti tidak ikut dalam orang yang diteliti dan secara terpisah berkedudukan sebagai peneliti.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-datayang diamati berkenaan dengan upaya guru Bk dalam mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar . Dalam melakukan observasi ini, peneliti menggunakan lembar observasi agar memudahkandalammengumpulkan data.

2. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

M.Burhan bungin menyatakan wawancara mendalam yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan orang yang diwawancarai.⁴⁵ Wawancara dipergunakan untuk mengadakan komunikasi dengan subjek yang diteliti sehingga diperoleh data-data yang diperlukan. Teknik wawancara mendalam ini diperoleh langsung dari subyek penelitian melalui serangkaian tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait langsung dengan pokok permasalahan.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara bebas terpimpin. Menurut Sutrisno hadi wawancara bebas terpimpin yaitu

⁴⁴ M. Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta, Kencana, 2007) h.118.

⁴⁵M. Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta, Kencana, 2007) h.111

caramengajukan pertanyaan yang dikemukakan bebas, artinya pertanyaan tidakterpaku pada pedoman wawancara tentang masalah-masalah pokok dalam penelitian kemudian dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi di lapangan.⁴⁶

Dalam melakukan wawancara ini, pewawancara membawa pedoman yang hanyaberisi garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. Wawancara dianggap selesai apabila sudah menemui titik jenuh, yaitu sudah tidak ada lagi hal yang ditanyakan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk membuktikan wawancara. Untuk mengetahui hal tersebut, data yang dibutuhkan adalah buku kasus siswa. Selain itu dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data seperti kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah sehingga diketahui hal-hal dalam upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar.

E. Teknik Analisis Data

Basworo dan Suwandi menyatakan bahwa, analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategorisasi, dan satuan uraian dasar. Menurut Bogdan dan Biklen, analisis data adalah upaya yang

⁴⁶ Sutrisno Hadi, *Statistic Dalam Basic Jilid I*, (Yogyakarta, Andi Offset, 1994), h.207.

dilakukan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan pada oranglain.⁴⁷

Dalam teknik analisis data, Sugiyono mengungkapkan tidak ada cara tertentu yang dapat dijadikan pegangan bagi semua penelitian. Tetapi dapat dianjurkan dengan mengikuti langkah-langkah ini yaitu reduksi data, display data dan verifikasi.⁴⁸

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu data yang diperoleh dalam laporan ditulis dan diketik dalam bentuk uraian atau laporan terperinci. Laporan tersebut kemudian dirangkum, dipilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting. Jadi dapat disimpulkan bahwa reduksi data adalah pemilihan data-data dari semua informasi yang didapatkan selama penelitian berlangsung sampai berakhirnya penelitian berdasarkan permasalahan yang dikaji sehingga peneliti dapat membuat suatu kesimpulan yang benar.

⁴⁷ Basworo & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2011) h.45.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*,....., h.246

2. Penyajian data (*Display Data*)

Display data yaitu gambaran atau penyajian data secara keseluruhan setelah melalui tahap reduksi data. Dalam display data akan dapat terlihat informasi yang terseleksi sesuai dengan permasalahan yang dikaji yaitu tentang gupaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* pada aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar.

3. Penarikan kesimpulan (*Verifikasi*)

Dalam penelitian ini akan diungkap mengenai makna dari data yang dikumpulkan. Dari data tersebut akan diperoleh kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan tersebut perlu diverifikasi. Verifikasi dilakukan dengan melihat kembali reduksi data maupun display data sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang.

F. Prosedur Penelitian

Pada karya Sugiyono dalam Mukhtazar menjelaskan bahwa, prosedur penelitian kualitatif meliputi tiga tahap, yaitu sebagai berikut.⁴⁹

1. Tahap pra-lapangan tahap ini merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum pengumpulan data. Tahap ini diawali dengan penjajakan lapangan untuk menentukan permasalahan atau fokus penelitian.

⁴⁹Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Absolute Medi, 2020), hlm.23

2. Tahap pekerjaan lapangan, tahap ini merupakan kegiatan peneliti yang dilakukan ditempat penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data sesuai dengan fokus permasalahan dan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.
3. Tahap pelaporan. Pada tahap ini, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah.



BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Dalam sub bagian ini ada 4 aspek data yang akan didekripsikan sesuai dengan temuan dilapangan yaitu: (1) Gambaran umum lokasi penelitian, (2) Perilaku siswa yang menggunakan *game online*, (3) Kondisi aktivitas spritual siswa, (4) program-program kegiatan yang dirumuskan guru BK dalam mengsikapi permasalahan *game online*.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 6 Aceh Besar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang didirikan pada Tahun 1989 yang pertama kali kepala sekolahnya Drs. Ibrahim Ismail pada tahun 1997-2001, dilanjutkan oleh bapak Burhanuddin pada 2000-2004, Drs. Zainun Ishak pada tahun 2004-2006, Bambang Irawan, S. Ag pada tahun 2006-2011, Drs. Hamdan pada tahun 2011-2013, Sanusi M, S. Pd pada tahun 2013-2018, Sudirman M, S. Ag pada tahun 2018-2020, Drs. Asnawi Adam, M.Pd pada tahun 2020- sekarang . MAN 6 Aceh Besar di Jln. Blang Bintang Lama, Desa Lamceue Kec : Kutabaro Kab : Aceh Besar, Provinsi Aceh.

MAN 6 Aceh Besar adalah Lembaga pendidikan yang memiliki visi dan misi serta tujuan, adapun visi misinya yaitu :

a. Visi

Mewujudkan siswa yang Berprestasi, Santun, Terampil yang berlandaskan Iman dan Taqwa.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pemantapan kegiatan belajar mengajar
- 2) Meningkatkan prestasi di bidang akademik, olah raga dan seni.
- 3) Meningkatkan sumber daya manusia, sarana dan prasarana.
- 4) Melaksanakan pembinaan kegiatan ekstrakurikuler.
- 5) Membudayakan pergaulan dan komunikasi secara Islami.
- 6) Meningkatkan mutu pendidikan agama dan akhlak budi pekerti.

c. Tujuan berdirinya MAN 6 Aceh Besar

- 1) Menghasilkan siswa yang memiliki ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Meningkatnya prestasi siswa di bidang akademik, olah raga dan seni.
- 3) Peningkatan kualitas sumber daya manusia pendidikan dan tenaga kependidikan.
- 4) Sarana prasarana pendidikan dapat memenuhi standar.
- 5) Menghasilkan siswa yang santun, beriman dan bertaqwa.

d. Identitas MAN 6 Aceh Besar

Nama Madrasah :MAN 6 Aceh Besar

Tahun pendirian :1989

SK/Tahun Penegrian :No. Tahun 1999

Status Tanah/Luas :Sertifikat (6.728 M2)

Luas Bangunan :1.256 M2

Status Bangunan:Pemerintah

Alamat Madrasah:Jln Blang Bintang Lama

Akreditasi Madrasah:A (86,00)

NSS/M dan NPSN :311110607005 dan 10114253

NPWP Madrasah :0030591851001000

Kode Pos :23372

Telepon Madrasah :(0651) 581093

Dengan adanya visi misi maka sebuah lembaga pendidikan mampumenghasilkan lulusan yang memiliki potensi kreatif yang dapat ketikamelanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Apabila sebuah lembaga tidak mampumenghasilkan lulusan yang memiliki potensi yang kreatif dan terarah.

2. Deskripsi Perilaku Siswa Yang Menggunakan *Game Online*.

Untuk menjawab bagaimana perilaku siswa yang menggunakan *game online* di MAN 6 Aceh Besar maka peneliti mewawancarai beberapa responden yaitu: (1). Guru BK. (2). Guru mata pelajara. (3). Siswa yang bermain *game online*. (4). Teman sekelas terkait masalah yang sedang diteliti. Berdasarkan hasil wawancara beberapa responden, maka dapat di deskripsikan sebagai berikut:

R1. Guru Mata pelajaran

Guru mata pelajaran menyatakan bahwa “*perilaku siswa yang sudah kecanduan bermain game online terlihat tidak memperdulikan pelajaran yang sedang diterangkan siswa tersebut berbicara dengan temannya mengenai game online yang mereka mainkan bersama*”.

R2. Guru BK

Guru Bk menyatakan bahwa “*siswa yang sudah kecanduan bermain game online perilakunya gampang emosian, saat sedang emosi dia lebih agresif tidak banyak dari siswa yang sudah kecanduan bermain game online berantem dengan temannya. Malas melakukan tugas dari guru juga salah satu perilaku buruk yang di tunjukan oleh siswa yang kecanduan bermain game online, kurangnya berpartisipasi dalam kegiatan yang diterapkan disekolah seperti pembacaan yasin dihari jumat, pesantren kilat, sholat dzuhur berjam'ah dan kegiatan lainnya*”.

R3. Siswa yang bermain game online

Siswa yang bermain game online menyatakakan bahwa “*yang saya rasakan saat bermain game online adalah senang karena tidak memikirkan tugas sekolah, bermain game menurut saya bisa menghilangkan stres dan penat karena tugas sekolah, tetapi karena sudah keseringan bermain game online saya melupakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sampai nilai saya menurun, jam tidur juga kurang maksimal sampai sering terlambat pergi sekolah karena telat bangun tidur. Saat dirumah juga saya sering melewatkan sholat 5 waktu karena lalai bermain game online dan juga jarang pergi kebalai pengajian*”.

R4. Teman sekelas

Teman sekelas siswa yang bermain game online menyatakan bahawa “*kebanyakan siswa yang bermain dalam kelas adalah siswa laki-laki, mereka sering berbicara tentang game online saat jam pelajaran berlangsung itu sangat*”.

mengganggu konsentrasi belajar, dan mereka juga sering tidur dikelas saat jam pelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi wawancara ke4 responden yaitu, Guru BK, Guru mata pelajaran, siswa yang bermain *game online*, dan teman sekelas. Peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa bentuk perilaku siswa yang bermain *game online* yaitu: (1). Mudah marah. (2). Agresif. (3). Malas. (4). Suka mengganggu orang lain. (5). Meninggalkan sholat dan mengaji. (6). Kurangnya konsentrasi saat belajar.

3. Deskripsi Kondisi Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar

Untuk mengetahui kondisi aktivitas spritua siswa disekolah MAN 6 Aceh Besar peneliti mewawancarai 3 respondent yaitu: (1). Guru mata pelajara. (2). Guru BK. (3). Siswa MAN 6 Aceh Besar. Berdasarkan hasil wawancara dapat dideskripsikan sebagai berikut:

R1. Guru Mata Pelajaran.

Guru mata pelajaran menyatakan bahwa “ *kondisi aktivitas spritual siswa disekolah ini beragam ada yang telat masuk kedalam kelas untuk menghindari memimpin baca do’a sebelum memulai pembelajarana, puru-pura sakit saat pelaksanaan sholat berjama’ah, berbicara saat pembacaan yasin dilaksanakan, cabut saat pengajian akan dimulai.*”

R2. Guru BK

Guru BK menyatakan bahwa “ *Banyak siswa yang melalaikan pelaksanaan aktivitas spritual yang dilaksanakan di sekolah seperti, saat pelaksanaan sholat berjama’ah siswa perempuan sengaja tidak mengikuti dengan beralasan lupa membawa mukena dan sedang datang bulan, sedangkan siswa laki-laki saat*

pelaksanaan sholat berjama'ah mereka sengaja berlama-lama saat mengambil wudhu agar tidak disuruh adzan dan menjadi imam”.

R3. Siswa MAN 6 Aceh Besar

Sebagian siswa MAN 6 Aceh besar menyatakan bahwa “*sering lupa membawa mukena, terkadang juga sedang datang bulan jadi tidak bisa mengikuti sholat berjama'ah dan ikut pengajian karena tidak bisa memegang Al-Qur'an, tetapi siswa laki-laki emang sengaja berlama-lama saat mengambil wudhu dan juga banyak siswa laki-laki saat pelaksanaan mengaji bersama malah cabut agar tidak mengikuti pengajian”.*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ke 3 respondent peneliti menyimpulkan ada beberapa kondisi aktivitas atau kegiatan spritual yang diadakan atau dilaksanakan disekolah MAN 6 Aceh Besar yaitu: (1). Lalai saat kegiatan Sholat berjama'ah akan dimulai. (2). Siswa berbicara saat pembacaan yasin setiap hari jumat. (3). Cabut atau sengaja tidak hadir saat pelaksanaan pesantren kilat atau pengajian. (4). Siswa perempuan beralasan berhalangan dan lupa membawa mukena agar tidak mengikuti sholat berjama'ah. (5). Telat masuk kelas karena takut jadi pemimpin baca do'a sebelum pembelajaran dimulai.

4. Deskripsi Program-Program Kegiatan Yang Dirumuskan Oleh Guru BK

Untuk mengetahui program apa saja yang telah dilakukan dan dirumuskan oleh guru BK di sekolah MAN 6 Aceh Besar maka peneliti mewawancarai 3 responden yaitu: (1). Guru BK. (2). Guru mata pelajaran. (3). Siswa MAN 6 Aceh Besar. Berdasar hasil wawancara dengan ke3 responden maka dapat di deskripsikan sebagai berikut:

R1. Guru BK

Guru Bk menyatakan bahwa “ sudah banyak yang saya berikan seperti layanan informasi, konseling kelompok, bimbingan kelompok, konseling individu dan lain-lain sesuai kebutuhan siswa. Namun belum ada program khusus yang saya rumuskan untuk mengatasi permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya partisipasi pihak sekolah dan juga fasilitas tidak mendukung akan hal tersebut tetapi kegiatan spiritual yang sudah terlaksanakan di MAN 6 Aceh Besar masih dilakukan secara rutin seperti pembacaan yasin setiap hari jum'at, pengajian setiap minggu, membaca do'a sebelum memulai pembelajaran, pesantren kilat saat bulan pusa dan sholat berjama'ah”.

R2. Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran menyatakan “ tidak banyak program yang di buat oleh Guru Bk karena guru Bk hanya mengikuti intruksi dari kepala sekolah, mungkin program yang dijalankan oleh guru BK adalah program yang dibuat oleh pihak sekolah untuk meningkatkan pembelajaran dan aktivitas spritual siswa”.

R3. Siswa MAN 6 Aceh Besar

Beberapa siswa MAN 6 Aceh Besar menyatakan bahwa “ untuk program yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan aktivitas spritual siswa, guru BK melakukan layanan-layanan seperti , bimbingan kelompok, layanan informasi, konseling kelompok, konseling individual, bermain permainan dalam kelas”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ke 3 respondent peneliti menyimpulkan bahwa program-program yang lakukkan oleh guru Bimbingan dan konseling yaitu:

- (1). Melaksanakan program yang sedah diterapkan oleh pihak sekolah.
- (2). Layanan bimbingan kolompok.
- (3). Layanan informasi.
- (4).Konseling kelompok.
- (5).

Konseling individual. (6). Bermain permainan dalam kelas. (6). Membaca do'a sebelum pembelajaran dimulai. (7). Membaca yasin setiap hari jum'at. (8). Pesantren kilat saat bulan puasa. (9). Pengajian setiap minggu. (10). Sholat berjama'ah.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam sub bagian ini akan membahas hasil dari 3 aspek data definisi hasil temuan lapangan yaitu: (1). Perilaku siswa MAN 6 Aceh Besar yang menggunakan *game online*. (2). Kondisi aktivitas spritual siswa Man Aceh Besar. (3). Program-program kegiatan yang dirumuskan oleh guru BK.

1. Perilaku Siswa MAN 6 Aceh Besar Yang Menggunakan *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian definisi data terkait perilaku siswa MAN 6 Aceh Besar yang menggunakan *game online* adalah : (1). Mudah Marah. (2). Agresif. (3). Malas. (4). Mengganggu. (5). Meninggalkan sholat dan mengaji. (6). Kurangnya konsentrasi saat belajar.

a. Mudah Marah

Menurut Wetri Mudrason, marah tidak timbul dengan sendirinya terdapat faktor penyebab atau pembawa yang dapat menyebabkan individu jadi marah. Faktor penyebab mengapa seorang menjadi marah ada dua, yaitu eksternal dan internal. Faktor eksternal adalah hal-hal yang datang dari luar diri individu tersebut. Selain hal-hal eksternal tersebut, kemarahan juga dapat disebabkan oleh adanya faktor-faktor yang ada dalam diri sendiri. Dengan kata lain ada masalah yang tidak tuntas

yang bisa memicu timbulnya marah. Seperti ketakutan atau kekhawatiran terhadap sesuatu hal tertentu, ketidak mampuan dalam berintraksi adanya pengalaman traumatic ataupun kenangan pahit pada masa lalu.⁵⁰ Seperti yang dialami siswa MAN 6 Aceh Besar saat bermain *game online* ketakutan atau kekhawatiran tidak memenangkan *game online* yang dimainkannya menjadi penyebab siswa yang bermain *game online* mudah marah.

b. Agresif

Menurut Nasaruddin Umar, agresif yaitu suatu kondisi yang memungkinkan seseorang menempuh persoalan dengan agresif atau kekerasan. Agresif ini adalah produk dari frustrasi, kalau orang yang frustrasi sampai mendalam dan berlarut-larut, maka akan melahirkan sikap agresif.⁵¹ Setiap orang mempunyai potensi yang agresif. Seperti yang dialami siswa MAN 6 Aceh Besar, siswa tersebut menjadi agresif dikarenakan frustrasi karena terus-menerus kalah saat bermain game, siswa tersebut menunjukkan sikap agresif seperti menendang meja dan kursi yang ada disekitarnya.

c. Malas

Menurut kamus KBBI, malas artinya tidak mau bekerja atau mengerjakan sesuatu. Menurut Tri nurhayati orang malas cenderung tidak memiliki gairah untuk melakukan sesuatu, hidupnya hanya dihabiskan dengan bersantai-santai bermain

⁵⁰ Wetri Mudrosan, *Seni Pengendalian Marah Menghadapi Orang Pemarah*, Bandung: Alfabeta, 2005, hlm. 6.

⁵¹ Nasaruddin Umar, *Menuai Fadhilah Dunia, Menuai Berkah Akhirat*, (jakarta: PT. Elex Media Koputindo, 2014, hlm. 48.

gawai, berkhayal, dan melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat.⁵² Seperti siswa MAN 6 Aceh Besar yang sudah kecanduan *game online* siswa tersebut sudah lalai dengan hal-hal yang tidak berguna sehingga tidak mempunyai gairah untuk mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh guru, tentu saja itu akan berdampak pada nilai akademiknya.

d. Mengganggu

Mengganggu sama dengan mengacaukan, meresahkan. Mengganggu adalah suatu sikap yang tidak baik buat orang sekitar, seperti yang dilakukan oleh siswa MAN 6 Aceh Besar bermain *game online* dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, sehingga mengganggu siswa lain yang sedang belajar.

e. Meninggalkan sholat dan mengaji.

Meninggalkan sholat adalah salah satu perbuatan tidak terpuji karena sholat adalah kewajiban seorang muslim jika tidak mengerjakan akan berdosa, apalagi meninggalkannya dengan sengaja. Dan menunda-nunda sholat juga salah satu perilaku tidak baik dan merugikan diri sendiri, seperti yang dilakukan siswa MAN 6 Aceh Besar yang tidak mengikuti sholat berjama'ah dan lebih memilih pulang lebih cepat duduk diwarung bermain *game online*.

⁵² Tri Nurhayati, *Sampai Kapan Mau Malas-Malasan Terus*, Bandung: Anak Hebat Indonesia, 2020, hlm. 1-4.

f. Kurang Konsetrasi Saat Belajar

Menurut Ruslia Isnawati konsentrasi belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang sering kali tidak begitu mudah untuk diketahui oleh orang lain selain individu yang sedang belajar.⁵³ Hal ini disebabkan kadang-kadang apa yang terlihat melalui aktivitas seseorang belum tentu sejalan dengan apa yang sesungguhnya sedang individu tersebut pikirkan. Kesulitan berkonsentrasi merupakan indikator adanya masalah belajar yang dihadapi siswa karena hal itu akan menjadi kendala didalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Konsentrasi siswa MAN 6 Aceh Besar yang kecanduan *game online* akan terganggu karena siswa tersebut tidak memikirkan pelajaran dan lebih berfokus pada *game*.

2. Kondisi Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar.

Berdasarkan hasil penelitian deskripsi data terkait Kondisi Aktivitas Spritual Siswa MAN 6 Aceh Besar adalah: (1). Lalai saat kegiatan Sholat berjama'ah akan dimulai. (2). Siswa berbicara saat pembacaan yasin setiap hari jumat. (3). Cabut atau sengaja tidak hadir saat pelaksanaan pesantren kilat atau pengajian. (4). Siswa perempuan beralasan berhalangan dan lupa membawa mukena agar tidak mengikuti sholat berjama'ah. (5). Telat masuk kelas karena takut jadi pemimpin baca do'a sebelum pembelajaran dimulai

⁵³ Ruslia isnawati, *Cara Kreatif Dalam Proses Belajar*, surabaya: CV. Jakad media Publishing, 202p0, hlm. 81.

a. Lalai Saat Kegiatan Sholat Berjama'ah Akan Dimulai

Hajuradin mengatakan bahwa kelalaian adalah suatu keadaan dimana seseorang manusia kehilangan fokus atau perhatiannya kepada Allah dan kepada apa-apa yang diinginkan oleh Allah kepadanya. Kelalaian juga bisa bermakna lupa akhirat dengan mengikuti syahwat duniawi dan terlena dengannya. Seperti siswa MAN 6 Aceh Besar yang kecanduan bermain *game online* demi mengikuti syahwatnya untuk terus-menerus bermain *game online* siswa tersebut lalai saat pelaksanaan sholat berjama'ah disekolah

b. Siswa Berbicara Saat Pembacaan Yasin Setiap Hari Jum'at.

Setiap hari jum'at pihak sekolah mengadakan membaca surah yasin namun permasalahan disini adalah banyak siswa yang datang sekolah setelah membaca yasin selesai dan ada juga yang berbicara saat membaca yasin dilaksanakan atau dimulai.

c. Cabut atau tidak hadir saat pelaksanaan pesantren kilat.

Kegiatan pesantren kilat ini dilaksanakan pada bulan ramadan, kegiatan pesantren kilat ini bukan hanya mengaji namun juga mendengar kultum atau ceramah dari ustad yang diundang ke sekolah namun kegiatan pesantren kilat ini tidak diindahkan oleh beberapa siswa MAN 6 Aceh Besar tidak sedikit dari siswa tidak hadir untuk mengikuti kegiatan ini, dan ada juga dari sebagian siswa yang dari rumah sudah pergi namun tidak sampai sekolah.

d. Siswa perempuan beralasan berhalangan dan lupa membawa mukena agar tidak mengikuti sholat berjama'ah

Berhalangan menjadi salah satu alasan siswa perempuan MAN 6 Aceh Besar tidak mengikuti sholat berjama'ah yang diadakan oleh pihak sekolah sebelum jam pulang sekolah. Namun alasan berhalangan menjadi akal-akalan siswa perempuan ketika malas mengikuti sholat berjama'ah. Berbohong tidak membawa mukena karena sedang berhalangan itu menjadi kebiasaan yang buruk siswa perempuan MAN 6 Aceh Besar.

e. Telat masuk kelas karena takut jadi pemimpin do'a sebelum pelajaran dimulai.

Biasanya hal ini banyak terjadi pada siswa laki-laki, siswa laki-laki sengaja telat pergi sekolah karena takut disuruh memimpin doa'a jika awal masuk ke kelas, siswa lebih memilih duduk lama di kantin sampai telat memasuki kelas saat pelajaran sudah dimulai.

3. Program-Program Kegiatan Yang Dirumuskan Oleh Guru BK

Berdasarkan hasil penelitian definisi data terkait program-program kegiatan yang dirumuskan oleh guru BK adalah: (1). Melaksanakan program yang sudah diterapkan oleh pihak sekolah. (2). Layanan bimbingan kelompok. (3). Layanan informasi. (4). Konseling kelompok. (5). Konseling individual. (6). Pengajian setiap minggu. (7). Sholat berjama'ah.

1. Melaksanakan program yang sudah diterapkan oleh pihak sekolah.

Pihak sekolah telah menerapkan beberapa program untuk menangani permasalahan siswa bermain *game online* dan spritual disekolah MAN 6 Aceh Besar yaitu tidak diperbolehkan membawa *handphone* kesekolah, diadakan sholat berjama'ah sebelum pulang sekolah, membaca yasin setiap hari jum'at, membaca doa sebelum pelajaran dimulai, adanya pesantren kilat.

2. Layanan bimbingan kelompok.

Menurut Prayitno layanan bimbingan kelompok adalah suatu layanan bimbingan yang diberikan kepada konseli secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu menjadi besar, kuat, dan mandiri.⁵⁴ layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli, bimbingan kelompok dapat berupa penyampain informasi atau aktivitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan masalah sosial.

3. Layanan informasi

Tohirin menjelaskan bahwa layanan informasi merupakan susatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan,

⁵⁴ Prof. Dr. Prayitno, M.SC.ED, *layanan bimbingan dan konseling kelompok(dasar dan profil)*, (Ghalia Indonesia: Jakarta, 1995), hal. 17.

layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya.⁵⁵

4. Konseling kelompok

Hibana menyatakan bahwa konseling kelompok adalah layanan yang diberikan kepada sekelompok individu guna mengatasi masalah yang relative sama, sehingga mereka tidak mengalami hambatan untuk mengembangkan segenap potensi yang dimiliki.⁵⁶ Layana konseling kelompok pada dasarnya merupakan proses layanan individual yang dilakukan dengan suasana kelompok, dimana ada konselor dan klien atau anggota kelompok yang berjumlah dua orang atau lebih. Didalam proses konseling kelompok terdapat pencapaian dan pemahaman masalah klien, penelusuran sebab-sebab permasalahan, upaya pemecahan masalah, evaluasi dan tindak lanjut.

5. Konseling individual. جامعة الرانري

Prayitno menjelaskan bahwa konseling individual adalah proses pemberibantuan yang dilakukan wawancara konseli oleh seorang konselor kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah yang bermuara pada teratasinya masalah pada klien.⁵⁷ Konseling individual adalah kunci semua kegiatan bimbingan dan konseling, karena jika menguasai teknik konseling individual berarti akan mudah

⁵⁵ Tohirin, *Bimbingan Konselin Di Sekolah Dan Madrasah*, (pekan baru: Grafindo Persada, 2007), hal. 110.

⁵⁶ Hibana S. Rahman, *Bimbingan Dan Konseling Pola 17*, (UCY Press Yogyakarta: Yogyakarta, 2003), hal. 64

⁵⁷ Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, (Jakarta, Rineka Cipta,1994),hal. 105

menjalankan proses konseling yang lain. Proses konseling individual berpengaruh besar terhadap peningkatan klien karena pada konseling individual konselor berusaha meningkatkan sikap siswa dengan cara berinteraksi selama jangka waktu tertentu dengan cara bertatap mukasecara langsung untuk menghasilkan peningkatan-peningkatan pada diri klien, baik cara berpikir, berperasaan, sikap, dan perilaku.

6. Pengajian setiap minggu

Kegiatan ini juga dilakukan oleh guru BK MAN 6 aceh besar guna untuk meningkankan ibadah siswa-siswi agar tidak lalai dengan duniawi saja namun juga untuk meningkatkan spritualitas dalam diri siswa agar lebih dekat dan tidak lupa akan sang pencipta.

7. Sholat berjama'ah.

Sholat berjama'ah adalah sholat yang dikerjakan oleh dua orang atau lebih secara bersama-sama dan salah seorang dari mereka menjadi imam sedangkan yang lain menjadi makmum. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah MAN 6 Aceh Besar saat sudah memasuki waktu dzuhur saat semua pembelajaran sudah selesai, kegiatan ini juga untuk meningkatkan spritualitas dalam diri siswa dan menambah kebersamaan antar siswa dan juga guru disekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan.

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan data penelitian maka dapat dinyatakan bahwa upaya guru bk dalam mengatasi dampak game online pada aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar :

1. Bentuk perilaku yang disebabkan dengan bermain *game online* secara terus menerus seperti mudah marah, emosi yang tidak bisa di kontrol, berperilaku agresif terhadap orang-orang sekitar, malas saat menerjakan pelajaran atau pekerjaan sekolah, tidak kosentrasi saat pembelajaran dimulai, lupa melaksanakan ibadah seperti sholat dan mengaji, dan juga perilaku yang merugikan teman sekelas seperti berisik dalam kelas dan mengganggu teman saat belajar.
2. Kondisi aktivitas spritual siswa disekolah MAN 6 Aceh banyak siswa mengabaikan aktivitas spritual yang telah diterapkan disekolah, seperti saat pelaksanaan sholat berjam'ah banyak dari siswa perempuan tidak mengikutinya dengan beralasan lupa membawa mukena dan sedang datang bulan sedangkan siswa laki-laki sengaja berlama-lama saat bengambil wudhu untuk menghindari menjadi imam. Saat pelaksanaan pengajian dan pesantren kilat banyak juga dari siswa laki-laki absen atau cabut dan memilih duduk diwarung bermain *game* bersama teman-temannya. Takut menjadi pemimpin

do'a sebelum pembelajaran dimulai juga jadi salah satu alasan siswa laki-laki telat memasuki kelas, dan berbicara saat pembacaan yasin yang dilaksanakan setiap pagi di hari jum'at.

3. BK merumuskan program-program kegiatan untuk mengurangi dampak dari game online dan peningkatan aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar yaitu dengan melaksanakan pelayanan-pelayanan yang mampu membantu siswa MAN 6 Aceh Besar untuk mengurangi bermain *game online* secara berlebihan, layanan yang dilaksanakan oleh guru BK yaitu seperti, layanan informasi, layan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, konseling individual dan kegiatan bermain seperti ice breaking. Sedangkan program yang di rumuskan untuk meningkatkan aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar oleh guru BK tidak ada, guru BK hanya melanjutkan dan melancarkan pelaksanaan program aktivitas spritual yang sudah sekolah MAN 6 Aceh Besar terapkan seperti, pelaksanaan sholat berjama'ah, membaca do'a sebelum pembelajaran, pengajian setiap minggu, pembacaan yasin setiap hari jum'at, dan pesantren kilat dibulan puasa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran-saran terkait upaya guru BK dalam mengatasi dampak *game online* terhadap aktivitas spritual siswa MAN 6 Aceh Besar, berikut sara-saran yang dapat diberikan:

1. Disaran kan kepada guru BK agar lebih memperhatikan dan memperbanyak kegiatan-kegiatan positif yang akan dilaksanakan oleh siswa untuk menghindari penggunaan *game online* secara terus menerus dan memperbanyak kegiatan spiritual siswa agar tidak lupa akan kewajiban sebagai makhluk yang beragama.
2. Disaran kepada guru mata pelajaran untuk lebih tegas dalam melarang penggunaan *handphone* saat waktu pembelajaran sedang berlangsung dan sedikit memberi arahan atau informasi terkait dampak negative dari bermain *game online*.
3. Disaran kan untuk siswa yang bermain *game online* untuk mengurangi penggunaan *gadget* dan *game online* untuk menghindari dampak negatif dari bermain *game online* dan memperbanyak kegiatan positif, melaksanakan kegiatan spiritual yang telah diterapkan disekolah maupun diluar lingkungan sekolah



DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.
- Adam, Peran guru dalam mengatasi kecanduan gameonline. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4.1 (2017). Hlm. 32.
- Abdul Wahid Hasan, *SQ NABI aplikasi dan strategi Model Kecerdasan Spritual (SQ) Rasulullah Masa Kini*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2006), hal. 69.
- Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosional dan Spritual...*, hal. 57.
- Aditia, Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*.(Online).(2015).
- Adam, E. In K. Johnson (Ed.), *Fundamental of game design (3rd ed.)*.Peachpit Press.2006.
- Benny Hutahayan, *Peran Kepemimpinan Spritual dan Media Sosial Pada Rohani Pemuda*,(Yogyakarta: Deepublish,2019), hlm. 24.
- Basworo & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2011)
- C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35.
- C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features* (2008), hal. 45.
- Hendry, S. *Cerdas dengan Game. Indonesia: Gramedia Pustaka Utama*. 2010.
- Herudin. *Ada 25 juta orang doyan main game online*. Jakarta: Tribun News.2014.Diakses 15 juni 2023
- Ihwan Ridwa. *Evaluasi program Pendidikan Nonformal*,(Jawa Tengah: PT.Nasya Expanding Management, 2022),hal. 16
- Hanif Zaid.*Teori Komunikasi Dalam Praktek*,(Jawa Tengah : CV. ZT Corpora,2021),hal. 49.
- Idris, Hasim. *Upaya Guru Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Siswa Di MTsN 3 Kota Kediri*.Diss.IAIN Kediri, 2022

- Karneli, Yeni. "Upaya guru BK untuk mengentaskan masalah-masalah perkembangan remaja dengan pendekatan konseling analisis transaksional." ISLAMIC COUNSELING
- Kustiawan, Andri Arif, et al. *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. Ae Media Grafika, 2019.
- K Young, Cyber-Disorders: *The Mental Health Concern for the New Millennium*. *Cyber Psychology & Behavior* 3(5), (2000), hal. 475-479
- Khairani Maya, Husna Nurul, Ftmawati, "Teras Literasi" (Banda Aceh: Syah Kuala University Press, 2019). Hlm.89.
- Maulidya Ulfa, "Digital Parenting" (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 29
- Mimi, Marsha. *10 Prinsip Spritual Parenting*, (Bandung: Kaifa, 2001) hal 20-21.
- Mokhammad Ridoi, "Cara Mudah Membuar Game Edukasi Dengan Conctruct 2" (Jakarta: Maskha, 2018), halm. 3.
- Naisbitt. *Global Game Change: How the Global Southern Belt will Reshape Our World (1st ed.)*. (Megantrends, Ed.) Canada: SagePublication. 2015
- Noval, Asep Apandi. *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI di MAN 1 Tangerang*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatulah Jakarta.
- Putra, Ida Bagus Udayana. *Moderasi Kepemimpinan Spiritual*. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA, 2020. hlm. 19
- Ruslia Isnawati, " Pentingnya Problem Solving Bagi Seorang Remaja", (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), hlm. 65.
- Ricky, Bambang. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022), hal. 153
- Suharno dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya,.) hal. 243
- Syahputra, Teuku Andi, Ariza Farizca, and Syahrizal Syahrizal. "Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Spiritualitas Pelajar." *Jurnal Kedokteran Nanggroe Medika* 5.2 (2022): 11-16.

Sibero. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: Mediakom. 2012

Turmuzi, Januar. *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), hal. 9

Tanjung, V. P. *Game online dan Agresivitas anak usia SMP di Sidoarjo*. Kanal, 4,2015. 63-80.

Wirawan, Adelia. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue)*. Diss. UIN Ar-Raniry, 2021.

Yarobby Abdika Muhammad, “ *Pengaruh Dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Terhadap Siswa Angkatan X SMAIT Nurrahman*”. Karya Ilmiah (Jawa Barat: SMAIT Pesantren Nurrahman, 2017), hlm. 4.

Zakia Ismi, Ritanti, “*Kecanduan Game Online Pada Remaja dan Penanganannya*” (Banten: Media Sains Indonesia), hlm. 17.



Lampiran

PEDOMAN WAWANCARA

A. Pedoman wawancara dengan mahasiswa yang bermain game online

1. Identitas Diri

- a. Nama
- b. Jenis Kelamin
- c. Umur
- d. Perguruan Tinggi
- e. Daerah asal

2. Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar game online?
2. Sejak kapan anda tertarik dengan game online?
3. Sejak kapan anda mulai aktif bermain game online?
4. Berapa jumlah uang jajan dari orang tua anda?
5. Dimana biasanya anda bermain game online?
6. Dengan siapa anda bermain game online?
7. Berapa jam anda dalam bermain game online?
8. Apa yang menarik dari game online?
9. Game apa saja yang pernah anda mainkan?
10. Game online apa yang lebih sering di mainkan saat ini?
11. Alasan lebih memilih bermain game online tersebut?

12. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain game online?
13. Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain game online?
14. Apa saja yang dapat menjadi alasan anda bermain game online terus?
15. Faktor apa saja yang mendorong anda dalam bermain game online?
16. Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain game online?
18. Apakah ada dampak terhadap nilai pelajaran anda?
19. Apakah anda menunda waktu sholat karena bermain Game?
20. Apakah anda melakukan sholat subuh?
21. Apakah anda mengikuti sholat berjama'ah disekolah atau dimesjid?
22. Bagaiman dengan sholat 5 waktu, apkah anda melaksanakannya?
23. Bagaiman dengan jadwal mengaji, apakah anda sering mengaji?

B. Pedoman wawancara untuk guru BK

1. Ada berapa jumlah guru BK di MAN 6 Aceh Besar?
2. Apa saja latar belakang pendidikan bapak/ibu guru BK di MAN 6 Aceh Besar?
3. Bagaimana cara guru-guru BK meningkatkan kompetensi diri di MAN 6 Aceh Besar?
4. Apa saja pelatihan yang pernah di ikuti guru-guru BK di MAN 6 Aceh Besar?
5. Apa saja khusus yang pernah di tangani guru BK di MAN 6 Aceh Besar?
6. Menurut ibu, kasus apa yang paling berat ibu menanganinya, selama ibu menjadi guru BK ?
7. Apakah di MAN 6 Aceh Besar, diperbolehkan membawa HP ?
8. Apakah pernah ada kasus mengenai HP sehingga pihak sekolah tidak mengizinkan siswa(i) membawa HP ?
9. Apakah ada siswa/siswi yang melanggar larangan tentang membawa HP ?
10. Apakah ibu pernah menemukan/menjumpai siswa yang dia bermain game online di sekolah?

11. Lantas bagaimana sikap ibu dan apakah pernah ada khusus yang menyangkut siswa dengan game online ?
12. Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru BK, mengatasi siswa yang kecanduan / ada indikasi kecanduan game online tersebut ?
13. Adakah kegiatan pembiasaan pagi yang dapat meningkatkan sikap spritual siswa?
14. Apakah siswa melaksanakan sholat lima waktu?
15. Apakah siswa menjawab salam dari guru?
16. Apakah siswa ikut berdoa sebelum atau sesudah belajar?
17. Bagaiman guru mengontrol sikap spritual siswa di sekolah?

C. PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati Lokasi Penelitian
2. Mengamati keadaan sarana prasana yang ada di sekolah
3. Mengamati ruang BK yang digunakan
4. Mengamati lingkungan sekolah

D. PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Gambaran umum lokasi penelitian
2. Sejarah singkat berdirinya MAN 6 Aceh Besar
3. Visi dan Misi MAN 6 Aceh Besar
4. Keadaan guru di MAN 6 Aceh Besar
5. Ruang BK di MAN 6 Aceh Besar

Lampiran:

Foto dokumentasi penelitian.



