

**PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI
SISWA PECANDU *GAME ONLINE* DI MA AL-MUNIROH KECAMATAN
UJUNG PANGKAH GRESIK**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I

Disusun Oleh:

Muhammad Maftuh Ridlo

NIM. 12220116

Dosen Pembimbing:

Dr. Irsyadunnas. M.Ag

NIP. 19710413 199803 1 006

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

2019



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-1250/Un.02/DD/PP.05.3/06/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

**Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu Game Online di
MA Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **Muhammad Maftuh Ridlo**
NIM/Jurusan : **12220116/BKI**
Telah dimunaqasyahkan pada : **Selasa, 7 Mei 2019**
Nilai Munaqasyah : **91 (A-)**

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

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang/Penguji I,

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

Penguji II,

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

Penguji III,

Drs. H. Abdullah, M.Si.
NIP 19640204 199203 1 004

Yogyakarta, 11 Juni 2019

Dekan,



Dr. Hj. Nurhannah, M. Si
NIP 19690310 198703 2 001

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb.

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

Nama : Muhammad Maftuh Ridlo

NIM : 12220116

Judul Skripsi : Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu *Game Online* di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Ilmu Sosial.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Yogyakarta, 02 Mei 2019


Mengetahui:

Ketua Program Studi,

Pembimbing Skripsi,


A. Saïd Hasan Basri, S.Psi, M.Si.

NIP: 19750427 200801 1 008


Dr. Irsyadunnas, M.Ag

NIP: 19710413 199803 1 006

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Maftuh Ridlo
NIM : 12220116
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi yang berjudul: Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu *Game Online* di MA Al-Mumiroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik, adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan peneliti tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang peneliti ambil sebagai acuan.

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

Yogyakarta, 02 Mei 2019



Muhammad Maftuh Ridlo
NIM: 12220116

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Kedua Orangtua

Abah H. Imam Mawardi, S.Pd.I

Ibu Nur Anisah

Engkaulah malaikat tanpa sayap. Perjuangan kalianlah yang menjadikan penulis sampai menjadi saat ini.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

Sabda Rasulullah SAW,

خير الناس أنفعهم للناس

“Khairunnas anfa’uhum linnas”

“Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain”.

(HR. Bukhari dan Muslim)ⁱ



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ⁱ Diriwayatkan oleh Abdullah bin Umar, dalam kitab Syekh Al-Albani, “al-silsillah as-sahihah”, hlm/no. 906

KATA PENGANTAR

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Puji syukur, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, sehingga penulis masih mempunyai kesempatan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu memberi inspirasi bagi kami untuk saling peduli dan berbagi.

Alhamdulillah, penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala partisipasinya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi.,M.A.,Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Nurjannah, M.Si, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak A. Said Hasan Basri, S.Psi, M.Si, selaku ketua program studi Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Irsyadnas, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas segala bimbingan, dukungan dan ilmu yang telah diberikan.

5. Segenap staff Tata Usaha Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam dan staff Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang membantu memberi kemudahan urusan administrasi bagi penulis selama kegiatan perkuliahan sampai akhir masa studi.
6. Geng KENCLENG (Wahyu, Ipang, Maman, Bogel, Oman, Gareng, Andi, Mukhlas, Mbah Dukun, Gondrong, Ilham Asin, Yemi, Arul, Heri Pongo) yang selalu memberikan warna dalam persahabatan diantara kita, semoga tradisi GELAR kita selalu terjaga sampai anak cucu kita nanti. Aamiin.
7. Teman-teman program studi Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2012 yang empat tahun belajar saling mendukung dan telah banyak memberi arti. Terutama buat Nur Hamid yang selalu menjadi motivator bagi penulis.
8. Teman-teman KKN 86 UIN di Ngaseman KP (Afif, Argo, Putra, Akmal, Heri, Fikri, Fajry, Laila, Iffi) yang telah mengajarkan banyak hal tentang hidup dan berjuang bersama memberi makna dalam kegiatan kuliah kerja nyata.
9. Segenap teman-teman yang ada di KULIKOPI kalian adalah penyemangat ulung bagi penulis. YOUROCK.!!
10. Teman-teman VISKA vespa uin suka yang selalu memberikan motivasi lewat lelucon dan candaan mereka, semoga hari rabu sore masih bisa kumpul lagi di gerbang kampus timur.

11. Untuk teman kos satu-satunya yang selalu sabar dengan tingkah pola saya yakni Faiq Ilmadina.
12. Untuk Abdul Kholiq yang selalu memeberikan dukungan besar bagi penulis, seperti orang tua kedua saya dijogja.
13. Untuk sepasang mata yang menginspirasi.
14. Untuk Iwan Fals, Rhoma Irama, yang menginspirasi lewat lagunya.
15. Berbagai pihak yang telah membantu proses penulisan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan pada masa yang akan datang. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 02 Mei 2019

Penulis

Muhammad Maftuh Ridlo

ABSTRAK

MUHAMMAD MAFTUH RIDLO (12220116), Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Siswa Pecandu *Game Online* di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik. Skripsi. Yogyakarta: Prodi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

Latar belakang penelitian ini didasari atas keprihatinan peneliti akan kebiasaan siswa yang mengalami kecanduan game online dan juga akan berdampak negatif bagi pribadi siswa dan juga prestasi akademik siswa yang mengalami kecanduan game online. Pada penelitian ini membahas tentang bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam membantu siswa yang mengalami kecanduan game online, hal tersebut mencakup beberapa langkah yang digunakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menangani masalah yang dialami oleh para siswa di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah, Gresik.

Penelitian ini termasuk dalam jenis lapangan (*field research*). Subjek dalam penelitian ini adalah guru bimbingan dan konseling, serta empat siswa MA kelas XI IPS MA Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah, Gresik. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data berupa wawancara dan dokumentasi serta teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data dan mereduksinya menjadi kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tugas dan fungsi guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* bagi siswa kelas XI IPS MA Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik. Yaitu : Pertama, sebagai perencana program dalam peranan ini Guru bimbingan dan konseling membuat perencanaan program bimbingan dan konseling, baik program mingguan, bulanan, dan tahunan. Kedua, sebagai administrator guru bimbingan dan konseling mencatat point-point penting saat berlangsungnya Bimbingan agar tau sedalam apa tingkat kecanduan siswa dengan *game online* tersebut, maka dari itu guru bimbingan dan konseling juga tau mana yang terlalu banyak bermain *game online* dan mana yang bermainnya biasa saja. Ketiga, sebagai penasehat guru Bimbingan dan Konseling hanya sebagai fasilitator yaitu mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam menemukan solusi pemecahan masalahnya. Keempat, sebagai konsultan peranan ini untuk memudahkan konsultasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran, orangtua, dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa Kelima, sebagai pemberi informasi peran utama guru bimbingan dan konseling adalah memberikan informasi, informasi awal digunakan guru bimbingan dan konseling melalui Layanan informasi. Keenam, sebagai tester guru bimbingan dan konseling memberikan follow up terhadap perkembangan yang dialami oleh siswa.

Key Word: Peran Guru Bimbingan dan Konseling, Siswa Kecanduan Game Online.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| ABSTRAK..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I: PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Penegasan Judul..... | 1 |
| B. Latar Belakang Masalah..... | 4 |
| C. Rumusan Masalah..... | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 6 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| F. Kajian Pustaka..... | 7 |
| G. Kerangka Teori..... | 10 |
| H. Metode Penelitian..... | 25 |
| BAB II: GAMBARAN UMUM BIMBINGAN DAN KONSELING SMP ALI MAKSUM YOGYAKARTA..... | 33 |
| A. Sejarah Singkat MA Al-Muniroh | 33 |
| B. Letak Geografis | 34 |
| C. Periode Kepemimpinan..... | 36 |
| D. Visi dan Misi | 36 |
| E. Struktur Organisasi | 40 |

| | |
|--|-----------|
| F. Keadaan Guru dan Karyawan..... | 41 |
| G. Peserta Didik | 44 |
| H. Jenis Program Unggulan | 45 |
| I. Gambaran Umum Bimbingan dan Konseling | 46 |
| J. Keadaan BK dan Ruang BK..... | 47 |
| | |
| BAB III: TUGAS DAN FUNGSI GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI SISWA PECANDU GAME ONLINE DI MA AL-MUNIROH KECAMATAN UJUNGPAKANGKAH GRESIK | 51 |
| A. Sebagai Perencana Program..... | 51 |
| B. Sebagai Administrator | 55 |
| C. Sebagai Penasehat..... | 56 |
| D. Sebagai Konsultan | 60 |
| E. Sebagai Pemberi Informasi | 62 |
| F. Sebagai Tester | 70 |
| BAB IV: PENUTUP..... | 73 |
| A. Kesimpulan..... | 73 |
| B. Saran | 73 |
| C. Penutup..... | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 76 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | | |
|---------|--|----|
| Tabel 1 | Luas Wilayah Kecamatan Ujungpangkah tahun 2016 | 35 |
| Tabel 2 | Keadaan Ruang BK..... | 48 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Istilah penting yang membentuk kesatuan judul perlu dijelaskan secara operasional. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian “Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan *Game online* di Madrasah Aliyah Al Muniroh Ujungpangkah Gresik”. Istilah penting yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

1. Peran Guru Bimbingan dan Konseling

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, peran berarti poses, cara yang diterapkan oleh individu, kelompok, atau institusi dalam membentuk sesuatu.¹ Sedangkan menurut etimologi peran berarti suatu tindakan merujuk pada tugas dan fungsi yang dilakukan seseorang yang menjadi bagian atau memegang pimpinan, terutama (dalam terjadinya sesuatu hal atau peristiwa).²

Makna guru dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti pembimbing, pendidik, pengajar, pengasuh, tutor.³ Dan guru BK berarti pembimbing yang

¹ KEMENDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 199), hlm. 133.

² W.J.S Poewardaminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1976), hlm 175.

³Jusuf Sjarif Badudu dan Sultan Muhammad Zain, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan 1994), hlm. 222.

memberikan bimbingan kepada orang lain dengan menggunakan metode psikologis.⁴

Guru BK adalah guru Bimbingan dan Konseling atau disebut juga pembimbing atau konselor yang memberikan bimbingan dan konseling secara langsung bertanggung jawab atas pengelolaan program Bimbingan dan Konseling di sekolah.⁵

Jadi yang dimaksud peran guru BK dalam penelitian ini adalah tindakan merujuk pada tugas dan fungsi yang dilakukan seorang ahli di bidang bimbingan dan konseling kepada siswa di sekolah dengan menggunakan metode psikologis.

2. Mengatasi Siswa Kecanduan *Game online*

Mengatasi adalah menghindarkan siswa dari kegelisahan.⁶ Siswa adalah siswa (terutama pada tingkat dasar dan menengah) pelajar.⁷ Menurut KBBI, kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran, (hingga lupa hal-hal lain) amat menggemari atau menyukai.⁸ Adiksi atau kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktifitas tertentu.⁹ Sehingga mengganggu keberfungsian sosialnya.

⁴ Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm 330.

⁵ Saring Marsudi, *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2003), hlm. 18.

⁶ Zakiah Darajat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta: Gunung Agung, 1968) hlm. 121.

⁷ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 40.

⁸ Suharso dan Ana Retnoningsi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV Widyakarya, 2011), hlm. 103.

⁹ Soejipto, *Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya*, *Psychological Journal*. Vol 23. No. 1, (Anima: Indonesia 2007), hlm 84-90.

Menurut Freeman menjelaskan bahwa kecanduan merupakan suatu keadaan kompulsif dalam menggunakan sesuatu baik itu menggunakan zat atau perilaku yang berpotensi menimbulkan bahaya.¹⁰

Game online yaitu suatu permainan (*game*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN [*Local Area Network*] maupun internet).¹¹ Contoh *game online* seperti *mobile legend*, *free faiyer*. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka yang dimaksud siswa pecandu *Game online* dalam penelitian ini nantinya adalah siswa menengah atas di kelas XI IPS di MA Al Muniroh Ujungpangkah Gresik yang memiliki ketergantungan *game online* yang berdampak negatif terhadap aktivitas belajar siswa.

3. Madrasah Aliyah AL Muniroh Ujungpangkah Gresik

Madrasah Aliyah Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik adalah sebuah lembaga pendidikan tingkat lanjutan atas (SLTA), yang beralamatkan di Jl. Pendidikan Nomor 1 Desa Pangkahwetan, Kecamatan Ujungpangkah, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Madrasah tersebut memiliki struktur organisasi yang cukup baik dalam hal memberikan pendidikan karakter, yang mana dituangkan dalam visi sekolah tersebut yang berbunyi mewujudkan

¹⁰ Freeman, C.B, "*Internet gaming addication*". The journal for nurse practitioners- JNP. Amerika Collage of Nurse Practitioners doi: 10.1016/j.nupra.2008.10.006.

¹¹Gede Eko Darsa Saputra, dkk, "*Internet Game online*", makalah, (Yogyakarta: UniversitasPembangunan Nasional "Veteran", 2009), hlm 5.

madrasah yang berkualitas dengan mengembangkan dzikir, piker dan karir para siswa maupun semua warga sekolah.

Berdasarkan penegasan istilah-istiah tersebut, maka yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah tugas dan fungsi yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam rangka mengurangi kebiasaan siswa yang kecanduan game online di Madrasah Aliyah Al Muniroh Unjungpangkah Gresik.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi mendorong berbagai temuan-temuan modern, salah satu produk perkembangan teknologi adalah *game online*, Indonesia menjadi salah satu negara dengan pengguna internet yang tinggi. populasi penggunaan internet yang tinggi salah satunya berasal dari konsumsi *game online*.

Survei Asosiasi Penyelenggaraan 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 penggunaan internet hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta meningkat 13 persen dibanding tahun 2012. Adanya pertumbuhan penggunaan internet juga dipertegas oleh pernyataan yang diungkap Samuel A. Panggerapan, selaku ketua

umum APJII behwa pengguna internet di Indonesia mencapai 107 juta pengguna pada tahun 2014 dan 139 juta pengguna pada tahun 2015.¹²

Game online merupakan sarana hiburan yang bertujuan untuk menghibur diri atau mengurangi stress, akan tetapi disisi lain *game online* juga menjadi candu buat penggunanya, ketika siswa sudah menjadi pecandu *Game online*, maka hal tersebut akan berdampak pada aktivitas dan perkembangan siswa. Adapun hal-hal yang akan terpengaruh yaitu:

- a) Segi Prestasi: karena terlalu sering bermain *game online*, waktu belajar siswa otomatis akan berkurang, Intensitas bermain *game online* akan berdampak pada minimnya waktu untuk belajar. Siswa yang kecanduan *game online* pada akhirnya akan kehilangan fokus untuk belajar dan mengikuti mata pelajaran di sekolah.
- b) Keuangan: anak pecandu *game online* cenderung lebih boros, karena *game online* adalah *game* yang memerlukan qouta internet untuk menyambungkan permainan tersebut, dan menjadikan anak suka berbohong tetang uang, atau bahkan sampai mencuri uang demi bisa bermain *game online*.
- c) Sosial: tentu pecandu *game online* mengalami kesusahan dalam hal bersosialisasi, karena kesehariannya asik dengan *gadget* masing-masing dari pada bermain dengan teman sebayanya.

¹²Hida Nur Aini. *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game online Pada Anak Usia Dasar*, Skripsi, (tidak diterbitkan). Jurusan Psikologi Fakultas Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2014. Hlm. 7

- d) Kesehatan: anak yang terlalu banyak bermain *game online* lupa dengan waktu, dan lupa dengan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur dan jadal makannya, yang akan menimbulkan peyakit bagi tubuhnya.

Perlu sebuah penanganan untuk mengatasi siswa kecanduan *game online* pada anak-anak tersebut. Banyak cara yang dapat digunakan untuk megatasi kecanduan *game online*, seperti memberikan konseling individu, konseling kelompok atau metode BK yang lainnya pada siswa. Contoh seperti, 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.¹³

Maraknya penggunaan *game online* yang sudah menjadi makanan harian bagi para siswa bahkan sampa kecanduan dengan *game online* maka penulis tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul “peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan *Game online* di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penegasan judul di atas dan latar belakang, maka rumusan masalah penelitiannya adalah : “Bagaimana tugas dan fungsi guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan *game online* siswa kelas XI IPS Tahun Ajaran 2018/2019 di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik?”

¹³Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan*. Hlm 228.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana peran guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan *game online* siswa kelas XI IPS Tahun Ajaran 2018/2019 di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik?"

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 pada jurusan Bimbingan dan Konseling Islam yang berkaitan dengan peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa kecanduan *game online*.
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.

F. Kajian Pustaka

Untuk mencapai suatu hasil penelitian ilmiah diharapkan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini dapat terjawab secara komprehensif semua masalah yang ada. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi dupikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang sudah pernah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama. Adapun karya ilmiah yang menjadi rujukan

sebagai penelian tentang “Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan *Game online* di Madrasah Aliyah Al Muniroh Ujungpangkah Gresik”. Ada beberapa penelitian yang pernah membahas tentang upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa pecandu *game online* diantaranya adalah :

1. Skripsi yang ditulis oleh Yanis Ainur Roifah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2018. Yang berjudul ”Peran Guru BK Dalam Membina Prilaku Asertif Siswa Terisolir di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta”¹⁴
2. Skripsi yang ditulis oleh Hida Nur Aini Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014. Yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa polah asuh otoriter baik dilakukan oleh orang tua kepada anak usia dasar agar tidak kecanduan *game online*.¹⁵
3. Skripsi yang ditulis Rizky anggraini, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2018. Yang berjudul “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan *Game online* Terhadap Perkembangan Anak”. Penelitian ini memfokuskan apa saja dampak-

¹⁴ Yanis Ainur Roifah, Peran Guru BK Dalam Membina Prilaku Asertif Siswa Terisolir di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Skripsi*, (tidak diterbitkan) Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014.

¹⁵ Hida Nur Aini, *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game online Pada Anak Usia Dasar*. *Skripsi*, (tidak diterbitkan) Jurusan Psikologi Fakultas Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2014.

dampak yang di terima oleh orang tua yang anaknya kecanduan *Game online*.¹⁶

4. Skripsi yang ditulis oleh Fatychaeny Fatma Fa'iza berjudul “Konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu *Game online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta”, dalam skripsi tersebut menerangkan tentang tahapan apa saja yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling individu untuk siswa pecandu *game online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini memfokuskan tentang tahapan apa saja yang dilakukan oleh guru BK, dan ke efektifan konseling Individu yang dilakukan guru BK untuk siswa pecandu *Game online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta.¹⁷
5. Skripsi yang ditulis oleh 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. Penelitian ini menerangkan tentang upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling untuk menurunkan siswa

¹⁶ Rizky angraini, Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan *Game online* Terhadap Perkembangan Anak. *Skripsi*, (tidak diterbitkan) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2018.

¹⁷Fatychaeny Fatma Fa'iza, konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu *Game online* di MTs Ali Maksum Yogyakarta, *Skripsi*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2017.

yang mengalami kecanduan game online pada siswa laki-laki kelas VII SMP N 13 Malang.¹⁸

Berdasarkan kajian dari penelitian yang disebutkan di atas, telah menginspirasi peneliti untuk meneliti tentang “Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan *Game online* di Madrasah Aliyah Al-Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik” Dalam penelitian ini akan mengungkap bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa kecanduan *game online* kelas XI IPS tahun ajaran 2018/2019 yang dilaksanakan oleh guru bimbingan konseling. Dilihat dari beberapa penelitian di atas membuktikan bahwa skripsi peneliti belum pernah diteliti dan jauh dari plagiatisme. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada peran yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengurangi kebiasaan siswa yang mengalami kecanduan *game online* di MA Al Muniroh Ujungpangkah Gresik. Guru bimbingan dan konseling di MA Al Muniroh Gresik menggunakan metode tertentu untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan tersebut.

G. Kerangka Teori

1. Penegertian Peran Bimbingan dan konseling

Guru BK adalah guru Bimbingan dan Konseling atau disebut juga pembimbing atau konselor yang memberikan bimbingan dan konseling

¹⁸ 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)

secara langsung bertanggung jawab atas pengelolaan program Bimbingan dan Konseling di sekolah.¹⁹

Peran guru BK terdiri dari kata peran dan guru BK. Pengertian peran adalah tindakan yang diharapkan dari seseorang yang dalam tindakannya melibatkan orang lain.²⁰ Sedangkan menurut Soerjono Soekanto yang menyebutkan bahwa peran adalah tindakan seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya.²¹

Menurut Dzakiah Drajat dalam bukunya “Ilmu Pendidikan Islam”, pengertian guru adalah pendidik profesional, karenanya secara implisit seorang guru telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul di pundak orang tua.²²

Sedangkan guru BK atau disebut juga guru bimbingan dan konseling menurut W.S Winkel dan M.M Sri Hastuti adalah seorang tenaga profesional yang memperoleh pendidikan khusus di perguruan tinggi dan mencurahkan seluruh waktunya pada layanan bimbingan (*full-time guidance counselor*). Tenaga ini memberikan layanan-layanan pada para siswa dan menjadi konsultan bagi staf sekolah dan orang tua.²³ Selain disebut konselor, guru BK juga dapat disebut dengan koordinator bimbingan dan penyuluhan, yang

¹⁹ Saring Marsudi, *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2003), hlm. 18.

²⁰ David ,K. Dan Neustram,J,W. *Prilaku dalam Organisasi*, (Jakarta:Erlangga, 1985), halm. 65.

²¹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1990), hlm. 243.

²² Zakiyah Darajat dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 39.

²³ W.S. Winkel dan M.M Sri Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (yogyakarta: Media Abadi, 2012), him. 184.

memiliki kedudukan sebagai tenaga bimbingan ahli yang disertai tugas menyusun program bimbingan serta mengkoordinasi seluruh kegiatan bimbingan dan konseling.²⁴

a. Peran Guru Bimbingan dan Konseling

Secara hukum, posisi guru bimbingan dan konseling (penyelenggara profesi pelayanan bimbingan dan konseling) ditingkat sekolah menengah telah ada sejak tahun 1975, yaitu sejak diberlakukannya kurikulum bimbingan dan konseling. Dalam sistem pendidikan Indonesia, guru bimbingan dan konseling di sekolah menengah mendapat peran dan posisi atau tempat yang jelas. Peran guru BK, sebagai salah satu komponen *student support service* merupakan perkembangan aspek-aspek pribadi, sosial, karir, dan akademik siswa.

Guru Bimbingan dan Konseling sekolah adalah pembimbing yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh dalam kegiatan Bimbingan Konseling di sekolah yang merupakan kegiatan untuk membantu siswa dalam upaya menemukan dirinya, penyesuaian terhadap lingkungan serta dapat merencanakan masa depannya. Thantawy menyebutkan tugas guru BK di sekolah ialah menyelenggarakan pelayanan bimbingan yang meliputi: bidang bimbingan pribadi, bidang bimbingan sosial, bidang bimbingan belajar

²⁴*ibid*, hlm. 180

dan bidang bimbingan karir yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.

Guru Bimbingan dan Konseling berperan membantu siswanya dalam menumbuhkembangkan potensinya. Salah satu potensi yang seyogyanya berkembang pada diri siswa adalah kemandirian, yaitu dalam mengambil keputusan penting dalam perjalanan hidupnya yang berkaitan dengan pendidikan maupun persiapan karir. Pelayanan bimbingan dan konseling difokuskan kepada upaya membantu siswa mengokohkan pilihan dan pengembangan karir sejalan dengan bidang vokasi yang menjadi pilihannya. Bimbingan karir (membangun *soft skill*) dan bimbingan vokasional (membangun *hard skill*) harus dikembangkan sinergis, dan untuk itu diperlukan kolaborasi produktif antara guru BK dengan guru bidang studi/mata pelajaran/keterampilan vokasional.²⁵

Menurut Ahmad Juntika peran guru bimbingan konseling adalah seorang dengan rangkaian untuk membantu mengatasi hambatan dan kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar, penyesuaian dengan lingkungan pendidikan, masyarakat, maupun lingkungan kerja.²⁶

²⁵ Ulifa Rahma, *Bimbingan Karier Siswa*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 65-67.

²⁶ Ahmad Juntika, *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*, (Bandung: PT. Revika Aditama, 2006), hlm. 8.

Peran pembimbing atas dasar hasil penelitian para ahli di bidang bimbingan dan konseling. Uraian berikut akan membahas peran guru pembimbing yaitu:

1. Pembimbing sebagai perencana program bimbingan dan konseling

Dalam peran ini pembimbing membuat program bimbingan dan konseling, baik itu program tahunan, semesteran/kuartalan, bulanan, mingguan, maupun program harian. Dalam membuat program, ia perlu menentukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mengadakan inventarisasi masalah dan kebutuhan siswa di sekolah yang bersangkutan.
- b) Mengadakan inventarisasi fasilitas yang ada di sekolah, meliputi tenaga yang ada yang dapat menjadi pemikir atau pelaksana program bimbingan.
- c) Mempertimbangkan sifat-sifat khas sekolah, tingkat atau jenis sekolah, ukuran sekolah, lingkungan, sejarah, dan tujuan pendidikan.
- d) Menentukan program kerja (program bimbingan atas dasar masalah-masalah yang perlu segera ditangani program kerja ini akan mencakup rumusan tujuan bimbingan yang ingin dicapai).
- e) Menentukan personalia dan pembagian tugas dan tanggung jawab dibuat merata dengan mempertimbangkan minat.²⁷

2) Pembimbing sebagai administrator bimbingan

²⁷ *Ibid.*, hlm. 122.

Perlu diingat bahwa dalam rangka menolong, dibutuhkan data dari siswa. Data siswa yang dikumpulkan perlu diadministrasikan. Tetapi tidak semua data dicatat. Data yang dicatat adalah data yang mutlak diperlukan, misalnya untuk evaluasi dan *follow up* dalam membimbing kelak.

Kegiatan pembimbing sehubungan dengan peran ini adalah mengadministrasikan data siswa yang perlu, misalnya dalam kartu pribadi, format pengintegrasian data, serta mencatat kegiatan-kegiatan bimbingan yang dipandang perlu di masa yang akan datang. Bimbingan adalah proses yang berkesinambungan.

3) Pembimbing sebagai penasihat

Pemberian nasihat dapat secara individu maupun kelompok. Sehubungan dengan peran ini pembimbing perlu memikirkan masalah-masalah tentang :

- a) Kapan nasihat akan diberikan dan kepada siapa (siswa)
- b) Isi nasihat yang akan diberikan dan bagaimana nasihat akan diberikan
- c) Tujuan yang ingin dicapai melalui pemberian nasihat
- d) Akibat-akibat yang mungkin timbul dengan pemberian nasihat

Setelah memberikan nasihat, hendaknya :

- (1) Pembimbing aktif berpikir untuk mencari, menemukan pemecahan masalah/pemenuhan kebutuhan siswa

(2) Pembimbing mendorong siswa untuk turut aktif dalam proses pemberian nasihat.

4) Pembimbing sebagai konsultan

Pembimbing dalam peran ini berkonsultasi dan bekerjasama dengan guru, orangtua, atau petugas (ahli) dari bidang yang berlainan dalam rangka menolong siswa. Sehubungan dengan peran ini agar berhasil, maka pembimbing perlu :

- a) Mengidentifikasi masalah/kebutuhan siswa yang akan dikonsultasikan
- b) Mengidentifikasi kesulitan yang dialaminya dalam menolong siswa
- c) Membuat program bersama untuk menolong siswa sampai pelaksanaannya
- d) Mengadakan evaluasi atas dasar hasil yang diperoleh dari pelaksanaan program yang sudah ditentukan
- e) Mengembangkan program dan tindak lanjut.

5) Pembimbing sebagai pemberi informasi (*informan*)

Tugas utama pembimbing dalam peran ini adalah memberikan informasi. Informasi tersebut dapat diberikan kepada siswa dengan cara wawancara, ditulis, dan diskusi. Maka pembimbing perlu memiliki peran :

- a) Mencari/mengumpulkan informasi yang diperlukan siswa dan menyimpannya.
- b) Menyeleksi informasi yang sesuai dengan masalah/kebutuhan siswa.

- c) Memberikan informasi kepada siswa pada waktu yang tepat dan dengan cara yang terbaik dan atas pemikiran bahwa siswa mampu mengambil keputusan sendiri.
- 6) Pembimbing sebagai tester²⁸

Salah satu teknik pengumpulan data dalam rangka memahami siswa adalah testing, khususnya tes psikologis yang mencakup tes bakat, minat, kecerdasan, dan kepribadian.

Sehubungan dengan peran ini pembimbing haruslah:

- a) Mempunyai pengetahuan yang cukup tentang testing
- b) Memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengadakan/menyelenggarakan tes.
- c) Menyediakan alat-alat tes yang sesuai dengan kebutuhan dalam rangka menolong siswa.

Sedangkan tugas-tugas yang perlu dilakukan oleh pembimbing sehubungan dengan peran ini adalah:

- a) Memberikan tes kepada siswa yang membutuhkan, kegiatan ini meliputi persiapan, pengadministrasian, dan pelaksanaan tes
- b) Memberi nilai (*score*) hasil tes siswa atas dasar standar tes yang bersangkutan
- c) Membuat interpretasi hasil tes

²⁸ Slameto, *Bimbingan di Sekolah*, (Jakarta: Bina Aksara, 1988), hlm. 119-126.

- d) Menggunakan hasil tes dalam menolong siswa
- e) Mempelajari perkembangan tes di negara-negara yang sudah maju
- f) Mengadaptasikan tes yang sudah ada (misalnya yang datang dari luar negeri) untuk dipakai di sekolahnya
- g) Menciptakan sendiri alat-alat tes yang sederhana.²⁹

2. Kecanduan *Game online*

a) 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 bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game *addictive* (berlebihan bermain game).³⁰ 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.

Menurut Young & Rogers durasi penggunaan internet terbagi menjadi dua macam, yaitu: penggunaan internet yang sehat, rata-rata penggunaannya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 122-125.

³⁰ Soejipto, dalam artikel Pertiwi, *Perilaku Adiksi game online*, 2007, hlm 3.

Sedangkan mereka yang dianggap bermasalah adalah pengguna yang menghabiskan waktu untuk 38,5 jam perminggu.³¹

Selain itu dari hasil penelitian Pempek, Yermolayeva, dan Calvert menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih dari 4 hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik.³²

b) Pengertian *game online*

Adams dan Rolling menjelaskan bahwa *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet).³³

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game*, atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan pc atau konsol *game* biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.³⁴

c) Aspek kecanduan *game online*

³¹ Rizky angraini, *Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan Game online Terhadap Perkembangan Anak*, Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2018.

³² Hida Nur Aini Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2014. Yang berjudul “Hubungan Polah Asuh Otoriter Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Dasar”.

³³ Adams, E, & Rollings, A..fundamental of game design. Prentice hall. 2007.

³⁴ *Ibid.*

Aspek seorang 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*.

- 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 Healty-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.

d) **Jenis-Jenis *Game online***

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

1. *Massivly multyplayer online person suter games* (MMOFPS) *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama seolah-olah pemain berada dalam perminan 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. *Massivly multyplayer online real time strategi games* (MMOORTS)*Game* jenis ini menekankan pada kehebatan strategi

permainnya. Tema permainan bisa beupa searah, contoh: *Warcraft, Starwars & Age of empiries.*

3. *Massivly multyplayer online role strategi games (MMORPG)Game* jenis ini jenis ini memiankan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Contohnya: *The lord of the rings, final fantasy & dota.*³⁵

e) Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*

Terdapat lima pentebab kecanduan *gmae online*

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan serta adanya kemauan seseorang untuk memuat hubungan yang mendapatkan dukungan sejak awal dan yang mendekati masalah-masalahdan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi 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 menadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan

³⁵ 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)

menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang bermain di dunia maya. Hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stres dan masalah kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keringanan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia firtual, melauai pencapaian tujuan dan akumulasi item-item yang merupakan simbol kekuasaan.³⁶

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:³⁷

1. Dapat menguasai komputer.
2. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game online* yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang mereka tidak ketahui.

³⁶Yee, N, *Motivation Of Play In Online Games*, (Cyber Pshikology dan Behavior, 2013)

³⁷Laily 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)

3. Dari *game online* ini dapat menambah teman
4. Bagi yang mempunyai ID dari salah satu *game online*-nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang hasil tersebut.

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

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

g) Cara Mengatasi Siswa Pecandu *Game online*

Penanganan adiksi internet menurut menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa.³⁸

1. Mengurangi waktu bermain game.
2. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermaian game dan kewajiban.

³⁸Ridwan Syahrhan, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Vol. 1 No 1 Juni 2015.

3. Memberi 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 control yang baik.

h) Cara penanganan ketergantungan *game online* pada siswa yaitu.³⁹

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 bermain anak.
3. Dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah sebaiknya memasukan materi tentang *game online* dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih jenis-jenis game yang aukatif.
4. Menjaln komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.
5. Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak untuk bertnggungjawab dengan apa yang dilakukan.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang dilakukan untuk menemukan, menggali, dan melahirkan ilmu pengetahuan yang kebenarannya bisa dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian lain metode penelitian

³⁹ *Ibid.*

merupakan cara-cara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan sebaik-baiknya untuk mengetahui dan untuk mencapai tujuan penelitian.⁴⁰

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 yang mengambil data-data dari lapangan.⁴¹ Lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lokasi yaitu Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik.

Pendekatan penelitian dalam skripsi ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif.⁴² 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 operasional 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 pernah ada di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik.

⁴⁰Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Mandar University Press, 1995), hlm 72

⁴¹Lexy J, Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hlm 4.

⁴²*Ibid*, hlm 6

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 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.⁴³

Adapun subyek dalam penelitian ini ada 3 unsur yaitu:

- 1) Syamsul Anam, S.Pd.i., Muhammad Salimul Fiqri S.Pd.i., M.Pd. Dua Guru bimbingan dan Konseling Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik.
- 2) Empat siswa kelas XI IPS yang kecanduan *game online* di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik.

Pengambilan subjek penelitian tersebut berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling. Menurut pemaparan dari guru bimbingan dan konseling yakni Bapak Syamsul Anam dari jumlah 29 siswa kelas XI IPS yang mengalami kecanduan dan dirasa sudah ke tingkat serius adalah sebagai berikut:

⁴³Sanapiyah Faisal, *format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), hlm 109.

1. Hardi Wibowo
2. Diki
3. Rifai
4. Miftah
- 3) Satu wali siswa, ibu Sunaikah selaku wali siswa dari Hardi Wibowo.
- b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian yaitu permasalahan-permasalahan yang menjadi titik sentral perhatian suatu penelitian.⁴⁴ Obyek penelitian ini peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa kecandua *game online* di kelas XI Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik.

3. Alat Pengumpulan Data

1. 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 berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm 115.

gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁴⁵

Observasi atau pengamatan adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatanya melalui hasil kerja panca indra mata serta dibantu dengan panca indra lainnya. Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan jalan tanya jawab secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.⁴⁶ Sedangkan menurut Bimo Walgito, wawancara yaitu salah satu metode untuk mendapatkan data anak atau orang yang mengadakan hubungan secara langsung dengan informan (*face to face relation*).⁴⁷

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. Adapun data yang ingin diperoleh adalah tentang tahapan-

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 145

⁴⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Jilid II, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), hlm 217.

⁴⁷ Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan si Sekolah III*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), hlm 4

tahapan pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen.⁴⁸ Dokumentasi merupakan catatan peristiwa penting yang sudah berlalu. Dokumen-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 foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa ambar, patung, film, dan lain-lain. Study dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁴⁹

Metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah brosur dan *soft file* digunakan untuk mendapatkan data tentang profil Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik yang meliputi letak geografis, sarana dan prasarana, sejarah berdirinya dan berkembangnya

⁴⁸Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Kasara, 1996), hlm 59.

⁴⁹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009) hlm 82.

sekolah, visi, misi dan tujuan sekoalah, struktur organisasi, dan jenis kegiatan ekstra kulikuler yang ada di Madrasah Aliyah Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik, serta program kerja tahunan BK.

4. Metode Analisis Data

Dalam proses analisis data menurut Miles dan Huberman mengemukakan bahawa aktivitas dalam analisis data kualitatif deskriptif dilakukan secara ineteraktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Berikut langka-langakh dalam analisis data deskriptif kualitatif.Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehhya lagi data atau informasi baru. Aktifitas dalam analisis meliputi reduksi data(*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verivication*).⁵⁰

a. Reduksi Data (*Data Reduksi*)

Reduksi data diartikan secara sempit sebagai proses pengurangan data, namun dalam arti yang lebih luas adalah proses penyempurnaan data, baik pengangguran 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 suau data yang berasal dari lapangan.Sehingga

⁵⁰Ibid , hlm 246.

data yang sudah 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 merupakan proses perumusan makna dari hasil penelitian yang diungkapkan dengan kalimat yang singkat-singkat dan mudah dipahami, serta dilakukan dengan cara berulang kali melakukan peninjauan mengenai kebenaran dari penyimpulan itu, khususnya berkaitan dengan relevansi dan konsistennya 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



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam BAB III, maka dapat disimpulkan bahwa tugas dan fungsi guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi pecandu game online bagi siswa di MA Al Muniroh Kecamatan Ujungpangkah Gresik. Yaitu : Pertama, sebagai perencana program dalam peranan ini Guru bimbingan dan konseling membuat perencanaan program bimbingan dan konseling, baik program mingguan, bulanan, dan tahunan.

Kedua, sebagai administrator guru bimbingan dan konseling mencatat point-point penting saat berlangsungnya Bimbingan agar tau sedalam apa tingkat kecandaaan siswa dengan *game online* tersebut, maka dari itu guru bimbingan dan konseling juga tau mana yang terlalu banyak bermain *game online* dan mana yang bermainnya biasa saja.

Ketiga, sebagai penasehat guru Bimbingan dan Konseling hanya sebagai fasilitator yaitu mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam menemukan solusi pemecahan masalahnya.

Keempat, sebagai konsultan peranan ini untuk memudahkan konsultasi atau bekerjasama dengan guru mata pelajaran, orangtua, dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa

Kelima, sebagai pemberi informasi peran utama guru bimbingan dan konseling adalah memberikan informasi, informasi awal digunakan guru bimbingan dan konseling melalui Layanan informasi.

Keenam, sebagai tester guru bimbingan dan konseling memberikan follow up terhadap perkembangan yang dialami oleh siswa.

B. Saran-saran

Demi meningkatkan standart mutu MA Al Muniroh serta kemajuan pelaksanaan bimbingan konseling, penulis berusaha memberikan masukan dan pertimbangan terhadap penerapan layanan bimbingan konseling, diantaranya:

1. Mempertahankan metode bimbingan dan konseling yang berbasis nilai-nilai keislaman.
2. Dalam menangani kecanduan *game online*, guru bimbingan dan konseling diharapkan lebih cermat kembali, supaya tidak kecolongan ada siswa yang ternyata memakai hp dua.
3. Menjalin kerjasama dengan para wali siswa untuk membantu mengarahkan saat siswa berada di rumah.
4. Untuk peneliti selanjutnya, melihat keterbatasan yang ada serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki masing-masing, maka diharapkan bagi peneliti selanjutnya mengenai pelaksanaan peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa yang kecanduan *game online* dapat memberikan lebih banyak lagi kontribusi khususnya untuk jurusan bimbingan dan konseling Islam.

C. Penutup

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi siswa kecanduan *game online* di MA Al Muniroh Kecamatan Ujungpangakah Gresik, Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan ke hadirotnabi agung Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya, Penulis menyadari bahwa saat pelaksanaan penelitian sampai penulisan skripsi banyak sekali adanya kekurangan sehingga penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Nilwan, *Pemrograman Animasi dan Game Online Profesional*, (Jakarta: Elex Media Komputondo, 2007), hal 75
- Bimo Walgito, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah III*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), hlm 4
- Deni Febriani, *Bimbingan dan Konseling* (Yogyakarta: Teras, 2011) hlm 13-14
- Dewi Antika Purti, *Upaya Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Pelanggaran Tata Tertib bagi Siswa di MTs Negeri Prambanan Klaten*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2013.
- Fatychaeny Fatma Fa'iza, *konseling Individu Terhadap Siswa Pecandu Game Online di MTs Ali Maksum Yogyakarta*, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Tahun 2017.
- Fenti Hikmah, *Layanan Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm 1.
- Gede Eko Darsa Saputra, dkk, "*Internet Game Online*", makalah, (Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", 2009), hlm 5.
- Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 40.
- Hida Nur Aini. *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Dasar*, Skripsi, (tidak diterbitkan). (Yogyakarta: Jurusan Psikologi Fakultas Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, 2014), hlm 7.
- Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Kasara, 1996), hlm 59.

- Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Mandar University Press, 1995), hlm 72
- 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)
- Lexy J, Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hlm 4.
- Natalia Imanuel, *Gambaran Profil Kepribadian Remaja yang Kecanduan Game online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Jakarta: Universitas Indonesia, 2009).
- Ridwan Syahrani, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Vol. 1 No 1 Juni 2015.
- R, Thantawy. *Bimbingan dan Konseling Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm.12.
- Saring Marsudi, *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press 2003), hlm 28
- Sanapiah Faisal, *format-format Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), hlm 109.
- Soejipto, dalam artikel Pertiwi, *Perilaku Adiksi game Online*, 2007, hlm 3.
- Suciati, *Konseling Keluarga I-Cacho untk Mengurangi Kecanduan Game*, Skripsi, (Tidak diterbitkan), (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 145

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

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

Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan*. Hlm 228.

Priyatno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: PT.Rieneka Cipta, 2013) hm 196.

Winano Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Tarsilo, 1985), hlm 135.

W.J.S Poerwadaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), hlm. 1132

W.S Wingkel, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Gramedia Mediasara. 1997) hlm. 184.

Yee, N, *Motivation Of Play In Online Games*, (Cyber Pschikology dan Behavior, 2013)

Zakiah Darajat, *Kesehatan Mental*, (Jakarta:Gunung Agung, 1968) hlm. 121.



TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.22.1.1/2019

This is to certify that:

Name : **Muhammad Maftuh Ridlo**
Date of Birth : **July 27, 1994**
Sex : **Male**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **January 31, 2019** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

| CONVERTED SCORE | |
|--------------------------------|------------|
| Listening Comprehension | 42 |
| Structure & Written Expression | 40 |
| Reading Comprehension | 43 |
| Total Score | 417 |

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, January 31, 2019
Director,

Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.22.4.1/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Muhammad Maftuh Ridlo :

تاريخ الميلاد : ٢٧ يوليو ١٩٩٤

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٨ يناير ٢٠١٩, وحصل على
درجة :

| | |
|----|---------------------------------------|
| ٤٣ | فهم المسموع |
| ٣٤ | التراكيب النحوية و التعبيرات الكتابية |
| ١٦ | فهم المقروء |
| ٩٣ | مجموع الدرجات |

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا, ١٨ يناير ٢٠١٩

المدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التهاتف : ١٩٦٨.٩١٥١٩٩٨.٣١٠٠٥



SERTIFIKAT

18/Pan.Sarasehan Hypno Counseling/HM-J/BK/Dy/UN/XI/2014

Di Berikan kepada

MUHAMMAD MAFTUH RIDLO

Atas partisipasinya sebagai PANITIA dalam Sarasehan

"Hypno-Counseling Sebagai Salah Satu Media Revolusi dalam Dunia Konseling"

yang diselenggarakan oleh :

HM-J Bimbingan dan Konseling Islam

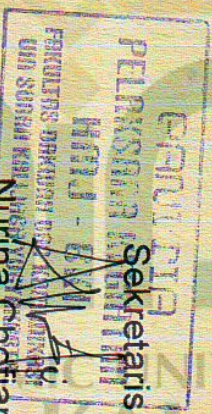
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta


Yogyakarta, 20 Nopember 2014

Ketua Panitia


Arif Bisrul Kafri

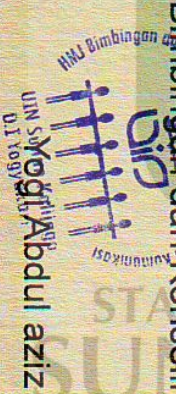
Mengetahui,


Sekretaris
Nurina Chotfanida


Fakultas Dakwah dan Komunikasi


M. Ag
NIP. 197003101999031002

Ketua HM-J Bimbingan dan Konseling Islam


Ketua HM-J Bimbingan dan Konseling Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Presented by:


HM-J BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM



Nomor: UIN.02/R.3/PP.00.9/2753.C/2012

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : MUHAMMAD MAFTUH RIDLO
NIM : 12220116
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas dan kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2012/2013
(Tanggal 10 s.d. 12 September 2012 (20 jam pelajaran))

Yogyakarta, 19 September 2012

a.n. Rektor

Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan



Dr. H. Akhmad Rifa'i, M.Phil.
NIP.19600905 198603 1006

Sertifikat

NO: 119.PAN-OPAK.UNIV.YK.AA.09.2012

Diberikan kepada

M. Maftuh Pidlo

Sebagai

Peserta OPAAK 2012

Pembantu Rektor III

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. H. Ahmad Rifai'ie, M. Phil

NID: 19600905 198603 1006



UIN

Dalam Orientasi Pengenalan Akademik & Kemahasiswaan (OPAAK) 2012

yang diselenggarakan oleh Panitia Orientasi Pengenalan Akademik &

Kemahasiswaan (OPAAK) 2012 dengan tema:

**MEMUPUK NILAI-NILAI NASIONALISME DALAM RUANG KAMPUS ;
UPAYA MEMPERKOKOH INTEGRITAS BANGSA**

pada tanggal 5-7 September 2012 di Kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Mengetahui,

Yogyakarta, 7 September 2012

Demari Ekskutf Mahasiswa (DEMA)

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Abdul Khalid

Presiden Mahasiswa

Panitia OPAAK 2012

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ronel Masputri

Ketua Panitia

Sertifikat



PERPUSTAKAAN
UIN SUNAN KALIJAGA

Nomor: UIN.2/L.4/PP.00.9/2660/2012
diberikan kepada:

Muhammad Muzhul Rollo

NIM.

sebagai

PESERTA AKTIF

dalam kegiatan Pendidikan Pemakai Perpustakaan (*User Education*)
pada Tahun Akademik 2012/2013 yang diselenggarakan
oleh Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta, Agustus 2012

Kepala Perpustakaan,



M. Solihin Arianto, S.Ag., SIP., MLIS
NIP. 19700906 199903 1 012



115

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/L.2/PP.06/P3.763/2015

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memberikan sertifikat kepada :

Nama : Muhammad Maftuh Ridlo
Tempat, dan Tanggal Lahir : Gresik, 27 Juli 1994
Nomor Induk Mahasiswa : 12220116
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Tematik Posdaya Berbasis Masjid Semester Khusus, Tahun Akademik 2014/2015 (Angkatan ke-86), di :

Lokasi : Hargorejo
Kecamatan : Kokap
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 25 Juni 2015 s.d. 31 Agustus 2015 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 95,19 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 09 Oktober 2015

Ketua,

Fatimah, M.A., Ph.D.

NIP. : 19651114 199203 2 001

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Muhammad Matfuh Ridlo

NIM : 12220116

Fakultas : Dakwah Dan Komunikasi

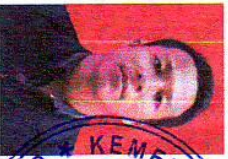
Jurusan/Prodi : Bimbingan Dan Konseling Islam

Dengan Nilai :

| No. | Materi | Nilai | |
|--------------------|-----------------------|-----------|-------|
| | | Angka | Huruf |
| 1. | Microsoft Word | 90 | A |
| 2. | Microsoft Excel | 45 | D |
| 3. | Microsoft Power Point | 70 | C |
| 4. | Internet | 80 | B |
| 5. | Total Nilai | 71,25 | B |
| Predikat Kelulusan | | Memuaskan | |

Standar Nilai:

| Angka | Huruf | Predikat |
|----------|-------|------------------|
| 86 - 100 | A | Sangat Memuaskan |
| 71 - 85 | B | Memuaskan |
| 56 - 70 | C | Cukup |
| 41 - 55 | D | Kurang |
| 0 - 40 | E | Sangat Kurang |



KEMENTERIAN RI
 Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data
 Kepala PTIPD
 Shofwatul Uyun, S.T., M.Kom.
 NIP. 19820511 200604 2 002



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Muhammad Maftuh Ridlo
Tempat/Tgl. Lahir : Gresik, 27 Juli 1994
Alamat : Setro Tengah, Pangakah Kulon Ujungpangkah
Gresik.
Nama Ayah : Imam Mawardi
Nama Ibu : Nur Anisah
No. HP : 089677195978
E-mail : gimblebiba@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. MI Islamiyah Pangkah kulon Ujungpangkah Gresik, Tahun lulus 2006
- b. Mts Islamiyah Pangkah kulon Ujungpangkah Gresik, Tahun lulus 2009
- c. Ma Islamiyah Pangkah kulon Ujungpangkah Gresik, Tahun lulus 2012

2. Pendidikan Non-Formal (Jika Ada)

- a. Pondok Pesantren Al Muhajirin desa Banyuurip Kecamatan Ujungpangkah Gresik.