

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENANGANANNYA  
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
DI KOTA MADYA SABANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ROZA MAIRISTIA**

**NIM. 150213062**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2020 M/1441 H**

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENANGANANNYA  
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
DI KOTA MADYA SABANG**

**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 dan Konseling

Oleh

**ROZA MAIRISTIA**

NIM. 150213062

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Dr. Fakhri Yacob, M. Ed**  
**NIP. 196704011991031006**



**Mahdi, S.Pd.I., M.Ag**

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Roza Mairistia  
NIM. : 150213062  
Prodi : Bimbingan dan Konseling (BK)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan 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.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 8 Juli 2020

Saya Yang Membuat Pernyataan,

METERAI  
TEMPEL

11003AHF474513412

6000  
ENAM RIBURUPIAH



Roza Mairistia  
NIM. 150213062

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Roza Mairistia  
NIM. : 150213062  
Prodi : Bimbingan dan Konseling (BK)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan 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.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 8 Juli 2020

Saya Yang Membuat Pernyataan,

METERAI  
TEMPEL

11003AHF474513412

6000  
ENAM RIBURUPIAH



Roza Mairistia  
NIM. 150213062

## ABSTRAK

Nama : Roza Mairistia  
NIM : 150213062  
Prodi : Bimbingan dan Konseling (BK)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Judul Skripsi : Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang  
Tanggal Sidang : 8 Juli 2020  
Tebal Skripsi : 70 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Fakhri Yacob, M. Ed  
Pembimbing II : Mahdi, S.Pd.I., M.Ag  
Kata Kunci : Kecanduan *Game Online* dan penanganannya

*Game online* merupakan jenis situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa orang pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya kecanduan. Kecanduan *game online* dapat dikatakan sebagai virus yang menyebar dengan cepat dikalangan remaja. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui apa saja pemicu main *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang dan (2) untuk mengetahui upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dengan metode yang bersifat deskriptif analisis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemicu main *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Pemicu dari faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat. Upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang diantara lain menerapkan semua layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, adanya kerja sama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan/wawasan yang luas tentang *game online*.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi. Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Alam Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Sujud syukurnya kusembahkan kepadamu Allah SWT yang Maha Tinggi dan Maha Adil dan Maha Penyayang, atas takdirmu telah menjadikan kami manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk meraih cita-cita. Akhirnya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ **Kecanduan *Game Online* Dan Penanganannya Pada Siswa Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang**”. Skripsi disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi banyak terdapat kendala. Namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi dapat diatasi. Maka dari itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis dengan senang hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK.MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan belajar di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh., M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, wakil dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di Program Studi Bimbingan dan Konseling.
3. Ibu Dr. Chairan M. Nur, M.Ag selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Tabrani ZA S.Pd.I., M.S.I., MA. selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktunya dan membimbing penulis dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Dr. Fakhri Yacob, M. Ed selaku pembimbing I telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan arahan. Semoga Allah selalu meridhai dan memberkahi setiap langkah bapak dan keluarga, Amin.
6. Bapak Mahdi, S.Pd.I., M.Ag selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan serta motivasi yang sangat berharga. Terimakasih atas waktu yang selalu bapak luangkan, semoga bapak dan keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.
7. Seluruh dosen dan asisten dosen serta staf karyawan/i jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri

Ar- Raniry yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.

8. Staf Administrasi dan staf perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
9. Teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda beserta seluruh keluarga tercinta yang telah memberi dorongan dan semangat tiada henti serta motivasi hingga terselesainya skripsi ini.
10. Terimakasih kepada keluarga besar Asrama Putri Sabang khususnya Maulina, Nurma, dan Siska. Unit 2 leting 2015 khususnya Maisyarah dan Nadia beserta seluruh mahasiswa pendidikan bimbingan dan konseling yang telah membantu dan memberi semangat serta motivasi dalam penulisan skripsi.

Penulis mengharapkan kiranya skripsi yang sederhana ini ada manfaatnya bagi penulis sendiri dan orang lain. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, apabila terdapat kekurangan dan kekhilafan dalam penulisan ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan penulis dari semua pihak, dan sekiranya skripsi ini bermanfaat bagi semua.

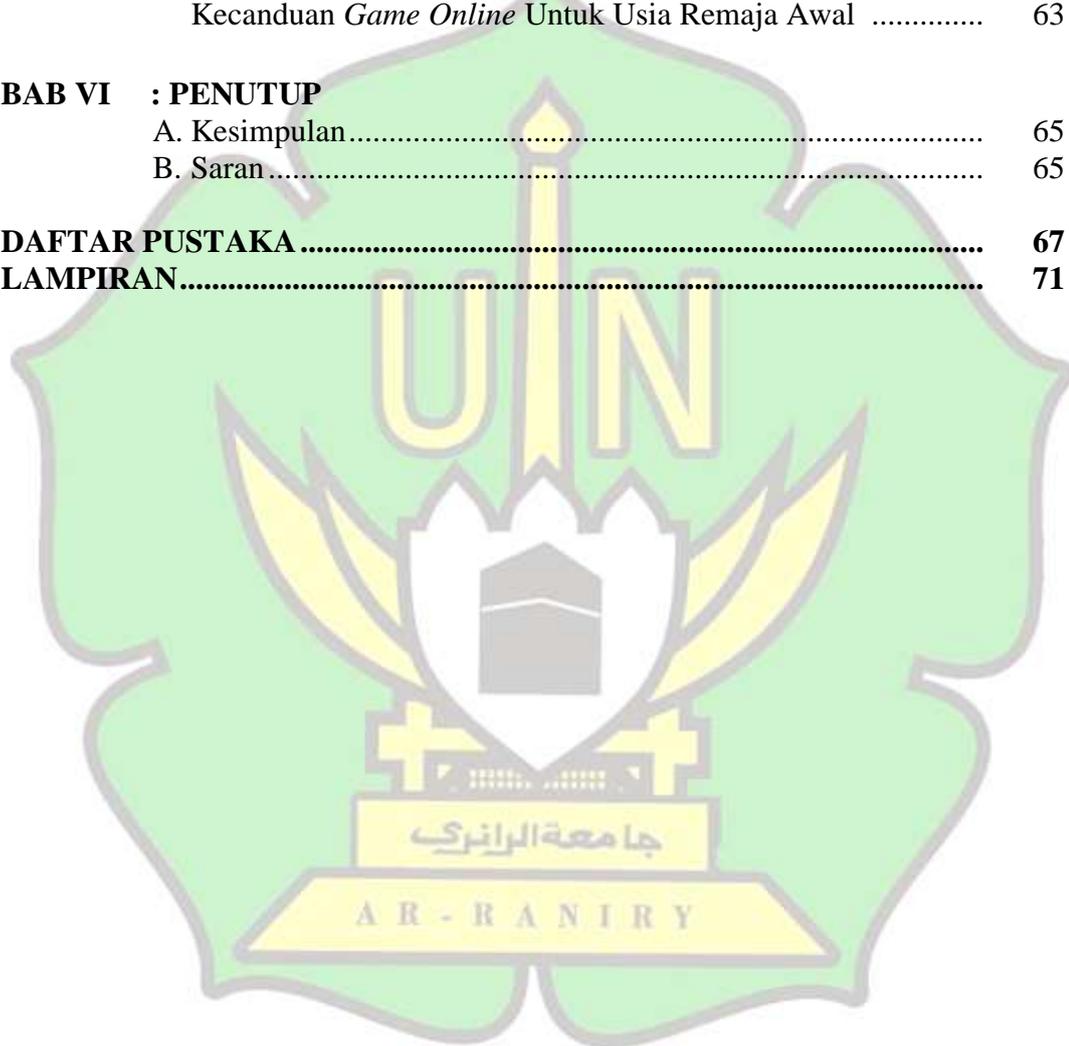
Banda Aceh, 8 Juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

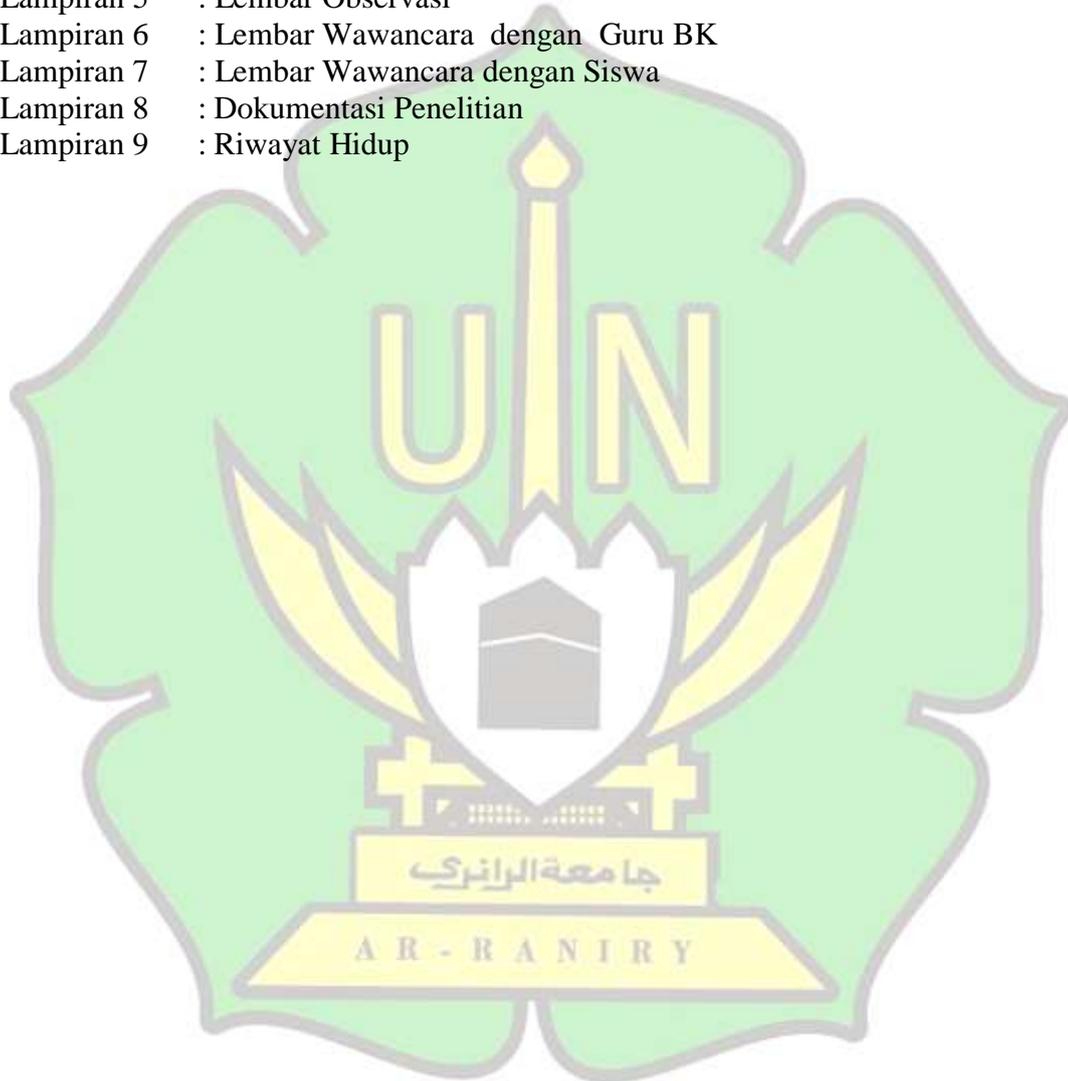
<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Operasional.....	11
<b>BAB II : LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Pemicu Main <i>Game Online</i> Pada Siswa Usia Remaja Awal....	14
B. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan <i>Game Online</i> Untuk Usia Remaja Awal .....	25
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	33
B. Subjek Penelitian .....	34
C. Instrumen Pengumpulan Data (IPD) .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	36
E. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV : PENYAJIAN DATA</b>	
A. Pemicu Main <i>Game Online</i> Pada Siswa Usia Remaja Awal di Kota Madya Sabang. ....	42
1. Faktor Internal .....	42
a. Dorongan Dalam Diri Siswa .....	42
b. Rasa Jenuh/Bosan .....	45
c. Kurangnya <i>Self Control</i> Dalam Diri Siswa .....	48
2. Faktor Eksternal.....	50
a. Lingkungan Yang Kurang Terkontrol .....	50
b. Kurang Memiliki Hubungan Sosial Yang Baik.....	51
c. Kurangnya Perhatian Dari Orang Terdekat .....	53
B. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan <i>Game Online</i> Untuk Usia Remaja Awal .....	55
1. Menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa .....	55
2. Adanya kerja sama antar sesama guru dan instansi lain....	57

3. Memiliki pengetahuan/wawasan yang luas Tentang <i>game online</i> .....	58
<b>BAB V : DISKUSI HASIL PENELITIAN</b>	
A. Pemicu Main <i>Game Online</i> Pada Siswa Usia Remaja Awal di Kota Madya Sabang .....	60
1. Faktor Internal .....	60
2. Faktor Eksternal.....	62
B. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan <i>Game Online</i> Untuk Usia Remaja Awal .....	63
<b>BAB VI : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>71</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Penelitian Dari Kementian Agama
- Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian Di Sekolah
- Lampiran 4 : Kisi-kisi Wawancara
- Lampiran 5 : Lembar Observasi
- Lampiran 6 : Lembar Wawancara dengan Guru BK
- Lampiran 7 : Lembar Wawancara dengan Siswa
- Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 : Riwayat Hidup



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Rekomendasi Penelitian Dari Kementian Agama
- Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian Di Sekolah
- Lampiran 4 : Kisi-kisi Wawancara
- Lampiran 5 : Lembar Observasi
- Lampiran 6 : Lembar Wawancara dengan Guru BK
- Lampiran 7 : Lembar Wawancara dengan Siswa
- Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 : Riwayat Hidup



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang, pendidikan disebut juga sebagai pengalaman belajar. Oleh karena itu, pendidikan dapat pula didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang yang bisa mengangkat harkat dan martabat sepanjang hidupnya dibandingkan dengan manusia lain yang tidak berpendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan untuk membekali anak bangsa dalam menghadapi masa depan, untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas.<sup>2</sup> Dengan demikian, tidak ada satu orang pun yang tidak membutuhkan pendidikan, karena dengan adanya pendidikan, kepribadian manusia dapat dibina dan dapat dikembangkan serta membawa dampak positif menuju ke arah kemajuan, kesejahteraan dan setiap orang dapat menjadi sumber pendidikan seperti keluarga, masyarakat dan guru.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

<sup>1</sup>Kompri, *Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 35.

<sup>2</sup>Ngalim Perwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 3.

Artinya: Dan Allah SWT mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur (Q.S. An-Nahl ayat 78).

Ayat ini menjelaskan bahwa sebagaimana Allah SWT mengeluarkan kamu berdasarkan kuasa-Nya sedang tadinya dalam keadaan tidak berwujud, maka demikian juga Allah SWT dapat mengeluarkan kamu dari perut bumi dan menghidupkan kembali. Ketika Allah SWT mengeluarkan kamu dari ibu-ibu kamu, kamu semua dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun yang ada disekeliling kamu dan Allah SWT menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, sebagai bekal dan alat untuk meraih pengetahuan dengan menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsi, Allah SWT menganugerahkan-Nya kepada kamu.

Bimbingan dan konseling atau “*guidance and counselling*” merupakan salah satu program pendidikan yang diarahkan kepada usaha pembaharuan pendidikan nasional. Maka tujuan pelaksanaan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan pendidikan. Tujuan Pendidikan Nasional adalah menghasilkan manusia yang berkualitas yang dideskripsikan dengan jelas dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h. 1.

Keterlibatan Bimbingan dan Konseling di sekolah bertujuan untuk membantu individu mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan predisposisi yang dimilikinya, berbagai latar belakang yang ada serta sesuai dengan tuntutan positif lingkungannya.<sup>4</sup> Tujuan tersebut akan tercapai jika fungsinya berjalan dengan baik. Adapun fungsi bimbingan dan konseling meliputi fungsi pemahaman, fungsi pencegahan, fungsi pengentasan dan fungsi pemeliharaan dan pengembangan. Maka dari itu guru bimbingan dan konseling yang profesional sangat diperlukan di sekolah.<sup>5</sup>

Guru adalah tenaga pendidik yang tugas utamanya adalah mengajar dan membimbing. Guru bimbingan dan konseling merupakan profesi yang telah diakui keberadaannya di sekolah. Hal tersebut dapat kita lihat pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor: 74 tahun 2008 tentang guru pada pasal 15 yang menyatakan, bahwa guru bimbingan dan konseling atau konselor adalah guru pemegang sertifikat pendidikan.<sup>6</sup> Tugas mengajar adalah pekerjaan khusus yang dilakukan guru, pekerjaan ini berwujud rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan melaksanakan proses mengatur dan mengorganisasikan kegiatan belajar, sebagai pegajar guru dituntut untuk memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknik mengajar serta menguasai bahan pelajaran yang akan disajikan kepada siswanya, tugas mengajar bukan pekerjaan sederhana, melainkan memerlukan pemikiran dan tindakan yang mantap dari serangkaian kegiatan yang

---

<sup>4</sup>Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 114.

<sup>5</sup>Dewa Ketut Sukardi dan Desak Nila Kusnawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 7.

<sup>6</sup>Gantina Komalasari, Dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 5.

saling terkait dalam bentuk keutuhan. Konseling adalah suatu kegiatan yang sangat penting dalam kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah maupun di luar sekolah, konseling merupakan aktifitas penting dalam merubah pemikiran, sikap dan perilaku individu. Maka dari itu bimbingan dan konseling sangat diperlukan oleh siswa di sekolah, karena dengan adanya bimbingan dan konseling siswa dapat mengembangkan semua potensi yang dimilikinya serta siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri tanpa harus bergantung kepada orang lain. Dalam proses pemberian bimbingan dan konseling kepada siswa harus di laksanakan oleh orang yang profesional.<sup>7</sup>

Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orangtuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berkepribadian, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri.<sup>8</sup> Siswa adalah generasi penerus yang akan memajukan suatu bangsa tergantung kepada sumber manusia yang handal. Karena itu orangtua, guru dan orang sekelilingnya harus mampu membimbing, mendidik, serta mengembangkan potensi yang sesuai dengan cita-cita yang diinginkannya. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut, tentu proses pendidikan perlu mendapat perhatian yang lebih, terutama untuk mengendalikan berbagai dampak negatif yang mungkin timbul.

Naqawi menyebutkan bahwa kata siswa/murid berasal dari bahasa arab, yang artinya orang yang menginginkan (*the willer*). Menurut Nata kata murid

---

<sup>7</sup>Erhamwilda, *Konseling Islami*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 1.

<sup>8</sup>W.S. Winkel & M.M. Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), h. 31.

diartikan sebagai orang yang menghendaki untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan, pengalaman dan kepribadian yang baik sebagai bekal dalam hidupnya agar bahagia dunia dan akhirat dengan jalan belajar sungguh-sungguh. Istilah lain yang sering digunakan dalam bahasa arab, yaitu *tilmidz* yang berarti murid atau pelajar, jamaknya *talamidz*. Kata ini merujuk pada murid yang belajar di madrasah. Kata lain yang berkenaan dengan murid adalah *thalib*, yang artinya pencari ilmu, pelajar, mahasiswa. Sedangkan menurut para ahli psikologi kognitif memahami anak didik atau murid, sebagai seorang manusia yang mendayungkan ranah kognitif semenjak berfungsinya kapasitas motor dan juga sensorinya.<sup>9</sup>

Siswa Sekolah Menengah Pertama berada pada tingkat usia remaja yang telah memasuki masa pubertas. Pubertas ialah suatu masa peralihan masa remaja menuju masa dewasa. Dalam masa inilah remaja cenderung ingin menunjukkan identitas dirinya sehingga rentan melakukan perilaku yang menyimpang, perilaku menyimpang yang mereka lakukan juga di sebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Salah satunya faktor teman sebaya maupun faktor perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah berkembang di zaman modern ini.

Zaman modern sekarang ini kewajiban seorang siswa mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, siswa lebih memorduakan belajar dari pada bermain *game online*, di dalam kesehariannya para siswa lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang barulah yang mendorong mereka untuk mencoba-coba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan.

---

<sup>9</sup>Dosenpendidikan, *Pengertian Siswa Menurut Para Ahli*, April 2014. Diakses pada tanggal 23 November 2019 dari situs <https://www.dosenpendidikan.co.id>.

Teknologi telah banyak memberikan dampak pada bagaimana dan dimana kita semua menerima informasi dan berkomunikasi satu sama lain. Munculnya teknologi layaknya virus yang menyebar cepat ke seluruh dunia. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat sekarang ini menuntut kita lebih jeli dalam memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satunya dampak dari kemajuan teknologi adalah internet, berbagai informasi dapat diakses secara bebas melalui internet. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online* yang merupakan salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet.

Penggunaan sarana hiburan antara lain *game online* secara berlebihan tentu akan membawa dampak yang sangat buruk bagi siswa, hal ini dapat berpengaruh pada perubahan sikap siswa yang mengarah pada hal yang menyimpang. Salah satu penyimpangan yang sering dilakukan oleh siswa yang gemar bermain *game online* antara lain ialah berbohong dalam hal meminta uang untuk membeli keperluan sekolah akan tetapi uangnya digunakan untuk mengisi kuota internet. Kebiasaan dalam berbohong ini disebabkan karena siswa masih berprofesi sebagai pelajar yang mengharapkan jajan dari orangtua.

Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* dapat berpengaruh pada munculnya sikap pemalas seperti malas dalam hal belajar serta suka menunda-nunda suatu pekerjaan baik itu pekerjaan dari sekolah maupun pekerjaan rumah, dan juga gangguan pada emosi yang kurang terkontrol tidak jarang siswa mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas didepan sesama teman sebaya bahkan

guru dan juga orangtua, seperti menghina, mencibir, menghujat serta menyahuti guru saat diberi teguran dan membantah orangtua saat akan disuruh mengerjakan sesuatu.

Allah SWT telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal yang lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini kecanduan bermain *game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan. Seperti halnya kecanduan *khamr*, kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang lalai dengan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT:

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik” (Q.S. Al-Hasyr ayat 19).

Orang yang kecanduan *game online* lebih menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah SWT. Allah SWT didalam firmannya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanya merugikan dirinya sendiri. Firman Allah SWT:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَمُّوا انْفِصَالًا إِلَىٰ نَجَاتٍ أَوْ تَرَكَوْكَ قَائِمًا ۖ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِو  
وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Artinya: Dan apabila mereka melihat peniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang disisi Allah lebih baik daripada permainan dan peniagaan”, dan Allah sebaik-baik pemberi rezeki. (Q.S. Al-Jumu’ah ayat 11).

Fenomena masalah siswa yang kecanduan bermain *game online* tersebut menjadi hal yang sangat perlu untuk segera ditangani, karena ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberi manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, *game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Seperti contohnya, dalam segi prestasi, karena terlalu sering bermain *game*, waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisihkan waktu untuk belajar. Dari segi keuangan, anak pecandu *game online* cenderung lebih boros, bahkan suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang, demi bisa bermain *game online*. Dari segi sosial, tentu pecandu *game online* mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya lebih asik dengan *gadget* masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya. Dari sisi kesehatan juga perlu dipertimbangkan, anak yang terlalu sering bermain *game* sering lupa akan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur serta makan, yang akan menimbulkan penyakit pada tubuhnya. Perlu penanganan khusus dalam mengelola kecanduan bermain *game online*, jika tidak ditangani secara tepat dan efektif, maka sangat

terganggu pada jalannya proses belajar, yang berdampak pada kegagalan belajar juga akan berdampak negatif terhadap perkembangan siswa sendiri. Maka kerja sama yang baik antara guru bimbingan dan konseling, guru mata pelajaran, dan orangtua sangatlah penting, sebab anak dibesarkan dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

Pelayanan bimbingan dan konseling diadakan supaya orang yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupannya sendiri, memiliki pandangannya sendiri, dan berani menanggung sendiri akibat dan konsekuensi dari tindakan-tidaknya. Bantuan yang bertujuan demikian bersifat psikis atau *psikologis*, karena berperan langsung terhadap alam pikiran dan perasaan seseorang serta dorongan untuk meninjau dirinya sendiri dan posisinya di dalam lingkungan hidupnya.<sup>10</sup> Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang: **"Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang"**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja pemicu main *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang?
2. Bagaimana upaya guru Bimbingan dan Konseling dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang?

---

<sup>10</sup>W.S. Winkel & M.M. Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling...*, h. 32.

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang diharapkan dari penulis adalah untuk:

1. Untuk mengetahui apa saja pemicu main *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang.
2. Untuk mengetahui upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukan penelitian ini adalah:

1. Secara teoretis untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pemicu kecanduan *game online* pada siswa serta upaya guru bimbingan dan konseling khususnya dalam mengelola siswa yang candu dengan *game online* di Sekolah Menengah Pertama Kota Madya Sabang, juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lebih lanjut.
2. Secara praktis diharapkan menjadi data awal bagi peneliti yang lain untuk mempermudah dalam melanjutkan sebuah penelitian yang baru.

## E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul skripsi ini, maka perlu didefinisikan hal-hal berikut:

### 1. Upaya

Dalam kamus besar bahasa Indonesia upaya adalah ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya.<sup>11</sup> Sedangkan menurut istilah upaya itu dikatakan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, serta pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya yang dimaksud oleh penulis ialah upaya yang telah dilakukan atau dijalankan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengelola atau memecahkan persoalan siswa yang kecanduan dengan *game online*.

### 2. Guru Bimbingan dan Konseling

Menurut Winkel Guru bimbingan dan konseling merupakan orang yang memberikan informasi yaitu menjadikan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengambil keputusan dan menasehatkan siswa ke arah yang lebih baik.<sup>12</sup>

Bimbingan dan Konseling merupakan proses bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh pembimbing (konselor) kepada individu (konseli) melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya, agar konseli memiliki kemampuan atau kecakapan melihat dan menemukan masalahnya serta mampu memecahkan masalahnya sendiri. Atau proses pemberian bantuan atau pertolongan sistematis dari pembimbing (konselor) kepada konseli (siswa) melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya untuk mengungkapkan masalah konseli sehingga konseli mampu melihat masalah sendiri, mampu

---

<sup>11</sup>Ebta Setiawan, *KBBI Online*, Tahun 2012-2019. Diakses pada tanggal 23 November 2019 dari situs <http://kbbi.web.id/upaya.html>.

<sup>12</sup>Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 2005), h. 34.

menerima dirinyasediri sesuai potensinya, dan mampu memecahkan sendiri masalah yang di hadapinya.<sup>13</sup>

Berdasarkan analisis diatas penulis menyimpulkan bahwa guru bimbingan dan konseling ialah tenaga pendidik yang profesional dengan tugas melaksanakan layanan bimbingan dan konseling yaitu mendidik, membimbing, dan mengembangkan kemampuan peserta didik (siswa) dalam memecahkan berbagai masalah yang dialami dan segala potensi melalui layanan-layanan bimbingan dan konseling sehingga siswa dapat mengatur kehidupannya sendiri, memiliki pandangan sendiri, serta mengambil keputusan dan dapat menerima dan bertanggungjawab atas konsenkuensi dari tindakan-tindakan yang telah ia perbuat.

### 3. Siswa

Siswa dalam kamus bahasa indonesia adalah murid terutama pada tingkat dasar dan menengah.<sup>14</sup> Siswa merupakan orang yang belajar untuk mendalami ilmu pengetahuan.<sup>15</sup> Menurut Abu Ahmadi siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu.

Menurut penulis siswa ialah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang telah diselenggarakan di

---

<sup>13</sup>Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 26.

<sup>14</sup>Ebta Setiawan, *KBBI Online*, Tahun 2012-2019. Diakses pada tanggal 23 November 2019 dari situs <http://kbbi.web.id/siswa.html>.

<sup>15</sup>Totot Suryana, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Tiga Mutiara, 1997), h. 203.

sekolah, supaya mereka memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, berpengalaman, berkepribadian atau dewasa dan berakhlak mulia.

#### 4. Kecanduan

Kecanduan dalam kamus besar bahasa Indonesia ialah ketagihan akan sesuatu hingga menjadi ketergantungan.<sup>16</sup> Menurut penulis kecanduan dapat dikatakan suka, tertarik atau senang sekali dengan sesuatu yang menurutnya menarik, orang yang sangat suka main *game online* dan rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* dapat disebut orang yang kecanduan *game online*.

#### 5. Game Online

*Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi.<sup>17</sup> *Game online* menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.<sup>18</sup> Menurut pemahaman penulis *Game online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tidak dapat dimainkan.

---

<sup>16</sup>Ebta Setiawan, *KBBI Online*, Tahun 2012-2019. Diakses pada tanggal 23 November 2019 dari situs <http://kbbi.web.id/candu.html>.

<sup>17</sup>Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputondo, 2001), h. 75.

<sup>18</sup>Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur: AE MEDIA GRAFIKA, 2019), h. 5.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Pemicu Main *Game Online* pada Siswa Usia Remaja Awal**

Masa remaja awal adalah periode peralihan perkembangan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang dimulai sekitar usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun.<sup>19</sup> Untuk usia sekolah remaja awal sudah menduduki sekolah menengah pertama. Transisi remaja dari masa kanak-kanak ke masa remaja melibatkan sejumlah perubahan biologis, kognitif, dan juga sosio-emosional. Diantara perubahan biologis adalah percepatan pertumbuhan, perubahan hormonal, dan kematangan seksual yang datang dengan pubertas. Pubertas dapat didefinisikan sebagai kematangan genital. Untuk sebagian orang muda, kematangan genital tidak menampilkan krisis seksual. Akan tetapi, pubertas penting secara psikologis karena memicu pengharapan akan peran seksual di masa mendatang. Peran yang secara esensial sosial dan dapat dipenuhi hanya dengan perjuangan untuk mencapai ego identitas. Pada masa remaja awal, perubahan terjadi dalam otak yang memungkinkan untuk berfikir lebih maju. Juga pada saat itu, remaja akan sering bergadang dan mulai tidur lebih telat di pagi hari.

Perubahan kognitif yang terjadi selama transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja adalah peningkatan dalam berfikir abstrak, idealis, dan logis. Ketika mereka melakukan transisi tersebut, remaja mulai berfikir lebih egosentris, sering merasa bahwa mereka berada di tingkat atas, dan tidak terkalahkan. Dalam

---

<sup>19</sup>Laura A. King, *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2016), h. 394.

menanggapi perubahan tersebut, orangtua harus memberikan lebih banyak tanggung jawab untuk pengambilan keputusan yang dilakukan oleh remaja. Sedangkan perubahan sosio-emosional yang dialami remaja awal ialah pencarian kebebasan, konflik dengan orangtua, dan keinginan untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman sebaya.<sup>20</sup>

Secara psikologis, masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa pubertas termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam berhubungan sosial orang dewasa.<sup>21</sup>

Erikson melihat remaja sebagai periode latensi sosial, seperti ia melihat usia sekolah sebagai periode latensi seksual. Walaupun remaja berkembang secara seksual dan kognitif, di sebagian besar masyarakat barat mereka diperbolehkan untuk menunda komitmen jangka panjangnya terhadap suatu pekerjaan, pasangan seksual, atau filosofis adaptif akan kehidupan. Mereka diizinkan untuk mengalami berbagai cara dan untuk mencoba peran-peran serta keyakinan baru sambil mencari-cari untuk mencapai rasa ego identitas.<sup>22</sup> Jadi, remaja awal ialah fase adaptif dari perkembangan kepribadian atau periode mencoba-coba. Sepertihalnya dalam mencoba bermain *game online* sehingga berujung pada kecanduan.

---

<sup>20</sup>John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 299.

<sup>21</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: ERLANGGA, 1980), h. 206.

<sup>22</sup>Jess Feist & Gregory J. Feist, *Teori Kepribadian*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), h. 273.

Pembicaraan mengenai *game* tentu tidak akan seru kalau tidak membicarakan tentang perkembangan *game online* yang ada sekarang ini. *Game online* atau sering disebut *online game* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer.

Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari semakin pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Munculnya pertama kalinya pada tahun 1960, komputer hanya dapat dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*.<sup>23</sup> Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain bisa memainkan *game* tersebut lebih dari 2 orang dan tidak harus berada disuatu ruang yang sama.

Tahun 1970 berikutnya muncullah jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.<sup>24</sup>

Berkaitan dengan pengertian *game online* Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan menggunakan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan

---

<sup>23</sup>Arif Kustiawan & Andy Widhiya Utomo, *Jangan Suka...*, h. 7.

<sup>24</sup>Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, (Jakarta: Maskha, 2018), h. 5.

misi, dan meraih skor tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersama.

Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *game* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.<sup>25</sup>

Burhan berpendapat mengenai *game online* sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain menggunakan jaringan internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan *game online* terdapat dua perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.<sup>26</sup> Bahkan sekarang ini *game online* sudah bisa dimainkan di ponsel *android* masing-masing. Maka dari itu, sangat banyak anak-anak dan para remaja menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, ditambah lagi *game online*

---

<sup>25</sup>Maurice Andrew Suplig, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar*, Oktober 2017. Diakses pada tanggal 2 Desember 2019 dari situs <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/257119>.

<sup>26</sup>Arif Kustiawan & Andy Widhiya Utomo, *Jangan Suka...*, h. 6.

sekarang ini banyak menyediakan fitur-fitur yang menarik sehingga banyak anak-anak dan para remaja bahkan dewasa tertarik untuk mencoba memainkannya.

Penulis menyimpulkan bahwa *game online* merupakan jenis situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang melibatkan berbagai orang pengguna internet di berbagai tempat yang berada untuk saling terhubung di waktu yang sama. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan untuk bermain bersama-sama, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

*Game online* mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode Yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre/jenisnya:

1. *Shooter Game*. *Game* ini dikonsepsikan adalah *game* berjenis tembak menembak. *Game* pada *genre* ini antara lain *Counter Strike*, *Point Blank*, *Mercenary Ops*, dll. *Shooter game* dulu dinominasi oleh FPS (*first player shooter*), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi *Thrid person shooter* dan *Mmo-FPS (multi massive online fps)*.

2. *Adventure Game*. *Game* petualangan adalah *game* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. *Game* petualangan seperti *Mario bross* dan *sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

3. *Action Game*. *Game action* mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Game action* pada 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.

4. *Role Playing Game*. *Game* ini sangat cocok untuk dimainkan secara *online* konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain yang memainkan *game* tersebut “bebas” melakukan apa saja yang diinginkan pada *game* itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang telah disediakan oleh *game* tersebut. *Game* ini mempunyai banyak *quest* dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan *game* ini.

5. *Real time strategy RTS* pada dasarnya adalah permainan yang mengandalkan kemampuan para *gamers* dalam mengolah taktik dan strategi. permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam *game* ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain *game RTS*. *Game online RTS* yang paling terkenal di Indonesia adalah *defence of the ancient*.

6. *Simulation* Permainan simulasi adalah permainan yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Permainan simulasi tidak jauh beda dengan aslinya, bahkan sebagian perusahaan mengembangkan *game* simulasi sebagai test seperti simulasi pesawat terbang. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara ril.

7. *Society game*. Permainan sosial adalah permainan yang fokus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini lebih kepada pengembang permainan

*tamagochi* atau permainan *Barbie*. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia *game* itu sendiri.

8. *Browser game*. *Game browser* adalah jenis permainan yang termasuk “baru” dikalangan *developer game*. Permainan ini mulai dikenal ketika internet menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan “*simple*”, kita tinggal membuka browser dan dapat bermain tanpa ada syarat apapun. Permainan ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, misalnya *game zynga*.

9. *Music/dance game*. Permainan Musik/dance adalah jenis pengembangan baru di dunia *game*. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan *music/dance* di dunia *online* sangat banyak, salah satunya *ayodance, showtime, streetidol*, dll.

10. *Cross-platform game*. *Game* ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan dimana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis *game* yang dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti *playstation, nintendo, PC*, dll.<sup>27</sup>

Dengan banyaknya jenis *game online* yang telah meledak pesat diseluruh dunia, maka disinilah menjadi pemicu dimana para remaja mulai tertarik untuk main *game online*. Seperti yang dikemukakan oleh Yee terdapat 5 faktor pemicu seseorang bermain *game online*:

<sup>27</sup>Tumiyem, Dessy Nita Br. Sembiring, *Program Bimbingan dan Konseling dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018*, Januari 2018. Diakses pada tanggal 2 Desember 2019 dari situs [http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al\\_irsyad/article/viewFile/2983/1755](http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al_irsyad/article/viewFile/2983/1755).

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stres dan masalah di kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.<sup>28</sup>

Menurut young pemicu seseorang main *game* ialah bermain *game online* adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas, depresi dan stress).<sup>29</sup> Smart juga mengemukakan bahwa

---

<sup>28</sup>Rahmat Anhak, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial di 4 Game Center di Kecamatan Klojen Kota Malang*, Januari 2014. Diakses pada tanggal 2 Desember 2019 dari situs <https://docplayer.info/54168613-Hubungan-kecanduan-game-online-dengan-keterampilan-sosial-remaja-di-4-game-centre-di-kecamatan-klojen-kota-malang-skripsi-oleh.html>

<sup>29</sup>Young, *The Mental Health Concern For The New Millennium, cyberPsychology & Behavior*, (Cyber-Disorder, 2000), h. 475.

seseorang suka bermain *game online* karena berawal dari orangtua yang kurang peduli sehingga anak beralih untuk menghibur diri dengan bermain *game online*, berikut adalah pemicu anak bermain *game online*:

- a. Kurangnya perhatian dari orang terdekat, beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Maka dari itu seseorang akan selalu melakukan hal-hal yang tidak menyenangkan hati orang terdekatnya supaya dirinya selalu diperhatikan.
- b. Depresi, beberapa orang bermain *game online* untuk menghilangkan rasa depresinya, dengan rasa terhibur dan menarik yang ditawarkan oleh *game online* maka lama-kelamaan akan mengakibatkan kecanduan.
- c. Kurang kontrol, orangtua yang memanjakan anak dengan fasilitas, akan kemungkinan besar efek kecanduan terjadi anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.
- d. Kurang kegiatan, mengganggu adalah kegiatan yang tidak menyenangkan dan bosan. Dengan tidak adanya kegiatan apapun maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.
- e. Lingkungan, perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam lingkungan keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.
- f. Pola asuh, pola asuh orangtua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orangtua harus hati-hati dalam mengasuh anaknya.

Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orangtuanya.<sup>30</sup>

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan bahwa pemicu main *game online* pada remaja itu disebabkan oleh 2 faktor sebagai berikut:

#### 1. Faktor Internal

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online* karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi ditambah lagi dengan bermain *game online* sekarang ini seseorang bisa mendapatkan uang.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ini juga merupakan salah satu pemicu main *game online* karena disaat remaja tidak melakukan kegiatan apapun maka remaja akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* karena dengan bermain *game* remaja akan merasa terhibur.
- c. Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab dimana akan timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- d. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

---

<sup>30</sup>Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, Mei 2016. Diakses pada tanggal 2 Desember 2019 dari situs <http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Konseli/Article/Download/575/466>.

## 2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online* maka ia juga akan mengikuti jejak dari teman-temannya karena masa remaja ialah masa dimana keingintahunya itu tinggi dan ingin mencoba-coba.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka untuk mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orangtuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orangtua akan memperingatkan dan mengawasinya.

Suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dari dorongan luar diri, misalnya adanya tawaran kebebasan, beberapa orangtua membiarkan anak bermain game sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak akan terbiasa dengan *game* dan tidak bisa lepas dari *game*. Bagi orang tua yang memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan mungkin akan sangat terjadi.

## **B. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan *Game Online* untuk Usia Remaja Awal**

Guru bimbingan dan konseling adalah personil sekolah yang diberi tugas penuh dalam bidang bimbingan dan konseling. Adapun maksud dari guru Bimbingan dan Konseling disini adalah guru yang memberikan pelayanan bimbingan konseling kepada siswa agar siswa tersebut dapat terhindar dari berbagai macam masalah yang akan dihadapinya. Secara formal mereka telah disiapkan oleh lembaga pendidik yang berwenang mereka didik untuk menguasai seperangkat kompetensi yang diperlukan bagi pekerjaan bimbingan dan konseling dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru bimbingan dan konseling memang secara sengaja dibentuk dan disiapkan untuk menjadi tenaga profesional dalam bimbingan dan konseling.<sup>31</sup> Tujuan bimbingan dan konseling adalah agar tercapai perkembangan yang optimal pada siswa yang telah diberi bimbingan. Dengan kata lain agar siswa dapat mengembangkan dirinya secara optimal sesuai dengan potensi yang telah dimilikinya.<sup>32</sup>

Depdikbud menyatakan bahwa tujuan umum dari layanan bimbingan dan konseling adalah sesuai dengan tujuan pendidikan, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) tahun 2003 (UU No.20/2003), yaitu terwujudnya manusia indonesia seutuhnya yang cerdas, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup>Mamat Suprianta, *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*, ( Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011), h. 11.

<sup>32</sup>Tohirin, *Bimbingan dan Konseling...*, h. 35.

<sup>33</sup>Dewa Ketut Sukardi, *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 12.

Adapun beberapa fungsi dalam bimbingan dan konseling yaitu:

- a) Fungsi pemahaman yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling yang membantu peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama). Berdasarkan pemahaman ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan menyesuaikan dirinya dengan lingkungan secara dinamis dan konstruktif.
- b) Fungsi preventif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan upaya konselor untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak dialami oleh peserta didik.
- c) Fungsi pengembangan yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling yang sifatnya lebih proaktif dari fungsi-fungsi lainnya. Konselor senantiasa berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang konstruktif, yang memfasilitasi perkembangan peserta didik.
- d) Fungsi penyaluran yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling dalam membantu peserta didik memilih kegiatan ekstrakurikuler, jurusan atau program studi, dan memantapkan penguasaan rencana karir atau jabatan yang sesuai dengan minat, bakat, keahlian dan ciri-ciri kepribadian lainnya.
- e) Fungsi adaptasi yaitu fungsi membantu para pelaksana pendidikan, kepala sekolah dan staf, konselor, dan guru untuk menyesuaikan program pendidikan terhadap latar belakang pendidikan, minat, kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

- f) Fungsi penyesuaian yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling dalam membantu peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara dinamis dan konduksi.
- g) Fungsi perbaikan yaitu fungsi Bimbingan dan Konseling untuk membantu peserta didik sehingga dapat memperbaiki kekeliruan dalam berfikir, berpesan, bertindak.<sup>34</sup>

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

Guru bimbingan dan konseling harus bisa menyusun program bimbingan dan konseling, menyelenggarakan konseling perorangan, memahami diri siswa, merencanakan pendidikan dan pengembangan pekerjaan siswa, mengalih tangankan siswa, menyelenggarakan penempatan siswa, memberikan bantuan kepada orang tua, mengadakan konsultasi dengan staf, mengadakan hubungan dengan masyarakat. Dalam mengelola permasalahan siswa guru bimbingan dan konseling juga harus mampu bekerjasama secara baik dengan guru mata pelajaran lainnya karena sebagian siswa lebih terbuka dengan guru mata pelajaran lain maupun wali kelas dalam hal menceritakan masalah ataupun

---

<sup>34</sup>Sudarwan Damin, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 147.

menyampaikan keluhan yang sedang dirasakan olehnya, jika kerjasama dengan guru mata pelajaran lain berjalan dengan baik maka akan sangat mudah bagi guru Bimbingan dan konseling dalam memproses permasalahan siswa.

Layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah karena bimbingan dan konseling sangat diperlukan oleh peserta didik maupun masyarakat lain dari luar sekolah, peran guru bimbingan dan konseling sangat membantu individu/peserta didik dalam mengatasi permasalahan siswa. Walaupun ada sebagian orang yang beranggapan bahwa tanpa menjalankan bimbingan dan konseling ia juga bisa menyelesaikan masalahnya sendiri. Tetapi tetap saja peran guru bimbingan dan konseling sangatlah membantu dalam mengatasi permasalahan siswa di sekolah.

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

Ofir Turrel seorang Ilmuwan dari California State University, Fullerton mengatakan bahwa apapun yang memberikan imbalan bagi otak, berpotensi untuk

membuat orang kecanduan. Kecanduan bermain *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi yang akan menyimpannya karena kepuasan seseorang terpenuhi dengan bermain *game*. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan dapat mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.<sup>35</sup>

Young mengatakan kecanduan game online sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak.<sup>36</sup>

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

---

<sup>35</sup>Soejipto, *Perilaku Adiksi Game Online*, Juni 2016, diakses pada tanggal 4 Desember 2019 dari situs <https://www.slideshare.net>.

<sup>36</sup>Ridwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Juni 2015. Diakses pada tanggal 4 Desember 2019 dari situs <https://media.neliti.com/media/publications/126509ID-ketergantungan-online-game-dan-penanganana.pdf>.

sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Diantaranya adalah *game* bisa melatih keahlian fisik dan mental dengan memanfaatkan *game*.

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

Rini juga mengungkapkan ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk mengatasi siswa dari kecanduan *game online* ialah dengan memberikan pengertian kepada siswa dengan menyisipkan pesan tentang bahaya atau dampak buruk dari kegemaran bermain *game online* pada saat menjelaskan suatu materi atau dalam pemberian sebuah layanan, dan melakukan razia

terhadap benda-benda yang tidak berkaitan dengan sekolah, khususnya *game* dan *gadget*.<sup>37</sup>

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

1. Memberikan siswa kesempatan untuk berbicara tentang masalah-masalahnya.
2. Melakukan konseling dengan keputusan yang optimal
3. Melakukan konseling dengan siswa yang mengalami kegagalan akademis.
4. Melakukan konseling dengan siswa dalam mengevaluasi kemampuan pribadi dan keterbatasan.
5. Melakukan konseling dengan siswa tentang kesulitan belajar.<sup>38</sup>

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

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

---

<sup>37</sup>Sri Wahyuni Adiningtyas, *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*, Desember 2017. Diakses pada tanggal 5 Desember 2019 dari situs <http://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/index>.

<sup>38</sup>Abu Bakar M.Luddin, *Kinerja Kepala Sekolah dalam Kegiatan Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2009), h. 47.

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

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Pendekatan dan Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian (misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain) secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *field research* ( penelitian lapangan), yaitu suatu metode pengumpulan data lapangan ke lokasi penelitian yang telah ditentukan untuk mendapat data yang lebih valid, aktual dan efektif.<sup>39</sup>

Penelitian kualitatif berlangsung secara natural, data dikumpulkan dari orang-orang yang terlibat dalam tingkah laku alamiah. Hasil penelitian kualitatif berupa deskriptif, suatu pemikiran atau suatu peristiwa pada masa sekarang ini yang bertujuan untuk membuat deskripsi, atau gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.<sup>40</sup>

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer dan skunder. Data primer mencakup subjek penelitian, yaitu 1 orang guru bimbingan dan konseling, dan siswa yang kecanduan dengan *game online*. Sedangkan data skunder yaitu berupa dokumen-dokumen atau catatan-catatan yang berhubungan dengan fokus penelitian ini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Hal ini dikarenakan penelitian ini mendeskripsikan

---

<sup>39</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta,2010), h. 1.

<sup>40</sup>Yatim Arianto, *Metode Penelitian*, (Surabaya: SIC, 1996), h. 73.

kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang. Pendekatan deskriptif adalah serangkaian proses pengumpulan data, menganalisis data, menginterpretasikan data, serta menarik kesimpulan yang berkenaan dengan data tersebut.

Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel, tetapi istilah tersebut dinamakan situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu, tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara bersinergis.<sup>41</sup> Istilah populasi dalam penelitian kualitatif diganti dengan subjek penelitian, dan istilah sampel diganti dengan nara sumber, partisipan, informan, teman, dan guru.<sup>42</sup>

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah keseluruhan objek penelitian.<sup>43</sup> Dalam penetapan subjek penelitian peneliti berpedoman pada pendapat suharsimi Arikunto subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang.<sup>44</sup> Yang menjadi subjek penelitian adalah orang atau benda yang diikutsertakan dalam penelitian ini dengan mendapatkan data-data yang diperlukan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang siswa di SMP Negeri 3 Sabang, 2 orang siswa di SMP Negeri 5 Sabang, dan 1 orang siswa di SMP Negeri 6 Sabang yang memiliki kecanduan dengan *game online*. Dengan demikian jumlah subjek dalam penelitian ialah sebanyak 5 orang.

---

<sup>41</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian...*, h. 49.

<sup>42</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian...*, h. 50.

<sup>43</sup>Winarto Surachmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah* Cet VIII, (Bandung: Tarsito, 1985), h. 36.

<sup>44</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 152.

Penulis menentukan subjek penelitian dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan cara memilih anggota populasi tertentu saja untuk dijadikan sampel. Adapun tujuan dari pemilihan sampel ini adalah untuk memperoleh informasi dari siswa yang dapat digunakan sebagai data dalam penelitian ini. Pengambilan sampel yang peneliti lakukan di peroleh berdasarkan informasi dan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling dari masing-masing sekolah tersebut.

### C. Instrumen Pengumpulan Data (IPD)

Instrumen adalah alat bantu bagi peneliti dalam metode pengumpulan data.<sup>45</sup> Menurut Sugiyono, dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Penelitian kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya yang diperlukan tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

- a. Lembar observasi, yaitu lembaran yang berisi cek list yang terdiri dari beberapa item pertanyaan yang berhubungan dengan kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang.

---

<sup>45</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian...*, h. 101.

- b. Lembar wawancara, yaitu sejumlah pertanyaan pokok yang dijadikan panduan bertanya ditujukan kepada informan untuk mengetahui lebih detail tentang pemicu siswa main *game online*, serta upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengelola siswa yang candu terhadap *game online*.
- c. Lembar dokumentasi, yaitu data-data yang tertulis yang diambil baik itu melalui tata usaha (TU) seperti gambaran umum lokasi penelitian, sarana dan prasarana, jumlah guru, jumlah siswa maupun data-data yang diperoleh dari guru bimbingan dan konseling yang berhubungan dengan kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan.<sup>46</sup> Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Untuk mengumpulkan data dilapangan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### 1) Observasi

Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara menggunakan indra, terutama indra penglihatan dan indra pendengaran.<sup>47</sup> Observasi disebut juga sebagai pengamatan dan pencatatan yang sistematis

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Memahami Penelitian...*, h. 63.

<sup>47</sup>Moh. Pinda Tika, *Metodelogi Riset Bisnis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 58.

terhadap gejala-gejala yang diteliti. Metode observasi merupakan salah satu metode khusus untuk mendapatkan fakta. Adapun metode lain yang digunakan untuk melengkapi data yang tidak bisa diperoleh melalui observasi. Pada penelitian ini digunakan observasi sistematis, observasi sistematis ini dilaksanakan dengan menggunakan kerangka rencana terlebih dahulu sehingga sering pula disebut sebagai *structured observation*. Jadi, setelah ada suatu struktur tertentu yang segala sesuatunya telah disistematis mengenai hal-hal apa yang akan diobservasi dan juga telah dibuat kategori-kategori tertentu.<sup>48</sup> Oleh karena itu, observasi ini juga sering disebut sebagai observasi dengan sistem kategori yang dilaksanakan dengan menggunakan rencana kerangka terlebih dahulu. Hal-hal yang diobservasi dalam penelitian ini yaitu aktivitas guru bimbingan dan konseling dan siswa. Menurut penulis observasi itu sendiri dapat diartikan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala atau fenomena yang ada pada objek penelitian.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (interview) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (interview). Wawancara adalah metode pengumpulan data yang amat populer, karena itu banyak digunakan didalam berbagai penelitian. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang

---

<sup>48</sup> Agus Abdul Rahman, *Psikologi sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 63.

tidak dapat diperoleh melalui observasi. Dalam penelitian ini objek yang diwawancarai adalah guru bimbingan dan konseling dan peserta didik.

Menurut penulis wawancara ialah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu interview yang mengajukan pertanyaan dan interview yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu yang sesuai dengan maksud penelitian. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, artinya dengan pertanyaan bebas namun sesuai dengan data yang akan di teliti.<sup>49</sup>

Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru bimbingan dan konseling sebagai informasi kunci, dan siswa untuk mengcrosscek setiap jawaban yang diberikan oleh guru bimbingan konseling.

### 3) Dokumentasi

Sugiyono menyatakan bahwa dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan ketika mengadakan penelitian yang bersumber pada tulisan baik itu berupa dokumen, tabel, dan sebagainya. Dokumentasi adalah pengumpulan data dari data-data yang telah didokumentasikan dalam berbagai bentuk.<sup>50</sup> Telaah dokumentasi merupakan salah satu teknik penting dalam suatu penelitian dengan mengumpulkan informasi yang telah ada pada lembaga terkait. Dalam penelitian ini, penulis menelaah dokumen, seperti profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa dan sarana prasarana mengenai

---

<sup>49</sup>Burham Bungin, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), h. 155.

<sup>50</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 158.

umum lokasi penelitian serta data-data lain yang menurut penulis sebagai pendukung penelitian ini.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>51</sup> Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.<sup>52</sup>

Penelitian analisis data menggunakan bagian yang sangat penting karena dengan analisa tersebut para peneliti dapat menarik suatu makna bagi pemecahan suatu masalah dari objek yang diteliti, sedangkan data yang terkumpul dengan wawancara, observasi dan dokumentasi akan diolah dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif dengan cara menafsirkan indikator yang diamati dan diwawancarai menjadi suatu kalimat yang bermakna sesuai dengan permasalahan yang dibahas. Adapun langkah-langkah nya sebagai berikut:

##### 1) Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum. Memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang

---

<sup>51</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 244.

<sup>52</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 246.

yang tidak perlu.<sup>53</sup> Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya jika diperlukan.

Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.<sup>54</sup>

Hasil observasi dilapangan kemudian direduksi dengan langkah yang dilakukan penulis dalam menyederhanakan data, yaitu semua hasil pengamatan yang diperoleh mengenai lokasi peneliti meliputi gambaran umum sekolah. Langkah yang dilakukan penulis dari hasil wawancara dalam mereduksi data yaitu dengan mengelompokkan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian yang diperoleh dari guru bimbingan dan konseling mengenai pemicu siswa main *game online* dan penanganannya. Hasil dokumentasi penulis melakukan reduksi data dengan memaparkan informasi yang berhubungan dengan penelitian berupa arsip-arsip yang diperoleh dari guru bimbingan konseling.

## 2) Penyajian Data

Setelah data direduksi maka selanjutnya penyajian data. Penyajian data adalah mendeskripsikan hasil data yang diperoleh dari penelitian lapangan.<sup>55</sup> dengan menggunakan kalimat-kalimat sesuai dengan pendekatan kualitatif, sesuai dengan laporan sistematis dan mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini

---

<sup>53</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 247.

<sup>54</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 338.

<sup>55</sup>Etta Mamang Sangadji & Sopiah, *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dalam Penelitian, Ed. I*, (Yogyakarta: ANDI, 2010). h. 200.

berdasarkan data yang terkumpul dan setelah dianalisis, selanjutnya dikategorikan berdasarkan data yang terkumpul dan setelah dianalisis, selanjutnya dikategorikan berdasarkan rumusan yang telah disusun, kemudian disajikan dengan mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh penulis.

### 3) Penarikan Simpulan

Penarikan simpulan (verifikasi data) merupakan hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data. simpulan awal dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>56</sup> Tetapi apabila simpulan dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis kelapangan mengumpulkan data, maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel (dapat dipercaya) dalam menganalisis data mengenai penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang.

---

<sup>56</sup>Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktikk*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 212.

## **BAB IV PENYAJIAN DATA**

### **A. Pemicu Main *Game Online* pada Siswa Usia Remaja Awal di Kota Madya Sabang**

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang kecanduan *game online* pada siswa yang dilakukan di Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang terdapat dua faktor yang menjadi pemicu siswa untuk bermain *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut hasil penelitian tentang pemicu main *game online* pada siswa usia remaja awal di Kota Madya Sabang:

#### **1. Faktor Internal**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dilapangan tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang yaitu terdapat beberapa bentuk pemicu yang membuat siswa bermain *game online* seperti adanya dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa.

##### **a. Dorongan dalam Diri Siswa untuk Bermain *Game Online***

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 3 Sabang terlihat ada beberapa siswa yang cenderung memiliki kegemaran terhadap *game online* seperti pada saat peneliti terjun kelapangan peneliti melihat ada 4 siswa yang sedang duduk dibawah pohon tepatnya di depan kelas dan mereka sedang menceritakan tentang *game online* yang sering mereka mainkan.

Guru piket yang sedang bertugas saat itu melihat 4 siswa duduk diluar kelas guru piket langsung menegur siswa tersebut dan menyuruhnya untuk masuk kedalam kelas sambil menunggu guru mata pelajaran yang bersangkutan masuk dan 4 siswa tersebut masuk kedalam kelas. Setelah beberapa saat mereka melihat tidak ada lagi guru piket diluar mereka pun langsung keluar dan menuju kebelakang kelas beserta dengan 2 orang temannya yang lain. Pada saat guru mata pelajaran yang bersangkutan masuk, siswa-siswa yang sudah keluar kelas tadi juga tidak masuk untuk mengikuti pelajaran.<sup>57</sup>

Observasi penelitian, penulis juga melakukan wawancara dengan guru BK dari SMPN 3 Sabang tentang kecanduan *game online* pada siswa, beliau mengatakan bahwa hampir semua siswa main *game online*. Ditambah lagi sekarang ini semua siswa yang ada di Kota Sabang mendapatkan beasiswa senilai Rp. 2.000.000 perorang selama satu tahun sekali, uang tersebut diberikan agar siswa bisa menggunakannya untuk membeli perlengkapan sekolah akan tetapi disini banyak sekali beasiswa tersebut disalah gunakan bahkan beasiswa tersebut dipakai untuk membeli *smartphone*. Sebagian orangtua juga tidak melarang siswa ketika membeli *smartphone* karena orangtua beranggapan bahwa itu uang miliknya sendiri biarkan saja dipakai sesuka hati.

Era zaman modern semua siswa sudah memiliki *smartphone* masing-masing tanpa terkecuali dan bahkan semua dari siswa tersebut dapat dikatakan semuanya main *game* akan tetapi untuk siswa yang memang sangat candu dengan *game online* hanya ada 2 orang siswa yang menurut beliau sudah sangat

---

<sup>57</sup>Hasil Observasi Peneliti di SMPN 3 Sabang pada Tanggal 10 Februari 2020.

ketergantungan dengan *game* sehingga membuat siswa tersebut malas dalam belajar, malas membuat PR serta tidak disiplin seperti sering terlambat ke sekolah dan juga sering tidur di dalam kelas. Siswa tersebut sudah diberikan bimbingan beberapa kali bahkan guru bimbingan dan konseling sudah melakukan kunjungan rumah akan tetapi tidak ada perubahan yang terlihat pada diri siswa yang kecanduan *game online* tersebut.<sup>58</sup> Sebagaimana siswa SMPN 3 Sabang, siswa SMPN 5 Sabang dan siswa SMPN 6 Sabang juga memiliki kecenderungan dalam bermain *game online*, kecenderungs *game online* pada umumnya dipicu oleh rasa penasaran dan ketertarikan yang lebih dari siswa untuk mencoba-coba bermain *game*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Siswa di SMPN 3 Sabang tentang ketertarikan terhadap *game online*, pertanyaan peneliti mengenai ketertarikan terhadap *game online* yaitu bagaimana proses pertama sekali saudara tertarik untuk memainkan *game online*? Adapun subjek pertama mengungkapkan bahwa ketertarikannya dengan *game online* yaitu pada saat pertama sekali membeli *smartphone* ketika ia duduk di kelas VI Sekolah Dasar, ia juga mengatakan pertama mengenal *game online* itu dari abangnya. Subjek kedua juga menjawab hal yang hampir sama akan tetapi ia mengenal *game online* pertama sekali itu dari teman-teman dilingkungan tempat ia tinggal serta ia juga mengatakan tertarik dengan *game online* juga karena bisa mendapatkan banyak teman baru dari berbagai daerah dan juga bisa mendapatkan pacar.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>Hasil Wawancara dengan Guru BK di SMPN 3 Sabang pada Tanggal 10 Februari 2020.

<sup>59</sup>Hasil wawancara peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 februari 2020.

Siswa SMPN 5 Sabang juga terdapat jawaban hampir sama dengan 2 subjek di SMPN 3 Sabang, adapun pernyataan subjek ketiga yaitu ia tertarik dengan *game online* karena ia sering memainkannya di warnet dengan teman-temannya dan ia juga sering memainkannya di rumah. Pernyataan subjek keempat yaitu ia tertarik dengan *game online* dikarenakan sering diajak oleh temannya untuk bermain satu team dalam *game*.<sup>60</sup>

Hasil wawancara dengan siswa di SMPN 6 Sabang pernyataan subjek kelima ialah ketertarikannya terhadap *game online* itu karena ia sering melihat iklan *game* di YouTube terus ia mendownload ditambah lagi ia juga sering diajak oleh temannya untuk bermain bersama dan temannya juga memberi tahu nama-nama *game* yang seru untuk dimainkan maka dari situlah ia pertama sekali tertarik untuk memainkan *game online*.<sup>61</sup>

#### b. Rasa Jenuh/Bosan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai kecanduan *game online* diperoleh hasil yang kerap menjadi faktor internal dalam diri siswa salah satunya adalah rasa jenuh atau bosan yang ditimbulkan pada saat proses belajar mengajar. Secara harfiah kejenuhan berarti padat atau penuh sehingga tidak dapat menerima atau memuat apapun kejenuhan atau rasa bosan yang dialami siswa dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan sia-sia dikarenakan suatu akal yang tidak bekerja sebagaimana mestinya dalam memproses item-item informasi atau pengalaman yang baru diperoleh sehingga

---

<sup>60</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>61</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

siswa kerap mencari suatu kesenangan atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan yaitu dengan bermain *game*.

Penelitian yang berlangsung di SMPN 6 Sabang, tidak sengaja peneliti bertemu dengan seorang siswa yang tidak masuk kelas pada saat jam belajar. Ketika peneliti bertanya mengapa tidak masuk kelas, siswa tersebut memberi alasan bahwa dia merasa bosan pada mata pelajaran yang berlangsung. Peneliti juga melakukan perbincangan dengan guru BK SMPN 6 Sabang tentang siswa yang jenuh dalam belajar beliau juga memberikan informasi bahwa masih banyak siswa yang merasa bosan dalam proses pembelajaran, bahkan ada beberapa siswa yang di panggil ke ruang BK karena kasus tidak mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Peneliti juga memperoleh informasi dari kesiswaan ketika siswa tidak mengikuti pembelajaran mereka kerap mengunjungi warnet yang lokasinya tidak jauh dari sekolah. Sebagaimana kasus yang terjadi pada siswa SMPN 6 Sabang, hal yang hampir sama juga terjadi pada siswa SMPN 3 Sabang dan siswa SMPN 5 Sabang mereka juga sering membolos pada saat masuk pelajaran yang tidak mereka sukai.<sup>62</sup>

Hasil dari wawancara dengan siswa di SMPN 3 Sabang tentang kejenuhan, pertanyaan peneliti yaitu dalam sehari berapa jam saudara menghabiskan waktu untuk bermain *game* serta bagaimana cara saudara membagi waktu untuk belajar? Subjek pertama memberi pernyataan bahwa kalau dalam sehari ia main *game* 5 jam atau terkadang lebih, dan ia selalu memainkan *game online* setiap hari bahkan

---

<sup>62</sup>Hasil Observasi Peneliti di SMPN 6 Sabang pada tanggal 12 Februari 2020.

kalau tidak ada kuota internet ia pergi ke pelabuhan untuk mencari wifi karena rumahnya tidak jauh dari pelabuhan. Untuk belajar ia tidak pernah belajar atau mengulang di rumah bahkan kalau ada PR ia mengerjakannya di sekolah dengan cara meminta contekan dari temannya yang perempuan. Subjek kedua juga memberi jawaban hampir sama dengan subjek yang pertama akan tetapi untuk belajar atau mengulang materi yang dipelajari di sekolah di rumah ia sama sekali tidak melakukannya, kalau ada tugas ia sering tidak mengerjakannya bahkan ia sering membolos pada saat masuk pelajaran matematika karena ia mengatakan malas dalam berhitung.<sup>63</sup>

Siswa SMPN 5 Sabang juga memberikan jawaban yang sama dengan 2 subjek di SMPN 3 Sabang, adapun pernyataan subjek ketiga ialah ia memainkan *game online* setiap hari kalau tidak ada kuota internet ia meminta uang sama orangtuanya terkadang ia juga menyisihkan uang jajannya, ia juga mengatakan kalau ia tidak pernah mengulang materi pelajaran yang didapatkan di sekolah dirumah. Subjek keempat juga memberikan pernyataan bahwa ia selalu memainkan *game online* pada waktu pulang sekolah dan waktu pulang ngaji, ia juga tidak pernah belajar di rumah karena ia mengatakan kalau sekarang nilai tidak terlalu penting lagi untuk kenaikan kelas akan tetapi yang dinilai ialah sikapnya itu terlihat baik didepan guru itu sudah pasti naik kelas.<sup>64</sup>

Hasil wawancara dengan siswa di SMPN 6 Sabang jawaban subjek kelima yaitu ia sering sekali memainkan *game online* bisa dikatakan dalam sehari itu ia

---

<sup>63</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>64</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

menghabiskan waktu dengan *game online* kecuali waktu di sekolah terkadang ia juga pernah memainkan *game online* di sekolah bahkan *smartphone* miliknya juga pernah di sita oleh kesiswaan pada saat dilakukannya razia HP di sekolah.<sup>65</sup>

c. Kurangnya *Self Control* dalam Diri Siswa

Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian kurangnya *self control* dalam diri siswa terdapat pada ketiga sekolah yang peneliti lakukan penelitian yaitu pada SMPN 3 Sabang, SMPN5 Sabang, dan SMPN 6 Sabang. *Self control* atau kontrol diri merupakan salah satu kompetensi pribadi yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Pusat dari konsep pengendalian diri adalah kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah tanggapan batin, serta untuk menekan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari tindakan menyimpang.

Kurangnya *self control* pada siswa usia remaja awal dikarenakan siswa cenderung menyukai hal yang membuat mereka senang atau terhibur salah satunya dengan bermain *game* tanpa memikirkan hal yang perlu diprioritaskan pada usia remaja awal. Oleh karenanya *self control* sangat diperlukan agar seseorang tidak terlibat dalam pelanggaran norma terutama sering dijumpai dalam kehidupan remaja.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang, yang pertanyaannya yaitu apakah saudara bisa dalam sehari tidak bermain *game online* serta saudara tau dampak dari keseringan bermain *game online*? Jawaban dari subjek pertama adalah ia mengatakan kalau ia tidak bisa kalau tidak bermain

---

<sup>65</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

*game* dalam sehari karena tidak ada pekerjaan lain dirumah ia juga tahu dampak dari *game online* tersebut seperti bisa menyebabkan kebutaan, habis uang, dan malas belajar. Begitu juga dengan subjek kedua memberi pernyataan bahwa ia juga tidak bisa kalau dalam sehari tidak bermain *game* kalau kuota habis ia akan mencari wifi di pelabuhan, tentang dampak *game online* juga ia tahu kalau ada orang bisa gila dengan seringnya bermain *game online*.<sup>66</sup>

Hasil wawancara dengan siswa SMPN 5 Sabang yaitu subjek ketiga memberi pernyataan bahwa tidak bisa kalau tidak main *game* karena main *game online* itu sangat seru, untuk dampaknya subjek ketiga juga mengetahui seperti boros, serta malas belajar. Subjek keempat juga memberikan jawaban yang sama dengan subjek ketiga yaitu ia tidak bisa kalau tidak main *game* karena *game online* sangat seru bahkan ia sering memainkan satu team dengan teman-temannya, dampak dari *game online* subjek keempat juga tahu ia mengatkan kalau sering main *game* bisa merusak mata.<sup>67</sup> Jawaban dari wawancara dengan siswa di SMPN 6 Sabang juga sama dengan dua sekolah sebelumnya subjek kelima menjawab tidak bisa kalau tidak main *game* dalam sehari dan ia juga tahu dampaknya dari sering main *game online* itu sangat bahaya seperti dapat membuat emosi, habis uang, dan malas.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>67</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>68</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

## 2. Faktor Eksternal

Observasi yang peneliti lakukan dilapangan diperoleh informasi ada beberapa faktor eksternal yang menjadi pemicu siswa kerap bermain *game online* dikalangan siswa di SMPN 3 Sabang, SMPN 5 Sabang, dan SMPN 6 Sabang. Faktor pemicu tersebut diantaranya:

### a. Lingkungan yang Kurang Terkontrol

Lingkungan dan sekolah satu sama lain saling mempengaruhi, Lingkungan sangat perlu diperhatikan baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah. lingkungan sekolah adalah lingkungan dimana anak berada dalam lingkungan situasi belajar, dan lingkungan ini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang kepribadian anak. suasana lingkungan yang bagus sangat mendukung tumbuh kembang kepribadian yang bagus bagi siswa dan suasana belajar yang nyaman dapat membentuk kedisiplinan belajar dan kedisiplinan sekolah.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti di SMPN 3 Sabang, SMPN 5 Sabang, dan SMPN 6 Sabang mengenai lingkungan yang kurang terkontrol juga terdapat pada faktor teman sebaya, dimana siswa kerap terpengaruh oleh teman yang ada disekitarnya. Informasi lainnya yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa yang pertanyaanya yaitu dimana biasa saudara bermain *game online* dan dengan siapa saudara sering bermainan *game online*? Subjek pertama menjawab ia sering bermain *game online* di rumah waktu jam pulang sekolah dan pada sore hari ia sering memainkan *game* di pelabuhan dikarenakan di pelabuhan ada wifi serta ia sering main *game online* dengan teman-temannya. Subjek kedua

menjawab bahwa ia sering main *game online* di rumah dengan abangnya terkadang pernah sekali-sekali bermain *game online* di pelabuhan serta warung kopi bersama teman-temannya.<sup>69</sup>

Subjek ketiga juga memberikan pernyataan yang sama yaitu ia sering bermain *game online* di rumah dan di taman digital serta warung kopi bersama temannya. Subjek keempat memberikan pernyataan kalau ia sering bermain *game online* di rumah, di warung kopi, serta di rumah temannya.<sup>70</sup> Subjek kelima member pernyataan kalau ia sering bermain *game online* di warnet, di rumah, serta di warung kopi bersama teman-teman di lingkungan tempat ia tinggal.<sup>71</sup>

#### b. Kurang Memiliki Hubungan Sosial yang Baik

Hubungan sosial merupakan hubungan antar manusia yang saling membutuhkan. Hubungan sosial dapat berupa berinteraksi dengan orang lain, mengontrol tingkah laku sosial, dan saling bertukar perasaan dan masalah. Fakta yang peneliti temukan di lapangan interaksi sosial yang terjadi diantara siswa yang kecanduan *game online* dengan siswa lainnya sangat kurang dikarenakan siswa yang kecanduan *game online* lebih menyibukkan diri dengan *gamenya*, bahkan siswa yang kecanduan *game online* dapat mempengaruhi teman lainnya untuk ikut bermain *game* seperti dia.

Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 3 Sabang yang pertanyaannya yaitu apakah saudara memiliki banyak teman di lingkungan rumah maupun di sekolah

<sup>69</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>70</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>71</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

dan pernahkah saudara mengajak teman-teman untuk bermain *game online* bersama? Subjek pertama menjawab bahwa ia memiliki cukup banyak teman di lingkungan rumahnya akan tetapi kalau di sekolah ia hanya memiliki 3 orang teman yang akrab dan temannya juga tinggal satu kampung dengannya, dan ia juga sering mengajak teman-teman di sekolahnya untuk main *game* satu team. Subjek kedua juga memberi pernyataan yang sama dengan subjek pertama akan tetapi subjek kedua lebih memiliki banyak teman dan ia juga sering mengajari cara-cara bermain *game online* kepada teman-temannya baik itu perempuan maupun laki-laki.<sup>72</sup>

Siswa SMPN 5 Sabang, dan siswa SMPN 6 Sabang juga terdapat jawaban yang hampir sama dengan 2 subjek di SMPN 3 Sabang, adapun jawaban dari subjek ketiga adalah ia memiliki banyak teman baik itu di rumah maupun di sekolah dan ia sering mengajak teman-temannya untuk bergabung bermain *game* bersama. Subjek keempat memberi pernyataan kalau ia memiliki banyak teman tetapi teman akrab hanya ada 2 orang dan mereka sering bermain *game online* bersama.<sup>73</sup> Subjek kelima juga memberikan pernyataan bahwa ia tidak memiliki banyak teman di sekolah akan tetapi di lingkungan rumah ia memiliki banyak teman bahkan ia sering mengajak serta diajak oleh teman-temannya yang jarak usia lebih tua darinya untuk bermain *game online*.<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>73</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>74</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

c. Kurangnya Perhatian Dari Orang Terdekat

Keluarga merupakan salah satu wahana yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Orangtua bertugas sebagai pengasuh, pembimbing, pemelihara, dan sebagai pendidik anak-anaknya. Faktor orangtua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tetapi pernyataan di atas berbanding terbalik ketika dijumpai di lapangan.

Orangtua siswa sebagian kurang memperhatikan anaknya karena mereka disibukkan dengan pekerjaannya masing-masing, bahkan mereka tidak mengetahui kegiatan yang dilakukan anak-anaknya sehari-hari baik itu di sekolah maupun diluar sekolah. Karena hal itulah yang membuat siswa bebas melakukan apa saja terutama dalam bermain *game online* hingga berujung pada kecanduan ditambah lagi tidak adanya pengawasan dari orang terdekat serta kurangnya kepedulian orangtua juga berpengaruh pada gangguan psikologis yang besar terhadap kegiatan belajar anak. Maka dari itu peran orangtua sangat penting untuk anak karena dengan adanya rasa kepedulian dari orangtua, anak akan lebih giat dan lebih bersemangat dalam belajar karena ia tahu bahwa bukan dirinya sendiri saja yang berkeinginan untuk maju, akan tetapi orangtuanya pun demikian.

Hasil wawancara dengan siswa SMPN 3 Sabang yang pertanyaannya apakah orangtua tahu kalau saudara lalai dengan *game online* dan pernahkah orangtua memarahi saudara ketika melihat saudara lalai dengan *game online*? Subjek pertama memberikan jawaban bahwa orangtuanya tidak tahu kalau ia lalai dengan *game online* dan ia pernah dimarahi oleh orangtuanya karena terlalu sering lalai dengan *smartphone* sehingga ia sering terlambat makan. Subjek kedua juga

memberikan pernyataan bahwa orangtuanya tahu kalau ia sering lalai dengan *game online* bahkan orangtuanya tidak memarahinya sama sekali akan tetapi ketika ia meminta uang untuk isi kuota internet orangtuanya tidak pernah memberikan bahkan ia pernah sekali membohongi orangtuanya dalam hal meminta uang untuk membuat acara masak-masak di sekolah akan tetapi uang tersebut dipakai untuk beli kuota internet.<sup>75</sup>

Siswa SMPN 5 Sabang juga memberi jawaban yaitu subjek ketiga mengatakan bahwa orangtuanya tidak tahu sama sekali bahwa ia lalai dengan *game online* bahkan orangtuanya tidak mengerti tentang *game online*. Subjek keempat menyatakan bahwa orangtuanya tahu kalau ia lalai dengan *game* bahkan orangtuanya pernah memarahi dan menyita *smartphone* miliknya waktu *smartphonenya* disita oleh orangtua bahkan ia tidak mau pergi ke sekolah selama 4 hari sehingga orangtuanya memberikan kembali *smartphone* miliknya itu.<sup>76</sup>

Hasil wawancara di SMPN 6 Sabang pernyataan subjek kelima hampir sama dengan pernyataan subjek keempat bahwa orangtuanya tahu kalau ia lalai dengan *game* ketika *smartphone* miliknya rusak ia minta di belikan *smartphone* yang baru tapi orangtuanya tidak mau membelikan sehingga ia membuat ulah hampir 10 hari tidak pergi ke sekolah sehingga permintaannya dikabulkan oleh orangtuanya itu.<sup>77</sup>

---

<sup>75</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>76</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>77</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan siswa di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

## **B. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan *Game Online* untuk Usia Remaja Awal**

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

### **1. Menerapkan Semua Layanan Sesuai Kebutuhan Siswa**

Guru BK merupakan aspek penting yang harus ada di instansi pendidikan. Guru BK banyak berperan dalam berbagai upaya untuk menyelesaikan semua permasalahan siswanya. Apalagi jika berkaitan dengan belajar, jika siswa dalam belajarnya bermasalah maka tugas guru BK lah yang harus melakukan tindakan aktif dan memberikan berbagai layanan yang berhubungan dengan masalah siswa tersebut agar diketahui penyebab permasalahannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru BK di SMPN 3 Sabang pertanyaannya yaitu apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini dalam penyelesaian masalah siswa? Beliau menjawab bahwa semua layanan sudah diterapkan terutama pada permasalahan siswa yang kecanduan *game online* beliau memberikan langsung layanan konseling individual serta layanan kunjungan rumah sudah beliau jalankan, siswa yang kecanduan *game* di sekolah ini sering tidur di kelas, tidak membuat tugas, dan sering membolos. Pada saat melakukan kunjungan rumah beliau mendapatkan informasi dari orangtua siswa bahwa mereka sibuk dengan

pekerjaannya untuk memberikan perhatian untuk anak terkadang tidak sempat. Maka dari itu untuk perubahan yang dialami oleh siswa yang telah diberi bimbingan dan pelayan beliau melihat sama sekali tidak ada perubahan karena siswa yang sudah mengalami kecanduan *game online* sangat susah untuk lepas dari *game* tersebut sama seperti orang yang kecanduan rokok, beliau juga mengatakan kalau untuk merubah sesuatu itu memang memiliki proses yang lumayan lama karena seseorang tidak akan bisa mengubah sesuatu itu dengan cepat.<sup>78</sup>

Hasil wawancara dengan guru BK di SMPN 5 Sabang yaitu beliau mengatakan bahwa semua layanan BK yang dipelajari masa kuliah tidak semuanya diterapkan di sekolah karena permasalahan di lapangan sangat berbeda-beda, untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* beliau mengatasinya dengan cara memberikan sanksi-sanksi yang membuat siswa tersebut jera seperti menyuruh membawa pupuk, menyapu halaman sekolah, dan menyiram bunga. Karena siswa yang kecanduan *game online* di SMPN 5 Sabang sering membolos dan cara berbicaranya kurang dijaga didepan guru maupun teman. Hukuman lain juga pernah diberikan oleh beliau seperti mencubit siswanya yang membolos dan beliau telah mendapatkan izin dari wali siswa untuk hal itu.<sup>79</sup>

Jawaban yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan guru BK di SMPN 6 Sabang yaitu beliau sudah memberikan layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti menangani siswa yang kecanduan *game online* yang tidak masuk ke

---

<sup>78</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>79</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

sekolah hampir 10 hari karena *smartphonenya* itu rusak dan minta dibelikan *smartphone* baru kepada ibunya dan awal-awal ibunya itu tidak membelikan karena anaknya tidak mau sekolah lagi jadi terpaksa ibunya membelikan juga. Dalam kasus ini beliau telah memberikan layanan konseling individual dan kunjungan rumah, hasilnya sekarang siswa tersebut sudah masuk ke sekolah kembali akan tetapi sekali-sekali siswa tersebut juga pernah membolos bersama teman-temannya.<sup>80</sup>

## 2. Adanya Kerja Sama Antar Sesama Guru Dan Instansi Lain

Kerja sama dengan guru mata pelajaran dan instansi lain akan sangat membantu dan meringankan guru BK dalam mencari informasi lebih dalam tentang siswanya. Adapun hasil wawancara dengan guru BK di SMPN 3 Sabang yang pertanyaannya yaitu apakah bapak/ibu sudah melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran maupun instansi lain dalam proses penyelesaian masalah siswa? beliau menjawab bahwa selalu melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran, wali kelas, maupun kesiswaan dalam penyelesaian masalah siswa. Bahkan kalau informasi yang didapatnya dari guru mata pelajaran, wali kelas maupun kesiswaan belum mendapatkan kepastian yang benar maka beliau melakukan kunjungan rumah untuk mencari informasi yang tepat melalui orangtua siswa.<sup>81</sup>

Guru BK di SMPN 5 sabang juga memberi pernyataan yang sama dengan pernyataan guru BK di SMPN 3 Sabang yaitu selalu melakukan kerja sama

---

<sup>80</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

<sup>81</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

dengan wali kelas dan kesiswaan dalam menyelesaikan masalah siswa bahkan terkadang beliau memanggil wali siswa untuk memberi tahu bagaimana perkembangan anaknya di lingkungan sekolah.<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan guru BK di SMPN 6 Sabang juga terdapat kesamaan dengan pernyataan dari guru BK di SMPN 3 Sabang.<sup>83</sup>

### 3. Memiliki Pengetahuan/Wawasan yang Luas Tentang *Game Online*

Guru BK saat ini sangat memiliki wawasan yang luas bahkan semua hal yang di lakukan oleh siswanya di rumah maupun di sekolah guru BK itu mengetahuinya bahkan *game online* yang sedang *booming* dikalangan remaja pun beliau mengetahuinya. Disini peneliti memberikan pertanyaan kepada guru BK yang pertanyaannya ialah dari mana bapak/ibu mengetahui kalau siswa bapak/ibu kecanduan *game online*? Jawaban dari guru BK di SMPN 3 Sabang yaitu beliau mengetahuinya karena siswanya sering membawa *smartphone* ke sekolah dan memainkan *game* bersama temanya pada saat jam guru mata pelajaran berhalangan hadir dan pada saat jam istirahat.

Informasi lain yang beliau dapatkan yaitu informasi dari guru mata pelajaran bahwa siswa siswa yang beliau lihat sering membawa *smartphone* itu tidur di kelas saat jam pelajaran sedang berlangsung guru mata pelajaran juga memberikan informasi saat sedang memeriksa tugas siswa buku siswa tersebut terdapat banyak sekali gambar animasi yang ada didalam *game*. Bahkan siswa tersebut mengalami penurunan prestasi secara drastis yang dulunya siswa tersebut

---

<sup>82</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>83</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

sering mendapatkan juara umum di sekolah dasar. Guru BK juga mendapatkan informasi dari guru penjas yang satu kampung dengan siswa tersebut dan beliau mengatakan bahwa beliau sering menjumpai siswa tersebut duduk di pelabuhan dan di warung kopi dengan teman-temannya dan mereka bermain *game* sampai larut malam.<sup>84</sup>

Hasil wawancara dengan guru BK di SMPN 5 sabang yaitu guru BK sudah mengetahui siswanya ada yang kecanduan *game online* juga dari gerak gerik siswa di sekolah, siswa sering membolos bahkan nilainya dalam pelajaran menurun tugas juga sering tidak dikerjakan dan bahkan saat jam pelajaran siswanya itu kerap menceritakan tentang *game* di dalam kelas guru di depan juga sering mereka abaikan, dalam cctv juga terlihat bahwa siswanya itu sering bermain *game online* pada saat jam istirahat bahkan siswanya itu terkadang bermain *game* dengan taruhan uang.<sup>85</sup>

Pernyataan dari guru BK di SMPN 6 Sabang yaitu juga sudah mengetahui siswanya kecanduan *game online* karena orangtua siswa tersebut sendiri yang mendatangi beliau untuk menceritakan tentang anaknya yang selalu bermain *game* di warnet dan tidak mau pergi ke sekolah karena ibunya tidak membelikan *smartphone* baru untuknya. Disinilah beliau mengetahui begitu teropsesi siswanya dengan *game online*.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 Februari 2020.

<sup>85</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 Februari 2020.

<sup>86</sup>Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru BK di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 Februari 2020.

## **BAB V**

### **DISKUSI HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya tentang pemicu main *game online* pada siswa usia remaja awal di Kota Madya Sabang dan upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengelola kecanduan *game online* untuk usia remaja awal selanjutnya akan didiskusikan dengan teori dan disimpulkan oleh peneliti.

#### **A. Pemicu Main *Game Online* pada Siswa Usia Remaja Awal di Kota Madya Sabang**

##### **a. Faktor Internal**

Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada bab sebelumnya diketahui bahwa pemicu main *game online* pada usia remaja awal di kota madya Sabang disebabkan oleh adanya dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online* seperti mencoba-coba untuk bermain *game online* karena rasa penasaran dan akhirnya berujung pada kecanduan.

*Game online* memiliki fitur-fitur yang sangat menarik di dalamnya sehingga sangat mudah untuk membuat siswa di usia remaja awal itu selalu memainkannya, rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa seperti pada saat jam pelajaran tertentu siswa merasa jenuh karena siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pelajaran tersebut sehingga siswa lebih memilih untuk bolos dan melampiaskan kejenuhannya itu dengan cara bermain *game* baik itu di warnet maupun di tempat lain di luar kelas maupun di luar sekolah, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa masa usia remaja awal ialah masa dimana siswa

menyukai apa yang membuatnya penasaran dan senang tanpa memikirkan dampak dari itu semua seperti siswa lebih mementingkan bermain *game online* yang menurutnya sangat menghibur dan tidak bosan tanpa memikirkan tugasnya sebagai seorang pelajar.

Pemicu remaja awal bermain *game online* karena masa remaja adalah masa dimana individu-individu masih dalam proses pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang mencoba hal-hal yang baru salah satunya mencoba bermain *game online* yang merupakan sarana penghibur yang didalamnya menyediakan berbagai fitur menarik yang sengaja diciptakan untuk mengisi waktu luang. Kerap kali *game online* menjadi suatu sarana mengasah otak dan strategi yang dapat digunakan untuk menjatuhkan lawan. Karena itu siswa menjadi tertarik untuk selalu bermain *game* sampai siswa tersebut tidak memikirkan kesehatan, kerugian, serta tidak memikirkan pelajaran di sekolah.<sup>87</sup>

Berdasarkan data hasil di lapangan dan dengan dukungan teori di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa siswa SMPN 3, 5 dan 6 Kota Madya Sabang cenderung memiliki keinginan untuk bermain *game online* karena *game online* sangat menghibur dan menarik untuk dimainkan sehingga muncul kertertarikan yang luar biasa dalam diri siswa serta berakhir pada kecanduan yang membuat siswa malas dalam berbagai hal salah satunya yaitu malas dalam belajar, serta karena keingintahuan yang besar dari seorang siswa akan *game online* yang sedang mendunia menjadi pijakan pertama siswa untuk mengeksplere *game* tersebut dengan berbagai cara.

---

<sup>87</sup>El-Hujjah Crew, *NJ dalam GO*, Edisi 13 majalah el-hujjah ( Jawa Timur: El-hujjah Magazine, 2011), h. 15.

## b. Faktor Eksternal

Bentuk faktor eksternal yang menjadi pemicu main *game online* di kalangan siswa SMPN 3, 5 dan 6 Kota Madya Sabang yaitu lingkungan yang kurang terkontrol seperti siswa terpengaruh oleh teman sebaya maupun teman yang beda usia dalam ajakan untuk bermain *game online*, kurang memiliki hubungan sosial yang baik yaitu pecandu *game online* lebih sibuk dengan *gamenya* dibandingkan dengan teman maka dari itu siswa yang sudah mengenal *game online* memiliki hubungan sosial yang kurang baik, kurangnya perhatian dari orang terdekat juga menjadi pemicu siswa untuk main *game online* seperti siswa kurang pengawasan dari orangtua pada saat siswa sudah mengenal *game online* serta kurangnya kepedulian orangtua terhadap anak dalam sehari-hari.

Siswa yang memiliki lingkungan yang tidak baik akan menjadi pemicu siswa untuk bermain *game online*, hubungan sosial yang kurang akan memiliki kompetensi sosial yang tidak baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Bermain *game online* adalah satu aktivitas yang dianggap lucu, menarik, dan dapat memberikan kepuasan dan menghindar dari tugas sekolah.<sup>88</sup>

Berdasarkan dari hasil penelitian dan teori di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa di kalangan siswa SMPN Kota Madya Sabang yang menjadi pemicu eksternal siswa bermain *game online* itu ialah karena adanya dorongan dari lingkungan yang kurang baik serta pengaruh dari teman sebaya maupun beda usia, kurangnya hubungan sosial yang baik karena lalai dengan dunia *game*

---

<sup>88</sup>Januar, Dkk, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2006), h. 40.

miliknya, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat karena orang tua memiliki kesibukan masing-masing sampai lupa memberikan pengawasan serta perhatian terhadap anaknya.

### **B. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan *Game Online* untuk Usia Remaja Awal**

Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada bab sebelumnya diketahui bahwa upaya Guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* untuk usia remaja awal yaitu dengan menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa seperti menerapkan semua layanan bimbingan dan konseling sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa, melakukan kerja sama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan tentang *game online* karena guru BK harus memiliki wawasan yang luas untuk menghadapi siswa dengan berbagai permasalahan yang berbeda-beda.

Survei yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game online* terbanyak ialah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung warnet yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA. Remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi warnet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja SMP yang ikut larut dalam *game online*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum, atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik

untuk bermain *game online*. Penanganan adiksi internet menurut young menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa:

1. Mengurangi waktu bermain *game*.
2. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban.
3. Memberikan dukungan sosial melalui orang atau teman bermain.
4. Terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik.

Guru BK di sekolah berada pada posisi yang sangat strategis untuk mengembangkan dan mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya dan terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan diri di masa depan.<sup>89</sup>

Berdasarkan dari hasil penelitian dan teori di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengelola remaja yang candu *game online* ialah dengan cara memberikan semua layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling untuk siswa sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa, serta guru BK tidak boleh ketinggalan zaman di era digital seperti sekarang ini, wawasan serta pengetahuan yang luas juga sangat diperlukan oleh guru BK supaya dapat mengatasi berbagai permasalahan siswa yang berbeda-beda di sekolah.

---

<sup>89</sup>Ridwan Syahrani, *ketergantungan game online dan penanganannya*, Juni 2015. Diakses pada tanggal 2 Januari 2020 dari situs <http://ojs.unm.ac.id>.

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa menengah pertama di kota madya Sabang, maka dapat disimpulkan bahwa:

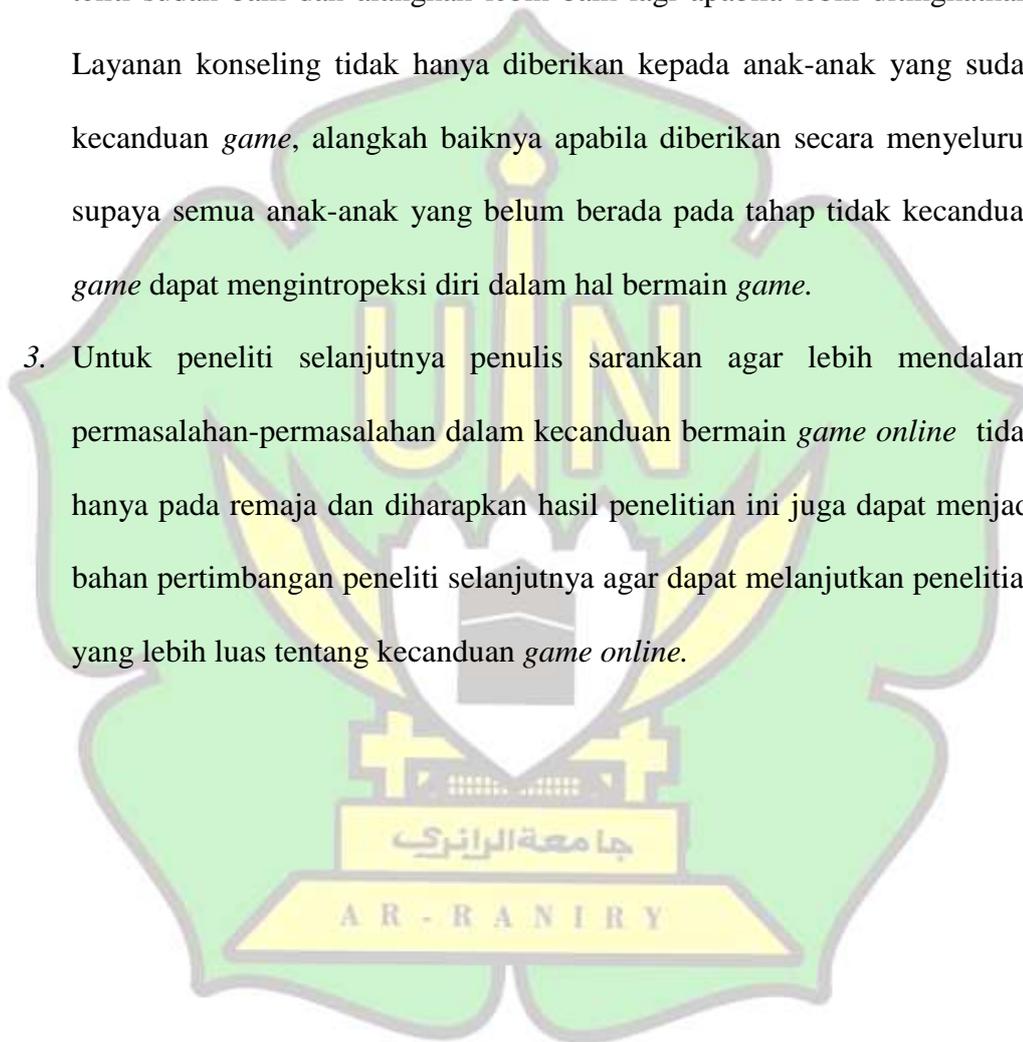
1. Pemicu main *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang dipicu oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pemicu dari faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat.
2. Upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang diantara lain menerapkan semua layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, adanya kerja sesama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan/wawasan tentang *game online*.

### **B. Saran**

1. Kecanduan dalam bermain *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang masih banyak dijumpai dalam hal ini dibutuhkan perhatian yang lebih dari orangtua, guru dan lingkungan. Oleh karenanya penulis menyarankan supaya perhatian terhadap anak-anak

lebih diutamakan supaya tidak terjadi kecanduan dalam hal bermain *game online*.

2. Upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang yang telah penulis teliti sudah baik dan alangkah lebih baik lagi apabila lebih ditingkatkan. Layanan konseling tidak hanya diberikan kepada anak-anak yang sudah kecanduan *game*, alangkah baiknya apabila diberikan secara menyeluruh supaya semua anak-anak yang belum berada pada tahap tidak kecanduan *game* dapat mengintropeksi diri dalam hal bermain *game*.
3. Untuk peneliti selanjutnya penulis sarankan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain *game online* tidak hanya pada remaja dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang kecanduan *game online*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. (2017). "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online". *Jurnal Unrika*. 4(1): 44-56.
- Anhar, Rahmat. (2014). "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang". *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arianto, Yatim. (1996). *Metode Penelitian*. Surabaya: SIC.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Menejemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burham. (2001). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Crew, El-Hujjah, *NJ dalam GO*. (2011). *Edisi 13 majalah el-hujjah*. Jawa Timur: El-hujjah Megazine.
- Dosen pendidikan. (2014). "Pengertian Siswa Menurut Para Ahli". <https://www.dosenpendidikan.co.id>.
- Erhamwilda. (2009). *Konseling Islami*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Feist, Jess & Gregory J. Feist. (2010). *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktilk*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasil wawancara peneliti dengan Guru di SMPN 3 Sabang pada tanggal 10 februari 2020.
- Hasil wawancara peneliti dengan Guru di SMPN 5 Sabang pada tanggal 11 februari 2020.
- Hasil wawancara peneliti dengan Guru di SMPN 6 Sabang pada tanggal 13 februari 2020.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

- Ihsan, Fuad. (2005). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Januar, Dkk. (2006). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Komalasari, Gantina, Dkk. (2011). *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Kompri. (2017). *Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: Ar –Ruzz Media.
- Kustiawan, Andri Arif & Andy Widhiya Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: AE MEDIA GRAFIKA.
- Masya, Hardiansyah Dian Adi Candra. (2016). “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran. *Ejournal*. 3(2):116-126.
- M.Luddin, Abu Bakar. (2009). *Kinerja Kepala Sekolah dalam Kegiatan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Nilwan, Agustinus. (2001). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputondo.
- Perwanto, Ngalm. (2006). *Prinsip-prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prayitno dan Erman Amti. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, Agus Abdul. (2013). *Psikologi sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Jakarta: Maskha.
- Suprianta, Mamat. (2011). *Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi Orientasi Dasar Pengembangan Profesi Konselor*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sangadjt, Etta Mamang & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis Dalam Penelitian, Ed. I*. Yogyakarta: ANDI.
- Santrock, John W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Sembiring, Tumiye, Dessy Nita Br. (2018). "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran". *Jurnal Uinsu*. 8(1): 64-112
- Setiawan, Ebta. *KBBI Oline*, diakses pada tahun 2012-2019 dari situs <http://kbbi.web.id/upaya.html>.
- \_\_\_\_\_. *KBBI Oline*, diakses pada tahun 2012-2019 dari situs <http://kbbi.web.id/siswa.html>.
- \_\_\_\_\_. *KBBI Oline*, diakses pada tahun 2012-2019 dari situs <http://kbbi.web.id/candu.html>.
- Soejipto. (2007). "Perilaku Adiksi Game Online". dalam artikel pertiwi.
- Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi Dewa Ketut dan Desak Nila Kusnawati. (2008). *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suplig, Maurice Andrew. (2017). "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". *Jurnal Jaffray*. 15(2): 63-98.
- Surachmad, Winarto. (1985). *Pengantar Penelitian Ilmiah Cet VIII*. Bandung: Tarsito.
- Suryana, Totot. (1997). *Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Tiga Mutiara.
- Syahrhan, Ridwan. (2015). "ketergantungan game online dan penanganannya". *Ojs*. 1(1): 84-92.
- Tika, Moh. Pinda. (2006). *Metodelogi Riset Bisnis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tohirin. (2013). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winkel W.S. & M.M. Sri Hastuti. (2006). *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Winkel. (2005). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.

Young. (2000). "The Mental Health Concern For The New Millenniun cyberPsychology & Behavior". *Juornal Article*. 2(5): 475-479.



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-13640/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2018**

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
 6. Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling tanggal 15 November 2018

**MEMUTUSKAN**

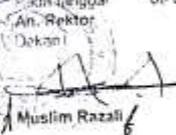
**Menetapkan**  
**PERTAMA**

- Menunjuk Saudara:
- |                            |                            |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Fakhri Yacob, M. Ed | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Mahdi, S Pd I., M.Ag    | Sebagai pembimbing kedua   |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Roza Marista  
 NIM : 150213062  
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
 Judul Skripsi : Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang

- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DiPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.
- KEEMPAT** :

Ditetapkan di  
 Banda Aceh  
 pada tanggal  
 06 Desember 2018.  
 An. Rektor  
 Dekan  
  
 Muslim Razali

**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk disetujui dan dilaksanakan.
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : ftk.uin.ar-raniry.ac.id

04 Februari 2020

Nomor : B-2416/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2020  
 Lamp : -  
 Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
 Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -  
 Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
 dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Roza Mairiska  
 N I M : 150 213 062  
 Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling  
 Semester : X  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.  
 A l a m a t : Jl.Makam T.Nyak Arief Komplek Permata Lamyong B.Aceh.

Untuk mengumpulkan data pada:

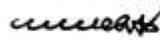
**Sekolah Menengah Permata Di Kota Medya Sabang.**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada  
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Permata Di  
 Kota Madya Sabang.**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan  
 terima kasih.

An. Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 dan Kelembagaan,

  
 fMustafa

Kode 7060



**PEMERINTAH KOTA SABANG  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SMP NEGERI 3 SABANG**

Jalan Balohan Aneuk Laot Gampong Balohan Kota Sabang  
Email: [smpntiga.sabang@gmail.com](mailto:smpntiga.sabang@gmail.com) Kode Pos 23525

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 015 / 2020

Kepala SMP Negeri 3 Sabang dengan ini menerangkan bahwa,

Nama	: Rosa Mairiska
NIM	: 150.213.062
Prodi/Jurusan	: Bimbingan Konseling
Semester	: X
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANIRY

Benar yang namanya tersebut di telah mengumpulkan data pada SMP Negeri 3 Sabang pada hari Senin 10 Februari 2020 dalam rangka rangka penyusunan skripsi guna penyelesaian studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANIRY Darussalam Banda Aceh dengan judul " KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KOTA MADYA SABANG"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sabang, 11 Februari 2020

Kepala

Azizah, S.Pd

Nip. 19760612 200312 2 004



PEMERINTAH KOTA SABANG  
 DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
 SMP NEGERI 5 SABANG

Jalan Tinjau Alam - Balohan - Gampong Aneuk Laot Sabang  
 Telp. (0652) 21704 - Email: smp5sabang@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 422 / 035 / 2020

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Munawar Zainuddin S.Pd  
 NIP : 19691101 199412 1 001  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SMP Negeri 5 Sabang  
 Instansi : Dinas Pendidikan Kota Sabang

Dengan ini menyatakan bahwa Saudara :

Nama : Roza Mairiska  
 NIM : 150 213 062  
 Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling  
 Semester : X

Benar yang namanya tersebut diatas telah mengumpulkan data skripsi pada SMP Negeri 5 Sabang, dengan judul :

**" Sekolah Menengah Pertama di kota Madya Sabang"**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sabang, 11 Februari 2020

Kepala SMP Negeri 5 Sabang

Munawar Zainuddin, S.Pd

Pembina TRJ

NIP 19691101 199412 1 001





PEMERINTAH KOTA SABANG  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**SMP NEGERI 6 SABANG**

Jalan Paya Seumtra KM.07 Kecamatan Sukakarya Kota Sabang Kode Pos : 23516

Sabang , 17 Pebruari 2020

Nomor : 421 3. 023 /2020  
 Sfat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Hal : Izin Pengumpulan Data Skripsi

Kepada Yth.  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
 Keguruan UIN AR-RANIRY  
 Banda Aceh.

di-  
 Tempat

Sehubungan dengan surat Dekan Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANIRY Banda Aceh Nomor : B-2416/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2020 tanggal 4 Februari 2020, perihal mohon izin untuk mengumpulkan data menyusun skripsi, kami sangat mendukung dan memberikan izin kepada :

Nama : Rosa Mairiska  
 Prodi/Jurusan : 150 213 062  
 Semester : X  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-RANIRY

Untuk mengumpulkan data pada SMP Negeri 6 Sabang dalam rangka penyusunan skripsi guna menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN AR-RANIRY Darussalam Banda Aceh dengan judul "KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI KOTA MADYA SABANG"

Demikian Surat izin ini disampaikan untuk dapat digunakan seperlunya dan terima kasih.



Kepala SMP Negeri 6 Sabang

Andis Rudi, S.Pd

Nip. 197203132000121002

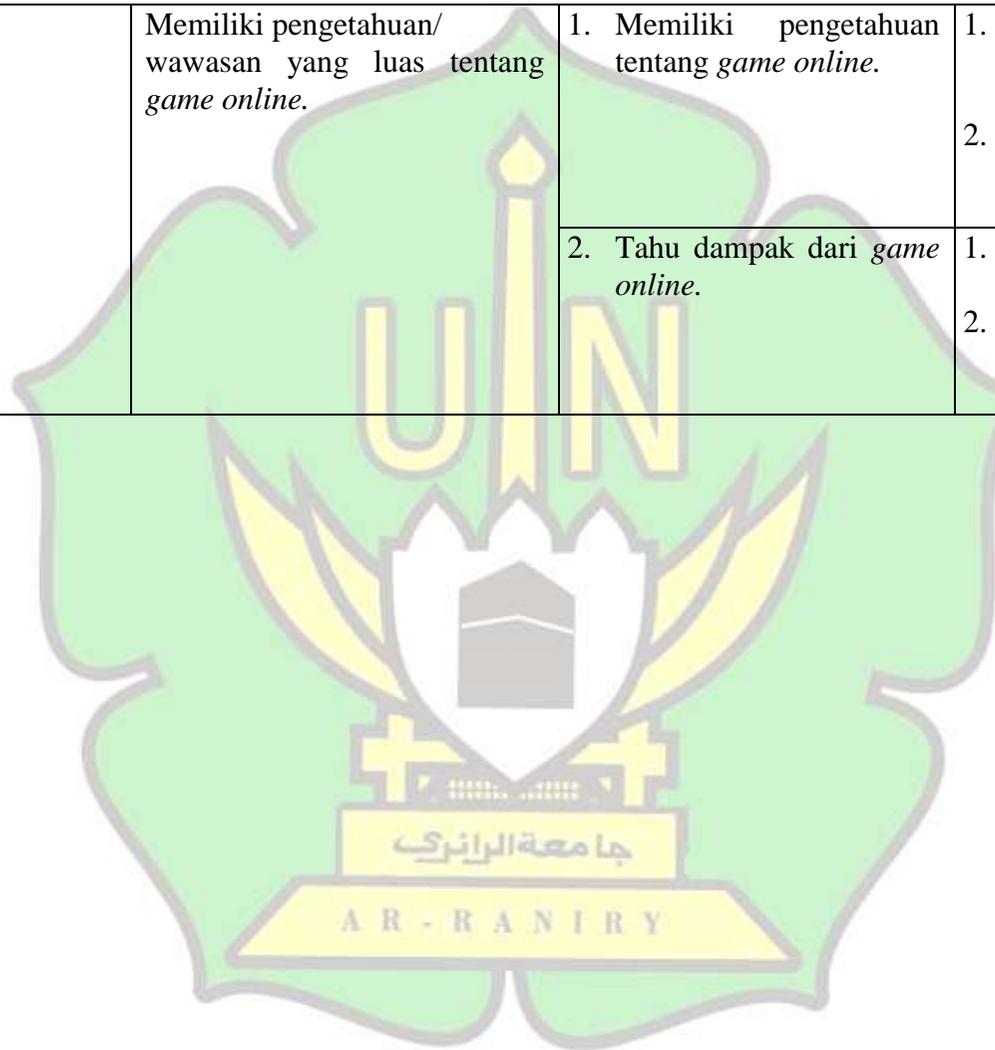
### Kisi-kisi Instrumen Wawancara

NO	VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	IPD	
A	Pemicu Internal Siswa Main <i>Game Online</i> .	Keinginan yang kuat dari dalam diri siswa untuk mencoba-coba bermain <i>game online</i> .	1. Tertarik.	1. Bagaimana proses pertama sekali saudara menjadi tertarik bermain <i>game online</i> ?	
			2. Merasa bahagia dan terhibur.	2. Mulai sejak kapan saudara tertarik dengan <i>game online</i> ?	
		Rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa.	1. Jenuh atau bosan belajar akademik.	1. <i>Game</i> apa saja yang tertarik untuk saudara mainkan?	
			2. Jenuh dengan banyaknya tugas sekolah.	2. Kenapa saudara tertarik bermain <i>game</i> tersebut?	
		Kurangnya <i>self control</i> dalam diri siswa.	1. Kurang peduli terhadap diri sendiri.	1. Apa yang menarik dari <i>game online</i> yang saudara mainkan?	
			2. Tidak ingin tahu hasil dari yang dikerjakan.	2. Apakah bermain <i>game online</i> itu sangat menyenangkan?	
					1. Dalam sehari berapa jam saudara menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> ?
					2. Bagaimana cara saudara membagikan waktu untuk belajar dan bermain <i>game online</i> ?
			1. Apakah saudara bisa dalam sehari tidak bermain <i>game online</i> ?		
			2. Apakah saudara tahu dampak dari keseringan bermain <i>game online</i> ?		
			1. Apakah saudara sering mendapatkan nilai yang tidak bagus dalam		

				<p>pelajaran?</p> <p>2. Bagaimana perasaan saudara ketika mendapatkan nilai tidak bagus dalam pelajaran?</p>
Pemicu Eksternal siswa main <i>game online</i> .	Lingkungan yang kurang terkontrol.	1. Mudah terpengaruh teman.	1. Dimana biasa saudara bermain <i>game online</i> ?	1. Dimana biasa saudara bermain <i>game online</i> ?
		2. Keingintahuan yang tinggi (penasaran).	2. Dengan siapa saudara sering bermain <i>game online</i> ?	2. Dengan siapa saudara sering bermain <i>game online</i> ?
	Kurang memiliki hubungan sosial yang baik.	1. Lalai dengan dunianya sendiri.	1. Apa yang mendorong saudara sehingga ingin bermain <i>game online</i> ?	1. Apa yang mendorong saudara sehingga ingin bermain <i>game online</i> ?
		2. Mempengaruhi teman untuk mengikutinya.	2. Darimana saudara mendapatkan uang untuk isi kuota internet supaya bisa main <i>game online</i> ?	2. Darimana saudara mendapatkan uang untuk isi kuota internet supaya bisa main <i>game online</i> ?
Kurangnya perhatian dari orang terdekat.	1. Suka menyendiri.	1. Apakah saudara memiliki banyak teman pada saat bermain <i>game online</i> ?	1. Apakah saudara memiliki banyak teman pada saat bermain <i>game online</i> ?	
			2. Pernahkan saudara bermain <i>game online</i> dengan teman sekolah?	2. Pernahkan saudara bermain <i>game online</i> dengan teman sekolah?
			1. Apakah saudara pernah mengajak teman-teman sekolah untuk ikut main <i>game</i> dengan saudara?	1. Apakah saudara pernah mengajak teman-teman sekolah untuk ikut main <i>game</i> dengan saudara?
			2. Apakah teman-teman sekolah saudara juga main <i>game</i> yang seperti saudara mainkan?	2. Apakah teman-teman sekolah saudara juga main <i>game</i> yang seperti saudara mainkan?
			1. Apakah orangtua saudara tahu kalau saudara lalai dengan <i>game online</i> ?	1. Apakah orangtua saudara tahu kalau saudara lalai dengan <i>game online</i> ?
			2. Apakah orangtua saudara tahu <i>game online</i> itu apa?	2. Apakah orangtua saudara tahu <i>game online</i> itu apa?

			2. Membuat ulah (nakal).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah orangtua saudara tahu kalau <i>game online</i> banyak menghabiskan uang untuk isi kuota internet?</li> <li>2. Apa pernah orangtua saudara memarahi saudara pada saat saudara lalai dengan <i>game online</i>?</li> </ol>
B	Upaya Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengelola Kecanduan <i>Game Online</i> Untuk Usia Remaja Awal.	Menerapkan semua layanan bimbingan dan konseling.	1. Menerapkan semua layanan bimbingan dan konseling.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini?</li> <li>2. Apakah ada faktor yang menghambat bapak/ibu dalam proses pemberian layanan terhadap siswa ?</li> </ol>
			2. Melihat hasil dari penerapan bimbingan dan konseling.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana hasil setelah layanan bimbingan dan konseling diterapkan pada siswa yang bermasalah?</li> <li>2. Apakah ada perubahan pada siswa bapak/ibu?</li> </ol>
		Bentuk kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan instansi lain dalam menyelesaikan masalah siswa.	1. Melakukan kerjasama antar guru mata pelajaran lain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah ada kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan guru mata pelajaran lainnya?</li> <li>2. Apakah guru mata pelajaran lain ikut dalam menyelesaikan permasalahan siswa?</li> </ol>
			2. Melakukan Kerjasama dengan orangtua siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah ada kerjasama antara guru bk dengan orangtua siswa?</li> <li>2. Bagaimana respon orangtua siswa ketika bapak/ibu melakukan kerja sama dalam penyelesaian masalah?</li> </ol>

		<p>Memiliki pengetahuan/ wawasan yang luas tentang <i>game online</i>.</p>	<p>1. Memiliki pengetahuan tentang <i>game online</i>.</p>	<p>1. Apakah bapak/ibu tahu <i>game online</i> sudah bagaikan virus di kalangan remaja? 2. Bagaimana dampak yang menimpa siswa bapak/ibu yang kecanduan dengan <i>game online</i>?</p>
			<p>2. Tahu dampak dari <i>game online</i>.</p>	<p>1. Dari mana bapak/ibu tahu kalau siswa bapak/ibu kecanduan <i>game online</i>? 2. Bagaimana cara bapak/ibu menyelesaikan masalah siswa yang kecanduan <i>game online</i>?</p>



**Lembar Observasi Tentang Kecanduan *Game Online* Dan Penanganannya Pada Siswa Menengah Pertama  
Di Kota Madya Sabang**

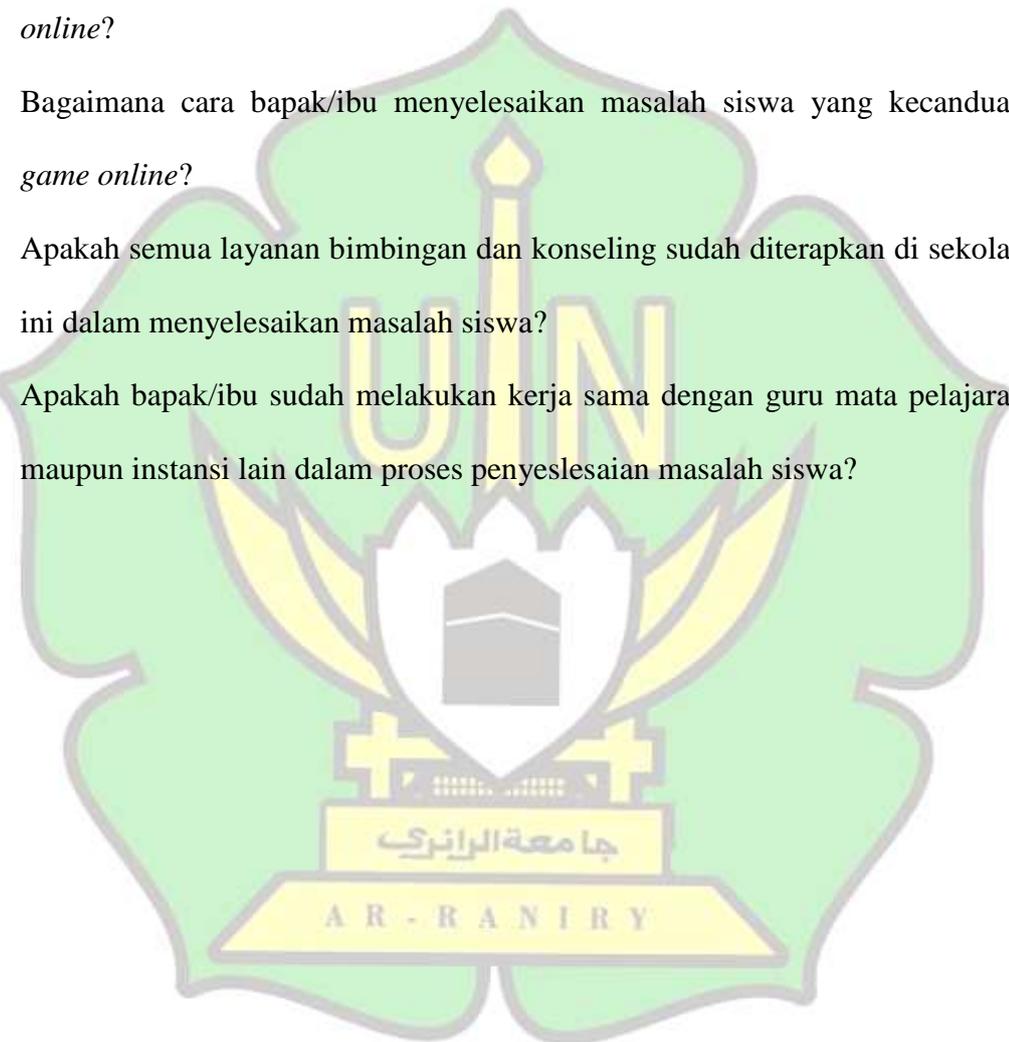
NO	VARIABEL	INDIKATOR	DESKRIPTOR	YA	TIDAK		
A	Pemicu Internal Siswa Main <i>Game Online</i> .	Keinginan yang kuat dari dalam diri siswa untuk mencoba-coba bermain <i>game online</i> .	1. Tertarik.	√			
			2. Merasa bahagia dan terhibur.	√			
		Ketidak mampuan mengatur prioritas.	1. Suka menyepelkan hal yang penting.	√			
			2. Suka menghiburan diri dengan <i>game</i> .	√			
		Kurangnya <i>self control</i> dalam diri siswa.	1. Kurang peduli terhadap diri sendiri.	√			
			2. Tidak ingin tahu hasil dari yang dikerjakan.	√			
			Pemicu Eksternal siswa main <i>game online</i> .	Lingkungan yang kurang terkontrol.	1. Mudah terpengaruh teman.	√	
					2. Keingintahuan yang tinggi (penasaran).	√	
Kurang memiliki hubungan sosial yang baik.	1. Lalai dengan dunianya sendiri.			√			
	2. Mempengaruhi teman untuk mengikutinya.			√			
Kurangnya perhatian dari orang terdekat.	1. Suka menyendiri.				√		
	2. Membuat ulah (nakal).			√			
B	Upaya Guru			Menerapkan layanan bimbingan	1. Menerapkan semua layanan	√	

Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengelola Kecanduan <i>Game Online</i> Untuk Usia Remaja Awal.	dan konseling.	bimbingan dan konseling.		
		2. Melihat hasil dari penerapan bimbingan dan konseling.	√	
	Bentuk kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan instansi lain dalam menyelesaikan masalah siswa.	1. Melakukan kerjasama antar guru mata pelajaran lain.	√	
		2. Adanya kerjasama dengan orangtua siswa.	√	
	Memiliki pengetahuan/ wawasan yang luas tentang <i>game online</i> .	1. Memiliki pengetahuan tentang <i>game online</i> .	√	
		2. Tahu dampak dari <i>game online</i> .	√	



### LEMBAR WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING

1. Apakah ada siswa bapak/ibu yang mengalami kecanduan dengan *game online*?
2. Dari mana bapak/ibu bisa mengetahui kalau siswa bapak/ibu kecanduan *game online*?
3. Bagaimana cara bapak/ibu menyelesaikan masalah siswa yang kecanduan *game online*?
4. Apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini dalam menyelesaikan masalah siswa?
5. Apakah bapak/ibu sudah melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran maupun instansi lain dalam proses penyelesaian masalah siswa?



## LEMBAR WAWANCARA DENGAN SISWA

1. Bagaimana proses pertama sekali saudara tertarik untuk memainkan *game online*?
2. Dalam sehari berapa jam saudara menghabiskan waktu untuk bermain *game online*?
3. Bagaimana cara saudara membagikan waktu untuk belajar dan bermain *game online*?
4. Apakah saudara bisa dalam sehari tidak bermain *game online*?
5. Apakah saudara tahu dampak dari keseringan bermain *game online*?
6. Dimana biasa saudara bermain *game online*?
7. Dengan siapa saudara sering bermain *game online*?
8. Apakah saudara memiliki banyak teman pada saat bermain *game online*?
9. Apakah saudara pernah mengajak teman-teman sekolah untuk ikut main *game* dengan saudara?
10. Apakah orangtua saudara tahu kalau saudara lalai dengan *game online*?
11. Apa pernah orangtua saudara memarahi saudara pada saat saudara lalai dengan *game online*?



Foto dengan guru BK SMPN 3 Sabang



Foto dengan Siswa SMPN 3 Sabang



Foto dengan Guru BK SMPN 5 Sabang



Foto dengan Siswa SMPN 5 Sabang



Foto dengan Guru BK SMPN 6 Sabang



Foto dengan Siswa SMPN 6 Sabang