

**KONSELING INDIVIDU TERHADAP SISWA PECANDU *GAME ONLINE*
DI MTs ALI MAKSUM YOGYAKARTA**



SKRIPSI

**DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN DARI SYARAT-SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU**

OLEH :

FATYCHAENY FATMA FA'IZA

12220082

PEMBIMBING

Drs. Abror Sodik, M. Si

NIP. 19580213 198903 1 001

**PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2017



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto, Telp. 0274-515856, Yogyakarta 55281, E-mail: fd@uin-suka.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR
Nomor: B- /Un.02/DD/PP.01.3/03/2017

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**Layanan Konseling Individu terhadap Siswa Pecandu Game Online di MTs Ali Maksum
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **Fatychaeny Fatma**
NIM/Jurusan : **12220082/BKI**
Telah dimunaqasyahkan pada : **Selasa, 28 Februari 2017**
Nilai Munaqasyah : **90 (A-)**

dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang/Penguji I,

Drs. Abror Sodik, M.Si.
NIP 19580213 198903 1 001

Penguji II,

Dr. Irsyadunnas, M.Ag.
NIP 19710413 199803 1 006

Penguji III,

Nailul Falah, S.Ag, M.Si.
NIP 19721001 199803 1 003

Yogyakarta, 3 Maret 2017

Dekan,



Dr. Nurjannah, M.Si.
NIP 196003101987032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Adisucipto Telp. (0274) 515856
Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

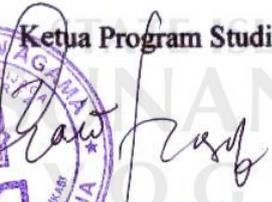
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fatychaeny Fatma Fa'iza
NIM : 12220082

Judul Skripsi : Layanan Konseling Individu terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs
Ali Maksum Yogyakarta

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar *Sarjana Strata Satu* dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam. Dengan ini kami mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Februari 2017

Ketua Program Studi

A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.
NIP. 19750427 200801 1 008

Pembimbing

Drs. Abror Sodik, M.Si.
NIP. 19580213 198903 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatychaeny Fatma Fa'iza

NIM : 12220082

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul: **“Layanan Konseling Kelompok Terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta”** adalah karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penulis tidak berisi materi yang di publikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 24 February 2017

Yang menyatakan,



Fatychaeny Fatma Fa'iza

NIM. 12220082

MOTTO

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (Mario Teguh)¹



¹ Kata Mutiara Matio Teguh

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala limpahan taufiq, rahmat serta hidayah Allah, penulis persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayah dan Ibu tercinta Bibit Suwito dan Sri Ningsih, atas do'a, kasih dan dukungan, serta telah rela mengorbankan apapun demi keberhasilan penulis



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puja dan puji syukur penyusun haturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan banyak limpahan rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Layanan Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di MTs Ali Maksum Yogyakarta.”. Salawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Tak lupa pula kepada keluarga, sahabat, tabi'in, serta seluruh umat Muslim yang istiqamah untuk mengamalkan dan melestarikan ajaran-ajaran suci yang beliau bawa. Ucapan terimakasih juga penyusun sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, secara materiil maupun moril. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih secara tulus kepada:

1. Prof. H. Yudian Wahyudi, M. A, Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Nurjannah, M. Si selaku Dekan Fak. Dakwah dan komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak A. Said Hasan Basri M. Si selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Abror Sodik, M. Si selaku pembimbing skripsi yang dengan kesabaran dan kebesaran hati telah rela meluangkan waktu, memberikan

arahan, masukan, serta bimbingannya kepada penyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen prodi Bimbingan dan Konseling Islam , Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
6. Staf Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak Muhammad Zaki, Lc selaku Kepala MTs Ali Maksum Yogyakarta.
8. Bapak Ubaidillah, S. Pd selaku Guru Bimbingan dan Konseling MTs Ali Maksum Yogyakarta.
9. Teman-teman seperjuangan, Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2012 seluruhnya dan khususnya sahabat terbaikku Tri Aulia Rahmawati, Alvi Desi Nurmayanti, Winda Sri Utami.
10. Tim glinding-glinding Rita, Uchan, Himmah, Ulfa, Hesti, Een, Anir, Ndesoo
11. Teman-teman coffee addict Nurina Chofiyannida, Tathik Ambarkati, Susi Arum Wahyuni, Yudhiana Tri A, Safira Prista W, Wahyu Ageng, Hamid Ashofa, Alvan Huda, Khoirul Bachri, Arif Bisrul Kahfi, Ridho, Tajul, Alfian Rois.
12. Iza Dzulhaq yang telah menerima saya adanya.

Akhir kata, penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari setiap pembaca penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini dan sebagai pedoman skripsi-skripsi selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Penulis

Fatychaeny Fatma Fa'iza



ABSTRAK

FATYCHAENY FATMA FA'IZA, Layanan Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta Siswa Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Kecanduan bermain *game online* membuat prestasi siswa di sekolah menurun, bahkan seringkali tidak mengikuti kegiatan sekolah mau pun kegiatan pondok, dikarenakan bermain *game online* tidak kenal waktu. Guru BK sangat berperan penting dalam membantu dan mengarahkan anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui tahap-tahap layanan individu terhadap siswa pecandu *game online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis *field research* (penelitian lapangan), subjek dalam penelitian adalah Guru BK dan lima siswa kelas VIII MTs Ali Maksum Yogyakarta. Objeknya adalah tahap-tahap layanan individu terhadap siswa pecandu *game online*. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, kemudian dianalisis dan didekripsikan dalam bentuk tulisan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* kelas VIII Tahun ajaran 2016/2017 MTs Ali Maksum Yogyakarta yaitu meliputi: analisis, sintesis, diagnosis, prognosis, konseling dan *follow up*.

Kata Kunci: konseling invidu, pecandu *game online*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang.....	3
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Kajian Pustaka	6
G. Kerangka Teori	9
H. Metode Penelitian	27
BAB II PROFIL DAN LAYANAN KONSELING INDIVIDU MADRASAH TSANAWIYAH ALI MAKSUM YOGYAKARTA	36
A. Letak Geografis	36
B. Sejarah Singkat MTs Ali Maksum Yogyakarta	39
C. Periode Kepemimpinan	40
D. Visi Misi dan Tujuan MTs Ali Maksum	43
E. Struktur Organisasi.....	47
F. Peserta Didik	58
G. Keadaan Ruang BK.....	59

BAB III	TAHAP-TAHAP PEMBERIAN BANTUAN YANG DIBERIKAN OLEH GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENANGANI SISWA PECANDU GAME ONLINE KELAS VIII TAHUN AJARAN 2016/2017 DI MTs ALI MAKSUM YOGYAKARTA	61
	A. Analisis.....	61
	B. Sintesis	64
	C. Diagnosis.....	65
	D. Prognosis.....	67
	E. Konseling	70
	F. <i>Follow Up</i>	75
BAB IV	PENUTUP.....	77
	A. Kesimpulan.....	77
	B. Saran-saran	78
	C. Kata Penutup	79
DAFTAR PUSTAKA		79

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum memasuki pembahasan selanjutnya, terlebih dahulu penulis bermaksud untuk menjelaskan istilah-istilah yang terdapat pada proposal skripsi yang berjudul “Konseling Individu terhadap Siswa Pecandu *Game Online* MTs Ali Maksum Yogyakarta”, yaitu sebagai berikut:

1. Konseling Individu

Konseling individual yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik atau konseli mendapatkan layanan langsung tatap muka (secara perorangan) dengan guru bimbingan dalam rangka pembahasan pengentasan masalah pribadi yang di derita konseli.¹ Konseling individu yang dimaksud di sini adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor, dalam rangka memberikan bantuan kepada siswa pecandu *game online* dan dilakukan secara langsung.

2. Siswa Pecandu *Game Online*

Siswa pecandu *game online* yaitu peserta didik pada jenjang pendidikan menengah pertama dan menengah ke atas yang berlebihan (kompulsif) dalam bermain suatu permainan (games) yang dimainkan di

¹ Hellen, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm. 84.

dalam suatu jaringan (baik LAN [*Local Area Network*] maupun Internet).² Berdasarkan pernyataan tersebut, maka yang dimaksud siswa pecandu *game online* di sini adalah siswa menengah pertama yang berlebihan dalam bermain suatu permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan internet sehingga timbul ketidak berdayaan atau ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas *game online* yang pada akhirnya mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

3. MTs Ali Maksum Yogyakarta

Madrasah Tsanawiyah Ali Maksum adalah suatu lembaga pendidikan islam setingkat sekolah menengah pertama di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Ali Maksum yang berada di Jalan Dongkelan 325 Krapyak, Sewon, Yogyakarta.

Berdasarkan penegasan istilah-istilah tersebut, maka yang dimaksud secara keseluruhan dengan judul “Konseling Individu terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta” suatu penelitian tentang pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengurangi waktu bermain suatu permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN [*Local Area Network*] maupun Internet) pada siswa menengah pertama yang berlebihan dalam bermain suatu permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan internet sehingga timbul ketidak berdayaan atau ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas *game online* yang pada akhirnya mempengaruhi

² Gede Eko Darsa Saputra, dkk, “*Internet Game Online*”, makalah, (Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”, 2009), hlm. 5.

aktivitas belajar siswa kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Ali MaksuM Yogyakarta.

B. Latar Belakang

Menurut wikipedia ensiklopedia bebas *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer³. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyewa jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersama dengan menggunakan komputer, laptop, *smart phone*, atau tablet yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Seiring pesatnya teknologi maka berkembanglah *game online* dimana yang di dalamnya menawarkan berbagai macam kepuasan bagi para penikmatnya. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2012 mencatat, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 30 juta pengguna, tahun 2010 sebanyak 63 juta pengguna atau sekitar 24,23% dari jumlah penduduk Indonesia. Survei yang dilakukan APJII bersama Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2013 hasil mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta meningkat 13 persen dibanding tahun 2012. Adanya pertumbuhan penggunaan

³ Wikipedia ensiklopedia bebas

internet juga dipertegas oleh pernyataan yang diungkap Samuel A. Panggerapan, selaku ketua umum APJII bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 107 juta pengguna pada tahun 2014 dan 139 juta pengguna pada tahun 2015.⁴

Ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat 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 selalu sering bermain *game*, waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisakan waktu untuk belajar. Dari sisi keuangan, anak pecandu *game online* cenderung lebih boros, dan menjadikan anak 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 banyak bermain *game* lupa dengan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur dan jadwal makannya, yang akan menimbulkan penyakit bagi tubuhnya.

⁴ Hida Nur Aini. *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, Skripsi, (tidak diterbitkan). (Yogyakarta: Jurusan Psikologi Fakultas Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2014), hlm. 7.

Perlu sebuah penanganan khusus dalam menekan kecanduan bermain *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat digunakan untuk mencegah kecanduan *game online*, seperti memberikan konseling individu pada peserta didik. Konseling individu sebagai pelayanan khusus dalam hubungan langsung tatap muka antara konselor dan konseli, dalam hubungan itu masalah konseli dicermati dan diupayakan pengentasannya, sedapatnya dengan kekuatan konseli sendiri.⁵

Adanya beberapa siswa yang mengalami kecanduan bermain *game online* di MTs Ali Maksum Krpayak Yogyakarta, maka penulis tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Konseling Individu terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penegasan judul dan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitiannya adalah : “Bagaimana tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017 MTs Ali Maksum Yogyakarta?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tahap-tahap pemberian bantuan yang

⁵ Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan...*, hlm. 228.

diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Ali Maksum Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua jenis, manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis, untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dengan jurusan bimbingan dan konseling Islam.
2. Manfaat praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan pengembangan ilmu pengetahuan keislaman sekaligus sebagai masukan berupa ide atau gagasan bagi pihak-pihak terkait dalam peran guru Bimbingan dan Konseling dalam membantu siswa melalui konseling individu di MTs Ali Maksum Yogyakarta.

F. Kajian Pustaka

Untuk mencapai suatu hasil penelitian ilmiah diharapkan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini dapat terjawab secara komprehensif semua permasalahan yang ada. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang sudah pernah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama. Adapun karya ilmiah yang menjadi rujukan sebagai penelitian tentang “Layanan Konseling Individu terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta”. Ada beberapa

penelitian yang pernah membahas tentang layanan konseling individu dan kecanduan *game online* diantaranya adalah :

1. Skripsi yang ditulis Ulinnuha Nur Aini, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam tahun 2013, yang berjudul “Layanan Konseling Individu dalam Membantu Penyesuaian Sosial Siswa di SMP Piri 1 Yogyakarta”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tahap pelaksanaan layanan konseling individu yang dilakukan guru bimbingan dan konseling dalam membantu penyesuaian sosial siswa, serta untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan layanan konseling individu dalam membantu penyesuaian sosial siswa di SMP Piri 1 Yogyakarta. Hasil skripsi ini adalah pelaksanaan layanan konseling individu dalam membantu penyesuaian sosial siswa di SMP Piri 1 Yogyakarta sangatlah baik. Jadi hasil yang didapat dari skripsi di atas adalah tentang perbedaan-perbedaan data yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelaksanaan konseling individu.⁶
2. Skripsi yang ditulis oleh Ahmad Nur Mutaqin, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, jurusan Bimbingan dan Konseling Islam tahun 2010, yang berjudul “Konseling Individu Pada Siswa yang Tidak Lulus UN di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan Sleman.”. Hasil penelitiannya adalah metode konseling individual pada siswa yang tidak lulus UN (Ujian Negara) di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan menggunakan dua metode konseling

⁶ Ulinnuha Nur Aini dengan judul, *Layanan Konseling Individu dalam Membantu Penyesuaian Sosial Siswa di SMP Piri 1 Yogyakarta*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013)

individu yaitu dengan metode konseling dengan pemberian mau'idzah tausiyah, jemput bola dan kunjungan rumah serta peran guru bimbingan dan konseling pada siswa agar keluar dari masalah yang dihadapinya.⁷

3. Skripsi yang ditulis oleh Natalia Imanuel, Universitas Indonesia, tahun 2009, yang berjudul “Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan *Game Online* dan yang Tidak Kecanduan *Game Online*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 87 dan hasilnya menunjukkan dari lima faktor yang menggambarkan kepribadian seseorang menurut *Five Factor Model of Personality*, tidak terdapat perbedaan antara kelompok remaja yang kecanduan *game online* dan tidak kecanduan dalam hal *Neuroticism, Extraversion, Openness, dan Agreeableness*, namun terdapat perbedaan dalam faktor *Conscientiousness*.⁸
4. Skripsi yang ditulis oleh Suciati, Universitas Negeri Semarang, tahun 2013, yang berjudul “Konseling Keluarga *I-Cacho-E* Untuk Mengurangi Kecanduan *Game*.” Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa implementasi model konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan bermain *game* memberikan dampak positif untuk mengurangi kecanduan *game* pada siswa.⁹

⁷ Ahmad Nur Mutaqin, *Konseling Individual Pada Siswa yang Tidak Lulus UN di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan Sleman*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2010).

⁸ Natalia Imanuel, *Gambaran Profil Kepribadian Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Jakarta: Universitas Indonesia, 2009).

⁹ Suciati, *Konseling Keluarga I-Cacho-E Untuk Mengurangi Kecanduan Game*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013)

Berdasarkan skripsi-skripsi di atas, penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan atau terbentuk lapangan seperti halnya penulis lakukan, yang membedakan dari penelitian ini adalah bahwa dalam penelitian skripsi ini lebih menekankan pada pembahasan tentang tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* yang duduk di kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Ali Maksum Yogyakarta.

G. Kerangka Teori

1. Konseling Individu

a. Pengertian Konseling Individu

Konseling individual yaitu layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik atau konseli mendapatkan layanan langsung tatap muka (secara perorangan) dengan guru bimbingan dalam rangka pembahasan pengentasan masalah pribadi yang di derita konseli.¹⁰ Konseling individu berlangsung dalam suasana komunikasi atau tatap muka secara langsung antara guru bimbingan dan konseling dengan siswa yang membahas berbagai masalah yang dialami siswa. Pembahasan masalah dalam konseling individu bersifat mendalam serta menyentuh hal-hal penting tentang diri siswa (sangat mungkin menyentuh rahasia pribadi siswa), tetapi juga bersifat spesifik menuju kearah pemecahan masalah.

¹⁰ *Ibid*, hal. 84.

Melalui konseling individu, siswa akan memahami kondisi dirinya sendiri, lingkungannya, permasalahan yang dialami, kekuatan dan kelemahan dirinya, serta kemungkinan upaya untuk mengatasi masalahnya.¹¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konseling individu adalah pemberian bantuan guru bimbingan dan konseling kepada siswa secara tatap muka untuk menyelesaikan permasalahan kecanduan *game online* pada siswa.

b. Tujuan Konseling Individu

Tujuan konseling individu adalah mengentaskan dan memecahkan masalah yang dialami siswa.

Apabila masalah siswa itu dicirikan sebagai berikut:¹²

- 1) Sesuatu yang tidak disukai
- 2) Sesuatu yang ingin dihilangkan
- 3) Sesuatu yang dapat menghambat atau menimbulkan kerugian.

Maka upaya pengetasan masalah siswa melalui konseling individu akan merugikan intensitas ketidaksukaan atas suatu masalah dan mengurangi intensitas hambatan serta kerugian yang ditimbulkan. Layanan konseling individu mampu meringankan beban siswa, meningkatkan kemampuan siswa dan mengembangkan potensi siswa.

¹¹ *Ibid*, hal. 164.

¹² Akhmad Sudrajad, *Mengatasi Masalah Siswa Melalui Layanan Konseling Individu*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2011), hal. 36.

Tujuan khusus dari layanan konseling individu adalah agar para siwa dapat menemukan dirinya mengenal dirinya dan mampu merencanakan masa depan agar tercapai perkembangan yang optimal para individu yang dibimbing.¹³

Tujuan konseling yang terkait dengan aspek keislaman yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk menghasilkan suatu perubahan, perbaikan, kesehatan dan kebersihan jiwa dan mental. Jiwa menjadi tenang, jinak dan damai, bersikap lapang dada dan mendapatkan pencerahan taufik dan hidayah Tuhannya.
- 2) Untuk menghasilkan suatu perubahan, perbaikan, kesopanan tingkah laku yang dapat memberikan manfaat baik apda diri sendiri, lingkungan keluarga, lingkungan kerja maupun lingkungan sosial dan alam sekitar.
- 3) Untuk menghasilkan kecerdasan emosi para individu sehingga muncul dan berkembang rasa toleransi, kesetia kawan, tolong menolong dan rasa kasih sayang.
- 4) Untuk menghasilkan kesadaran spiritual sehingga muncul keinginan untuk taat kepada-Nya, mematuhi segala perintah-Nya, serta ketabahan menerima ujian-Nya.

¹³ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007), hal. 55.

- 5) Untuk menghasilkan potensi Ilahiyah, sehingga dengan potensi itu individu dapat melakukan tugasnya sebagai khalifah dengan baik dan benar.¹⁴

Berdasarkan tujuan diatas maka dapat diketahui bahwa tujuan bimbingan dan konseling adalah membantu siswa dalam mengurangi kecanduan bermain *game online*.

c. Populasi-populasi Konseling yang Spesifik

Konselor di hampir semua lingkup menghadapi beragam problem individu. Karena pemberian perhatian perlu ditingkatkan untuk beberapa jenis populasi, ada baiknya kita membahas lebih detail populasi-populasi khusus tersebut:¹⁵

1) Para Pecandu Narkoba

2) Tembakau

3) Alkohol

4) Perempuan

5) Manula

6) Bisnis dan industri

7) Pasien AIDS

8) Korban kekerasan

9) Gay dan Lesbian

10) Penyandang cacat

¹⁴ Hamdan Bakran Adz-Dzaky, *Konseling & Psikoterapi Islam*, (Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2006), hal. 221.

¹⁵ Robert L. Gobson dan Marianne H. Mitchell, *Bimbingan dan Konseling Edisi Ketujuh*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hal. 252-267.

11) Warga miskin

12) Broken home

13) Pecandu game

2. Tahap-Tahap Konseling Individu

Proses konseling individu adalah suatu tahapan untuk mengadakan perubahan pada diri siswa atau perubahan itu sendiri pada dalamnya adalah menimbulkan suatu yang baru berupa perubahan pandangan, sikap, keterampilan, dan sebagainya.¹⁶

Adapun tahap-tahap pelaksanaan konseling individu menurut Dewa Ketut Sukardi sebagai berikut:

a. Analisis

Langkah analisis merupakan langkah untuk memahami kehidupan individu siswa (konseli), yaitu dengan menghimpun data dari berbagai sumber. Dengan arti lain, analisis merupakan kegiatan penghimpunan data tentang siswa (konseli) yang berkenaan dengan bakat, minat, motif, kehidupan fisik, kehidupan emosional serta karakteristik yang dapat menghambat atau mendukung penyesuaian diri dari individu.¹⁷

Alat-alat yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka langkah analisis ini, sebagai berikut:

¹⁶ Dewa Ketut Sukardi, *Dasar-dasar Bimbingan...*, hal. 107.

¹⁷ Dewa Ketut Sukardi & Desak P. E. Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal.63.

1) Kartu pribadi (*commulative record*)

Kartu pribadi (*commulative record*) adalah kartu yang dimiliki oleh siswa.

2) Pedoman wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara guru bimbingan dan konseling dengan siswa. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid. Untuk mencapai tujuan wawancara yang baik, kiranya perlu disusun suatu pedoman wawancara yang rinci dan sistematis.

3) Catatan anekdot

Catatan anekdot adalah menggambarkan perilaku siswa dalam situasi berbahaya. Gambaran ini diambil secara sistematis dan diharapkan tidak bercampur baur dengan berbagai macam interpretasi walaupun dalam kenyataannya biasanya sering bercampur antara kejadian dan interpretasi. Dalam catatan anekdot ini ada tiga tipe, yaitu catatan anekdot tipe deskriptif, catatan anekdot tipe interpretatif, dan catatan anekdot tipe evaluatif

4) Daftar cek

Buku raport adalah buku laporan pendidikan siswa yang berisikan nilai-nilai hasil pendidikan yang telah tercapai oleh seorang siswa selama dalam kegiatan belajar persemester.

5) Hasil pemeriksaan psikologi

Hasil pemeriksaan psikologi sebagai berikut:

a) Tes hasil belajar

Tes ini yang mengukur apa yang telah dipelajari siswa diberbagai studi. Tipe tes hasil belajar yang khusus adalah tes kesiapan, yang bertujuan memperkirakan sampai seberapa jauh subjek dapat mengambil manfaat dari suatu program pendidikan, misalnya testing dalam keterampilan membaca dan penalaran *numberik* menjelang saat masuk sekolah dasar. Tipe khusus yang lain adalah meneliti sebab-sebab timbulnya kesulitan dalam mempelajari bidang-bidang studi tertentu, agar siswa dapat ditolong dalam mengatasi kesulitan dan melengkapi kekurangannya.¹⁸

b) Tes kemampuan intelektual

Tes ini yang mengukur taraf kemampuan berpikir terutama berkaitan dengan potensi untuk mencapai taraf prestasi tertentu dalam belajar di sekolah.

c) Tes bakat

Tes ini mengukur taraf kemampuan siswa untuk berhasil dalam bidang studi tertentu.

¹⁸ *Ibid*...hal.161

d) Tes minat

Tes minat ini mengukur kegiatan-kegiatan yang paling siswa sukai. Tes minat bertujuan untuk membantu siswa dalam memilih macam kegiatan yang kiranya paling sesuai baginya.

e) Tes kepribadian

Tes ini mengukur ciri-ciri kepribadian yang bukan khas bersifat kognitif, bersifat karakter, sifat temperamen, emosional, kesehatan mental, relasi sosial dengan orang lain, serta bidang-bidang kehidupan yang menimbulkan kesukaran dalam penyesuaian hidup.

6) Angket

Angket adalah seperangkat pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, yaitu digunakan untuk mengubah berbagai keterampilan oleh siswa menjadi data, serta dapat pula digunakan untuk mengungkapkan pengalaman-pengalaman yang telah dialami pada saat ini.

Dalam angket ini berisi daftar cek masalah siswa seperti Alat Ungkap Masalah (AUM), Identitas Kebutuhan dan Masalah Siswa (IKMS), dan sosiometri.

7) Pedoman observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki.

b. Sintesis

Sintesis adalah langkah menghubungkan dan merangkum data. Ini berarti bahwa dalam langkah sintesis guru bimbingan dan konseling mengorganisasi dan merangkum data sehingga tampak dengan jelas gejala atau keluhan-keluhan siswa, serta hal-hal yang melatarbelakangi masalah siswa (konseli). Rangkuman data dibuat berdasarkan data yang diperoleh dalam langkah analisis.

c. Diagnosis

Diagnosis adalah langkah menemukan masalahnya atau mengidentifikasi masalah. Langkah ini meliputi proses interpretasi data. Data tersebut meliputi gejala-gejala masalah, kekuatan, dan kelemahan siswa. Proses penafsiran data berkaitan dengan perkiraan guru bimbingan dan konseling terhadap masalah siswa.

d. Prognosis

Prognosis yaitu langkah alternatif bantuan yang dapat atau mungkin diberikan kepada siswa (konseli) sesuai dengan masalah yang dihadapi sebagaimana yang ditemukan dalam langkah diagnosis.

e. Langkah konseling

Langkah konseling atau *treatment* merupakan pemeliharaan yang berupa inti pelaksanaan konseling yang meliputi berbagai bentuk usaha, diantaranya: menciptakan hubungan yang baik antara guru bimbingan dan konseling dengan siswa (klien/konseli), menafsirkan data, memberikan berbagai informasi, serta merencanakan berbagai

bentuk kegiatan bersama siswa (klien/konseli). Bentuk-bentuk bantuan yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah melalui konseling ini diantara lain:

- 1) Mempertkuat diri dalam lingkungan (memperkuat komformitas)
- 2) Mengubah lingkungan
- 3) Memilih lingkungan yang memadai
- 4) Mempelajari keterampilan yang diperlukan
- 5) Mengubah sikap pemberian bantuan melalui konseling ini bisa dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik konseling seperti:
 - a) Menciptakan hubungan baik (*rapport*)
 - b) Membantu siswa meningkatkan pemahaman diri
 - c) Memberikan nasihat atau merencanakan program kegiatan
 - d) Membantu siswa dalam melaksanakan keputusan atau rencana kegiatan yang dipilih
 - e) Merujuk ke pihak lain.

f. *Follow-up*

Langkah *follow-up* atau tindak lanjut merupakan suatu langkah penentuan efektif tidaknya suatu usaha konseling yang telah dilakukannya. Langkah ini membantu siswa (konseli/klien) melakukan program kegiatan yang dipilihnya atau membantu siswa (konseli/klien) kembali memecahkan masalah-masalah baru yang berkaitan dengan masalah semula.

3. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian *game online*

Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.¹⁹

Sedangkan *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem, wifi, dan koneksi kabel. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sitem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.²⁰

b. Pengertian kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan

¹⁹ Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputondo, 2007), hal. 75.

²⁰ Wikipedia.org, *Permainan Darling (Game Online)*.

bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addictive* (berlebihan bermain game).²¹ 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.

c. Aspek kecanduan *game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan golongan psikologi dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Yaitu:

1) *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

2) *Withdrawal* (peranan diri)

Merupakan suatu upaya yang menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

²¹ Soejipto, dalam artikel Pertiwi, *Perilaku Adiksi Game Online*, 2007. Hal 3.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problem* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang terkait dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.²²

Remaja yang kecanduan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik dari

²² Young, K, *The Mental Health Concern For The New Millennium, cyberPsychology & Behavior*. (Cyber-Disorders, 2000), hal. 475-479. www.netaddiction.com/net_copulsions.htm

lingkungan, kehilangan kendali dan tidak dengan kegiatan lainnya.²³

d. Jenis-jenis *game online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1) *Massively multyplayer online person suter games* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda. Contoh permainan jenis ini antara lain: *Counterstrike, call of duty, poin blank*.

2) *Massively multyplayer online real time strategi games* (MMOORTS)

Game jenis ini menekankan pada kehebatan strategi permainannya. Tema permainan bisa berupa sejarah, contoh: *Warcraft, Starwars & Age of empiries*

²³ Chen, C. Y. & Chang, S. L, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To Use'rs Linking Of Design Feature*, (Taiwan, Asian journal of Health and Information Scinces: 2008), hal. 1-4

3) *Massively multyplayer online role playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Contohnya adalah: *The lord of the rings, final fantasy & dota*²⁴

e. Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*

Terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain *game online*:

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan 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.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *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.

²⁴ Laily Faridatun Nikmah dengan judul, *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Laki-Laki Kelas VII SMPN 13 Malang*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015).

4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya. Hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia firtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi item-item yang merupakan simbol kekuasaan.²⁵

f. Dampak bermain *game online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* ini, yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:²⁶

- 1) Dapat menguasai komputer
- 2) Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang mereka tidak ketahui.
- 3) Dari *game online* ini dapat menambah teman
- 4) Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online*-nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

²⁵ Yee, N, *Motivations Of Play In Online Games*, (Cyber Pschology dan Behavior, 2013)

²⁶ Laily Faridatun Nikmah dengan judul, *Hubungan Antara Kecanduan ...*

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* seperti:

- 1) Seorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang.
- 2) Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan.
- 3) Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (mbolos sekolah).
- 4) Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah dan sebagainya.
- 5) Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor dengan telanjang mata dapat membuat mata menjadi minus.

Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya.

g. Cara menangani siswa pecandu *game online*

Penanganan adiksi internet menurut Young (Caldwell & Cunningham, 2010); menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa²⁷:

- 1) Mengurangi waktu bermain *game*
- 2) Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban
- 3) Memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain

²⁷ Ridwan Syahrani, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Vol. 1 No. 1 Juni 2015

- 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 control yang baik.

Cara penanganan ketergantungan game online pada siswa yaitu:²⁸

- 1) Bagi pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar / *workshop* kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan.
- 2) Mengatur waktu belajar dan waktu bermain anak
- 3) Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukkan materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis-jenis game yang edukatif.
- 4) Menjalinkan komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.
- 5) Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan.

²⁸ Ridwan Syahrani, *Jurnal Psikologi Pendidikan...*

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang dilakukan untuk menemukan, menggali, dan melahirkan ilmu pengetahuan yang kebenarannya bisa dipertanggungjawabkan. Dalam pengertian lain metode penelitian merupakan cara-cara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan sebaik-baiknya untuk mengadakan penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian.²⁹

1. Jenis Penelitian

Untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan mempermudah pelaksanaan penelitian serta mencapai tujuan yang ditentukan, maka penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengambil data-data primer dari lapangan.³⁰ Lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lokasi penelitian yaitu MTs Ali Maksum Yogyakarta.

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif.³¹ Dalam penelitian ini penulis berusaha memperoleh data yang sesuai dengan gambaran, keadaan, realita dan fenomena yang diselidiki. Sehingga data yang diperoleh oleh penulis bisa dideskripsikan secara rasional dan objektif sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini penulis mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan subyek dan obyek penelitian yang berisi

²⁹ Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Mandar University Press, 1995), hlm. 72

³⁰ Lexy J, Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hlm. 4.

³¹ *Ibid*, hlm. 6

konseling kelompok untuk meningkatkan efikasi diri siswa MTs Ali Maksum Yogyakarta.

2. Subyek dan Obyek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu orang atau individu atau kelompok yang dijadikan unit atau satuan yang diteliti. Subyek penelitian merupakan sumber informasi untuk mencari data dan masukan-masukan dalam mengungkapkan masalah penelitian atau yang dikenal dengan istilah informasi yaitu orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.³²

Adapun subyek dalam penelitian ini ada 2 unsur yaitu:

- 1) Guru Bimbingan dan Konseling MTs Ali Maksum Yogyakarta Bapak Ubaidillah S.Pd.
- 2) 5 Siswa kelas VIII MTs Ali Maksum Yogyakarta yaitu KM, SD, IK, AD dan KH. Dalam penelitian ini penulis mencari informasi, baik berupa data, dokumen atau wawancara sehingga terpilih lima siswa putra dari 78 siswa putra di MTs Ali Maksum Yogyakarta. Dengan kriteria, 5 siswa yang paling banyak menghabiskan waktu / untuk bermain *game online* dilihat dari absensi kegiatan pondok/asrama yang paling banyak membolos. Hal ini juga didukung dengan pembimbing pondok yang mengecek langsung di tempat bermain *game online* dan membuat catatan khusus. Dari 78 siswa

³² Sanapiah Faisal, *Format-Format Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), hlm. 109.

tersebut, 5 siswa inilah yang menghabiskan 3-5 jam sehari disaat bukan hari libur, jika saat hari libur mereka bisa menghabiskan 5-10 jam untuk bermain *game online*, sedangkan rata-rata siswa lain yang bermain *game online* hanya sekisar 2-3 jam sehari.

b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian yaitu permasalahan-permasalahan yang menjadi titik sentral perhatian suatu penelitian.³³ Obyek penelitian ini adalah tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* yang duduk di kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Ali Maksum Yogyakarta.

3. Alat Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data dan mempunyai ciri yang spesifik apabila dibandingkan dengan teknik yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.³⁴ Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja panca indra mata serta dibantu dengan panca indra lainnya.

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 115.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 145.

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.

Teknik pelaksanaan observasi ini dapat dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama objek yang diselidiki dan tidak langsung yakni pengamatan yang dilakukan berlangsungnya peristiwa yang diselidiki.³⁵

Penulis melakukan observasi non partisipan melalui pengamatan yang terkait dengan penelitian. Secara terperinci, observasi non partisipan yang dilakukan penulis untuk mendapatkan data mengenai gambaran umum lokasi penelitian yaitu MTs Ali Maksum Yogyakarta, serta untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang terkait dengan pelaksanaan konseling individu, seperti keadaan sekolah dan lingkungannya.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan jalan tanya jawab secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.³⁶ Sedangkan menurut Bimo Walgito, wawancara yaitu salah satu metode untuk mendapatkan data

³⁵ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Pers, 2000), hlm. 100.

³⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid II, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), hlm. 217.

anak atau orang yang mengadakan hubungan secara langsung dengan informan (*face to face relation*).³⁷

Adapun wawancara yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah bebas terpimpin, yaitu peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden berdasarkan pedoman wawancara yang sudah disiapkan secara lengkap, dengan suasana tidak formal.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari subyek, baik kepada Guru BK dan 5 siswa kelas VIII, adapun data yang ingin diperoleh adalah tentang tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.³⁸

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa penting yang sudah berlalu. Dokumen-dokumen yang digunakan berupa brosur dan *soft file*. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya

³⁷ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah III*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), hlm. 4.

³⁸ Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Kasara, 1996), hlm. 59.

foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.³⁹

Metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah brosur dan *soft file* digunakan untuk mendapatkan data tentang profil MTs Ali Maksum Yogyakarta yang meliputi letak geografis, sarana dan prasarana, sejarah berdiri dan berkembangnya sekolah, visi, misi dan tujuan sekolah, struktur organisasi, dan jenis kegiatan ekstra kurikuler yang ada di MTs Ali Maksum Yogyakarta, serta program kerja tahunan BK.

4. Metode Analisis Data

Dalam proses analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif deskriptif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Berikut langkah-langkah dalam analisis data deskriptif kualitatif: ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru. Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verivication*).⁴⁰

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

³⁹ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif...*, hlm. 82.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 246.

Reduksi data diartikan secara sempit sebagai proses pengurangan data, namun dalam arti yang lebih luas adalah proses penyempurnaan data, baik pengurangan terhadap data yang kurang perlu dan tidak relevan, maupun penambahan terhadap data yang dirasa masih kurang.

Reduksi data diawali dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya terhadap isi dari suatu data yang berasal dari lapangan. Sehingga data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencari bila diperlukan tentang hasil pengamatan. Dengan begitu, dalam reduksi ini ada data yang akan terbuang dan ada pula data yang terpilih.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasar kategori atau pengelompokan-pengelompokan yang diperlukan. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan proses menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat, dan naratif dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan dikuasai oleh peneliti sebagai dasar pengambilan kesimpulan yang tepat.

c. *Conclusion Drawing / Verification*

Penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan proses perumusan makna dari hasil penelitian yang diungkapkan dengan kalimat yang singkat-padat dan mudah difahami, serta dilakukan dengan cara berulang kali melakukan peninjauan mengenai kebenaran dari penyimpulan itu, khususnya berkaitan dengan relevansi dan konsistensinya terhadap judul, tujuan dan perumusan masalah yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan di awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten dalam mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikumpulkan merupakan kesimpulan yang kredibel.

5. Pengecekan keabsahan Data

Keabsahan data dipandang sebagai sesuatu yang sangat penting dalam penelitian ilmiah. Maka dari itu diperlukan pengujian guna mengukur sejauh mana keabsahan data tersebut. Untuk menguji keabsahan data yang didapat sehingga benar-benar sesuai dengan yang peneliti maksud maka dalam implementasinya peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan.⁴¹

Dalam hal ini penulis membandingkan dan mengecek kembali data yang didapatkan baik dari hasil observasi. Wawancara maupun

⁴¹ Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung, Tarsilo, 1985) ,hlm.135.

dokumentasi. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan penulis adalah triangulasi sumber. Dimana dalam triangulasi ini data dibandingkan dan dicek balik derajat keabsahannya, dengan cara sesudah peneliti mengecek kembali antara data yang dihasilkan yang sebenarnya.

Contohnya perbandingan antara yang diungkap siswa dengan yang diungkap guru Bimbingan dan Konseling yang menurut siswa, mengalami kesulitan dalam mengkap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, sedangkan guru bimbingan dan konseling.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam Bab III, maka dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan guru bimbingan dan konseling dalam komunikasi penyesuaian diri siswa kelas VIII Tahun ajaran 2016/2017 MTs Ali Maksum Yogyakarta yaitu meliputi: yang pertama analisis di MTs Ali Maksum Yogyakarta menggunakan alat ungkap data seperti, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Kedua sintesis yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling MTs Ali Maksum Yogyakarta yaitu dengan menggabungkan beberapa sumber dari wali kelas, guru mata pelajaran, teman bermain, dan guru piket. Ketiga diagnosis yang diperoleh guru bimbingan dan konseling bahwa, penyebab para klien kecanduan bermain *game online* adalah merasa suntuk dengan kegiatan madrasah dan pondok pesantren, sebagai hobi/kegemaran dan terpengaruh oleh teman, serta didukung oleh uang saku mereka yang berlebih. Keempat prognosis yang dilakukan guru bimbingan dan konseling yaitu dengan membuat langkah-langkah dalam mengentaskan masalah siswa sesuai dengan masalah yang dihadapi siswa. Kelima konseling individu yang dilakukan guru bimbingan dan konseling yaitu untuk membantu siswa menyelesaikan masalah pribadinya. Dan yang terakhir *follow up* yang dilakukan guru bimbingan dan konseling yaitu dengan cara mengamati kondisi

siswa setelah satu minggu atau dua minggu proses konseling individu berlalu, mengamati ada perubahan dari klien atau tidak.

B. Saran-saran

1. Kepala Sekolah

- a. Demi efektifnya pelaksanaan bimbingan dan konseling di MTs Ali Maksum Yogyakarta, maka alangkah baiknya jika ditambah jam khusus Bimbingan dan Konseling dalam satu minggu bagi kelas.
- b. Demi efektifnya pelaksanaan bimbingan dan konseling di MTs Ali Maksum Yogyakarta, maka alangkah baiknya jika layanan-layanan yang ada di sekolah lebih diterapkan lagi, terutama dalam layanan konseling individu, agar dapat memudahkan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan konseling kepada siswa.

2. Guru Bimbingan dan Konseling

- a. Demi efektifnya pelaksanaan layanan konseling individu dalam membantu menyelesaikan masalah siswa, sebaiknya guru bimbingan dan konseling lebih tanggap menanganani siswa.
- b. Untuk menunjang kinerja bimbingan dan konseling, maka perlu adanya sosialisasi bimbingan dan konseling sehingga siswa dapat memahami fungsi dan tugas bimbingan dan konseling.

3. Peneliti selanjutnya

Harapan untuk peneliti selanjutnya dapat memperdalam kembali Layanan Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu *Game Online*.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, puji syukur terhadap Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehat, rahmat rezeki dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Layanan Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu *Game Online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta Kelas VIII Tahun Ajaran 2016/2017”. Dalam kepenulisannya, peneliti berupaya untuk yang terbaik, namun penulisan skripsi masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Atas kritik dan saran yang diberikan, penulis mengucapkan banyak terimakasih.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Nur Mutaqin, *Konseling Individual Pada Siswa yang Tidak Lulus UN di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan Sleman*. Skripsi, tidak diterbitkan, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2010.
- Akhmad Sudrajad, *Mengatasi Masalah Siswa Melalui Layanan Konseling Individu*, Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2011.
- Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, Yogyakarta: Gajah Mada University Pers, 2000.
- Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah III*, Yogyakarta: Andi Offset, 1995.
- Dewa Ketut Sukardi, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Dewa Ketut Sukardi & Desak P. E. Nila Kusmawati, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Dudung Hamdun, *Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Gede Eko Darsa Saputra, dkk, "*Internet Game Online*", makalah, Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", 2009.
- Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Hamdan Bakran Adz-Dzaky, *Konseling & Psikoterapi Islam*, Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru, 2006.
- Hida Nur Aini. *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, Skripsi, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Jurusan Psikologi Fakultas Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2014.
- Hibawa S. Rahman, *Bimbingan dan Konseling Pola 17*, Yogyakarta: UCY Press, 2011.
- Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Kasara, 1996.

- Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mandar University Press, 1995.
- Lexy J, Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993..
- M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok*, Jogjakarta:IRCiSoD, 2012.
- Natalia Imanuel, *Gambaran Profil Kepribadian Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*, Skripsi, tidak diterbitkan, Jakarta: Universitas Indonesia, 2009.
- Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004.
- Robert L. Gobson dan Marianne H. Mitchell, *Bimbingan dan Konseling Edisi Ketujuh*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001.
- Sanapiah Faisal, *Format-Format Penelitian Sosial*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008.
- Sofyan S, Willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suciati, *Konseling Keluarga I-Cacho-E Untuk Mengurangi Kecanduan Game*, Skripsi, tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid II, Yogyakarta: Andi Offset, 1989.
- Syarifudin Dahlan, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Ulinuha Nur Aini dengan judul, *Layanan Konseling Individu dalam Membantu Penyesuaian Sosial Siswa di SMP Piri 1 Yogyakarta*, Skripsi, tidak diterbitkan. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.
- Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Bandung,Tarsilo,1985.

CURRICULUM VITAE

A. PRIBADI

Nama : Fatychaeny Fatma Fa'iza
TTL : Magelang, 09 April 1993
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Kleteran RT II, TW IV, Grabag, Magelang

Alamat di Yogyakarta : Asrama Gajah Putih II, Krapyak, Sewon, Bantul

No. Telp/Hp : 082138480560
e-mail : yasam.manis_asin@ymail.com

B. ORANG TUA

Nama Ayah : Bibit Suwito
Nama Ibu : Sri Ningsih
Alamat : Kleteran RT II, TW IV, Grabag, Magelang

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD N Grabag 1 (Lulus Tahun 2002)
2. SMP N 1 Grabag (Lulus Tahun 2008)
3. MA Ali Maksum Yogyakarta (Lulus Tahun 2012)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 16 April 2017
Yang membuat,

Fatychaeny Fatma Fa'iza
12220082