

**LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM MENGATASI  
SISWA ADIKSI *GAME ONLINE* (STUDI KASUS DI MTS  
NEGERI 9 CIREBON)**

**SKRIPSI**

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam



Disusun Oleh:

Hadziq Muhibbuddin

(1901016039)

**BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
2023**

# LEMBAR PENGESAHAN

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM MENGATASI SISWA ADIKSI *GAME*  
*ONLINE*

(Studi Kasus di MTs Negeri 9 Cirebon)

Oleh :

Hadziq Muhibbuddin 1901016039

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Kamis, 15 Juni 2023 dan dinyatakan  
Lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji

Dr. H. Safroedin, M.Ag  
NIP.197512032003121002

Sekretaris Dewan Penguji

Dr. Ema Hidayanti, S.Sos.I, M.S.I  
NIP.198203072007102001

Penguji I

Prof. Dr. Ali Murtadho, M.Pd  
NIP.196908181995031001

Penguji II

Hj. Mahmudah, S.Ag, M.pd  
NIP.197011291998032001

Mengetahui Pembimbing

Dr. H. Safroedin, M.Ag

NIP.197512032003121002

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi

Pada, 2023



Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag

NIP.197204102001121003

## NOTA PEMBIMBING

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : 5 (Lima) eksemplar

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.

**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

UIN Walisongo Semarang

di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap naskah skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Hadziq Muhibbuddin

NIM : 1901016039

Fakultas/Jurusan: Dakwah dan Komunikasi/Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Judul Skripsi : Layanan Konseling Individual Dalam Mengatasi Siswa Adiksi  
*Game Online* (Studi Kasus Di MTS Negeri 9 Cirebon)

Dengan ini kami menyatakan telah menyetujui naskah tersebut dan oleh karenanya mohon untuk segera diujikan.

Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 17 Mei 2023

Pembimbing



**Dr. Saifudin, M. Ag**

NIP. 197512032003121002

## SURAT PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 17 Mei 2023

Penulis



**Hadziq Muhibbuddin**

NIM 1901016039

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dengan ucapan alhamdulillah terhadap kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, taufiq, hidayah serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan semoga kita termasuk umatnya yang mendapatkan syafa'at di hari akhir Amin.

Dengan izin Allah SWT skripsi dengan judul “Layanan Konseling Individual Dalam Mengatasi Siswa Adiksi Game Online (Studi Kasus di MTsN 9 Cirebon)” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana S1 di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Perjalanan menyusun skripsi ini tentu melalui pelbagai hambatan, akan tetapi berkat taufik dan inayahnya Allah SWT penulis mendapatkan bantuan dan partisipasi dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Imam Taufik, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
2. Prof. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
3. Dr. Ema Hidayanti, S.Sos.I M.S.I selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
4. Hj. Widayat Mintarsih, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
5. Bpk Dr. Safrodin, M.Ag selaku Wali Studi serta Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini yang mana beliau pun telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran guna memberikan masukan, kritik serta saran di tengah kesibukan beliau.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmunya baik langsung maupun tidak langsung demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
7. Abah Prof. Dr. KH. Imam Taufiq, M.Ag dan Umi Hj. Arikhah, M.Ag selaku pengasuh Pondok Pesantren Darul Falah Besongo Semarang yang selalu memberikan motivasi, do'a serta dukungan saat menimba ilmu di pondok.
8. Dra. Hj. Ayah Aliyah, M.Pd.I dan Keluarga Besar MTsN 9 Cirebon khususnya Guru BK Bapak Gufron dan Ibuk Fitria Nurmalasari yang telah memberikan izin serta waktu luangnya untuk melakukan penelitian serta memberikan data-data guna proses penyusunan skripsi.
9. Kedua Orang tua dan keluarga besar, Bpk Arwadi dan Ibuk Siti Maryam, Ceu-ceu, Ait, Adeung, A Nunu, teh Fuji, teh Agis dan seluruh keponakan yang selalu memberikan dukungan dan semangat serta restu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan kelas BPI-B 19 yang selalu memberikan kebahagiaan dan dukungan satu sama lain selama mengikuti perkuliahan di UIN Walisongo
11. Keluarga besar D'Daheen yang telah kebersamai sejak awal berproses di Semarang.
12. Teman-teman KKN MMK BPI-II yang sudah menemani selama 45 hari dalam mengabdikan di masyarakat.
13. Semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terima kasih penulis curahkan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir atas do'a, motivasi, dukungan serta restunya. Semoga Allah SWT membalas kebaikan tersebut dan diterima amal kebajikannya. Amiin. Terakhir, dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Namun penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 5 Juni 2023

Hadziq Muhibbuddin

NIM 1901016039

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah Ya Allah.. Ya Rab

Sekiranya karya yang sederhana ini engkau beri keberkahan dan arti yang saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bpk. Arwadi & Ibu Siti Maryam yang sudah memberikan dukungan moral maupun materil untuk pendidikan saya dan senan tiasa mencurahkan kasih sayang yang sebesar-besarnya, serta dalam setiap do'anya yang memudahkan langkah kami.
2. Kakak-kakak dan keponakan saya yang telah memberikan dukungan dan do'a dalam berproses ini.
3. Almamater tercinta Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang sudah memberikan ilmu, pengalaman dan pencapaian selama kuliah di UIN Walisongo Semarang.



## MOTTO

..... ان الله لا يغير ما بقوم حتى يغيروا ما بأنفسهم .... الاية

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(Q.S Ar-Ra'd Ayat 11)

## ABSTRAK

Penelitian ini ditulis oleh Hadziq Muhibbuddin, NIM 1901016039, Skripsi jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang berjudul “Layanan Konseling Individual dalam Mengatasi Siswa Adiksi *Game Online* (Studi Kasus di MTsN 9 Cirebon)”.

Adiksi *game online* merupakan perilaku yang senantiasa ingin bermain *game online* dengan intensitas tinggi. Hal ini merupakan perilaku negatif siswa. Upaya mengurangi adiksi *game online* pada siswa bisa dilakukan dengan layanan konseling individu yang dilakukan oleh guru BK dengan pendekatan CBT dan persuasif serta teknik-teknik dalam keterampilan konseling.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui kondisi adiksi siswa MTs Negeri 9 Cirebon terhadap *game online*. 2) Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pelaksanaan layanan konseling individu dalam mengatasi adiksi *game online* siswa MTs Negeri 9 Cirebon. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Kondisi perilaku adiksi *game online* di MTs Negeri 9 Cirebon yakni terdapat 4 siswa laki-laki dari kelas 8 dan 9 yang mengalami adiksi yang mempunyai ciri-ciri durasi bermain game yang intens, dibarengi dengan respon negatif ketika diminta untuk berhenti bermain. Kondisi ini terbawa ke lingkungan sekolah, ditandai dengan perilaku membolos, mengantuk dan tidak fokus di kelas juga mengabaikan PR hingga berkata-kata kasar bahkan mengacuhkan lingkungan sekitar. 2) Layanan konseling dilakukan 4x dalam seminggu di MTsN 9 Cirebon dengan menggunakan pendekatan persuasif dan CBT dengan teknik *self-control*. Model layanan konseling individu di MTs N 9 Cirebon yakni tahap awal pemanggilan siswa terkait ke ruang BK kemudian konselor membangun *rapport* menggunakan teknik *attending*, setelah itu konselor mulai menjelajahi sumber masalah konseli, lalu tahap inti kegiatan diberikan pemahaman dan penguatan *self control* melalui nasihat, konseli diminta untuk bercakap dengan dirinya sendiri atas perilakunya, selanjutnya adalah merencanakan perilaku kedepan dan komitmen, langkah terakhir yakni evaluasi, *follow-up* dan home visit. Hasil setelah mendapatkan layanan konseling konseli menjadi faham akan bahaya atas perilaku adiksinya, *self-control* menjadi baik ditandai dengan bertanggung jawab atas kewajiban dirinya sendiri, mampu mengontrol emosi. Dengan kata lain masalah konseli dapat diatasi ditandai dengan berkurangnya intensitas bermain *game*, tidak mengantuk atau membolos sekolah, mengerjakan PR serta tidak berkata-kata kasar.

**Kata Kunci:** Layanan konseling individual, Perilaku adiksi *game online*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Tinjauan Pustaka.....	8
F. Metode Penelitian.....	12
1. Jenis dan pendekatan penelitian .....	12
2. Sumber Data .....	12
3. Teknik pengumpulan data.....	14
4. Teknik Keabsahan Data .....	15
5. Teknik Analisis Data .....	16
G. Sistematika Penulisan .....	17
<b>BAB II LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DAN SISWA ADIKSI GAME ONLINE.....</b>	<b>19</b>
1. Layanan Konseling Individu .....	19
a. Pengertian Layanan Konseling Individual .....	19
b. Tujuan Layanan Konseling Individual .....	22
c. Fungsi Layanan Konseling Individual .....	23
d. Langkah-langkah Layanan Konseling Individual.....	24
e. Metode Layanan Konseling Individu .....	25

2. Siswa Adiksi <i>Game Online</i> .....	26
a. Pengertian Siswa.....	26
b. Pengertian <i>Game Online</i> .....	27
c. Pengertian Adiksi <i>Game Online</i> .....	28
d. Ciri Adiksi <i>Game Online</i> .....	29
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adiksi <i>Game Online</i> .....	31
f. Dampak Adiksi <i>Game Online</i> .....	32
g. Upaya Preventif dan Kuratif terhadap Adiksi <i>Game Online</i> .....	33
h. Urgensi Layanan Konseling Individu dalam Mengatasi Adiksi <i>Game Online</i> .....	37
<b>BAB III GAMBARAN UMUM MTs N 9 CIREBON DAN HASIL PENELITIAN LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM MENGATASI SISWA ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> .....</b>	<b>41</b>
A. Profil MTs N 9 Cirebon .....	41
1. Visi dan Misi Madrasah.....	42
2. Struktur MTs N 9 Cirebon .....	42
3. Struktur BK MTs Negeri 9 Cirebon.....	43
B. Gambaran Perilaku Siswa Adiksi <i>Game Online</i> .....	43
C. Layanan Konseling Individu Dalam Mengatasi Siswa Adiksi <i>Game Online</i> 49	
D. Metode Layanan Konseling Individual.....	51
E. Proses Pelaksanaan Layanan Konseling Individu.....	52
<b>BAB IV ANALISIS LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM MENGATASI SISWA ADIKSI <i>GAME ONLINE</i> DI MTs N 9 CIREBON....</b>	<b>59</b>
A. Analisis Siswa Adiksi <i>Game Online</i> di MTs N 9 Cirebon .....	59
1. Gambaran Fenomena Adiksi <i>Game Online</i> Siswa MTs N 9 Cirebon .....	59
2. Dampak Fenomena Adiksi <i>Game Online</i> Siswa MTs N 9 Cirebon .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>Lampiran 1 .....</b>	<b>78</b>
<b>Lampiran 2 .....</b>	<b>86</b>

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>91</b>
----------------------------------	-----------

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kencangnya perkembangan teknologi berpengaruh besar terhadap masyarakat dunia, termasuk negara kita. Lalu *output* yang dihasilkan dari sistem informasi kepada masyarakat tidak lepas dari peran ditemukannya internet. Berbagai kemudahan yang ditawarkan dari fasilitas yang terdapat pada internet pun membuatnya sangat digemari oleh masyarakat luas. Dikuatkan oleh pendapat Chornelius Hutagol “*The development of the times increasingly triggers the development of science and technology so, impact of globalization around the world.*”<sup>1</sup> Hal itu dibuktikan dengan laporan menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa dalam laporannya APJII mengemukakan pelaku internet Indonesia mendekati 77,02% pada 2021-2022. Tren pelaku internet di Indonesia menunjukkan semakin tinggi dari sebelumnya. Terlihat dari tahun 2018 pelaku internet di Indonesia sebanyak 64,8% dan levelnya naik ke tingkat 73,3% pada tahun 2019-2020.<sup>2</sup>

Meningkatnya kegemaran masyarakat dari tahun ke tahun terhadap internet tidak lekang dari produk yang terkandung di dalamnya. Berbagai kemudahan dalam kegiatan sehari-hari bisa dilakukan, bahkan bermain *game online*. Selain itu juga internet tidak mengenal usia ataupun jenis kelamin dalam artian setiap kalangan bisa dengan mudah mengakses apa yang terdapat dalam internet. Berdasarkan hasil penelitian Mukodin, 2004, fitur pada internet yang acap kali diakses adalah *email* 88% *world wide web* 84%, *chatting* 79%, *downloading file* 68% *usenet newsgroup* dan *game online* sebesar 16%.<sup>3</sup>

*International Networking* atau biasa kita kenal dekat dengan internet mempunyai definisi yakni saling berhubungannya dua atau bahkan sampai

---

<sup>1</sup> Chornelius Hutagol, *Cyberbullying behavior: A Study of emotional maturity Yogyakarta Students, Journal of Advanced Guidance and Counseling, Vol. 2, No.1, 2021, Hlm. 2*

<sup>2</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diakses pada 19 oktober 2022, pukul 08.18

<sup>3</sup> Angela, Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo kecamatan Samarinda Ilir, *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013,1 (2), Hlm. 53

lebih perangkat komputer yang kemudian menciptakan suatu jaringan komputer bahkan mampu mengikat jutaan komputer di dunia dan dapat saling terhubung satu sama lain serta bisa juga saling bertukar informasi.<sup>4</sup> Memungkin adanya suatu interaksi antar komputer di seluruh penjuru dunia, internet sangat penting perannya di sini karena efek yang muncul pun sangat bervariasi juga produk yang ditawarkan pun menarik dan relatif lengkap serta hal yang penting adalah bersifat praktis dan memudahkan. Akan tetapi, tanpa disadari di tengah perkembangan teknologi yang pesat ini manusia berada dalam dua kelompok yang perlu diikuti yakni kelompok dunia nyata dan dunia maya.<sup>5</sup>

Semakin pesatnya perkembangan teknologi ini memaksa adanya suatu pergeseran kebiasaan baru. Internet pada masa kini menggeser kebiasaan orang untuk pemasyarakatan, menggali ilmu, bertugas, *shopping* dan menggunakan waktu senggang.<sup>6</sup> Pada masa sebelumnya manusia berinteraksi secara tatap muka langsung, berbelanja pun bertatap muka langsung dengan penjualnya begitu juga dengan belajar maupun bekerja. Akan tetapi setelah munculnya internet saat ini menggeser kebiasaan-kebiasaan lama itu. Seperti halnya di Indonesia internet mempengaruhi perubahan pada pola berpikir dalam bersosialisasi termasuk para pelaku internet yang saat ini dominan oleh remaja. Masa remaja merupakan masa pergeseran dari masa kekanak-kanakan ke arah dewasa.<sup>7</sup> Saat remaja identik dengan beberapa pertumbuhan pada dirinya, baik itu pertumbuhan raga maupun perkembangan psikis, secara

---

<sup>4</sup> Indra Maulana & Hesti Platini, *Pendidikan Kesehatan Tentang Bahaya Internet di SMK YBKP 3 Garut Jawa Barat*, Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.2, No.1, 2019,Hlm.16

<sup>5</sup> Pandu Adjie Pangestu dkk., *Bahaya Internet Bagi Kalangan Remaja di Yayasan Mukbatul Aitam*, Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika, Vol.2 No.3, 2021,Hlm.545

<sup>6</sup> Tiarna Intan Marpaung dkk., *Sosialisasi Bahaya Adiksi Internet Bagi Anak dan Remaja di SMA Negeri 4 Pematangsiantar*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, Vol.1, No.1, 2022,Hlm.103

<sup>7</sup> Sri Rumini dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : PT Rineka Cipta) Hlm.56

individual ataupun dalam perannya pada lingkungan sosial, keluarga, sekolah dan masyarakat.<sup>8</sup>

Menurut Oblinger remaja masa ini bisa disebut sebagai angkatan post-milenial, yang mana indikatornya karena remaja pada saat ini berkembang bersamaan teknologi yang tidak sulit dibuka sehingga bisa disebut angkatan yang melek terhadap teknologi.<sup>9</sup> Hal itu cukup membuktikan bahwasannya remaja lebih mudah mengalami adiksi internet karena sedari proses perkembangannya sudah akrab dan ditemani dengan teknologi. Hal itu seperti yang diutarakan oleh Al-Halik "*In the process, a new generation was born, commonly known as the gadget generation*".<sup>10</sup> Selain itu usia remaja juga cenderung mempunyai keingintahuan yang tinggi sampai beberapa hasil telaah memaparkan bahwa sejumlah 31,4 remaja terkena adiksi internet.<sup>11</sup>

Seiring kemajuan zaman, problematika semakin kompleks muncul disetiap lini kehidupan dan merasuk kepada semua aspek dan sendi kehidupan manusia sehari-hari.<sup>12</sup> Sebagai contohnya dalam hal berdakwah terdapat ilmu dakwah yang mempunyai komponen sebagaimana disebutkan oleh Riyadi & Adinugraha. (2021) "*science of da'wah talks about the components of da'wah (da'I, mad'u, messages, and methodology*".<sup>13</sup> Siswa yang notabene ialah seorang remaja juga sebagai objek dalam dakwah merupakan mayoritas pelaku dalam bermain *game online*. Oleh sebab itu dalam metode dakwah terhadap siswa adiksi *game online* dengan menggunakan nasihat ataupun mengingatkan kepada siswa dengan tutur kata yang bijak dan lembut guna memberikan

---

<sup>8</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya*, Jurnal UGM Buletin Psikologi, Vol.27, No.2, 2019, Hlm.148

<sup>9</sup> Eryzal Novrialdy, *High School Students Understanding of The Risks of Online Game Addiction*, Journal of Educational and Learning Studies, Vol.2, No.2, 2019, Hlm.113

<sup>10</sup> Al-Halik, *A Counseling Service for developing the qona'ah attitude of millennial generation in attaining happines*, Journal of Advanced Guidance and Counseling, Vol. 1, No.2, 2020, Hlm.1

<sup>11</sup> Tiarma Intan Marpaung dkk., *Sosialisasi...*, Hlm.104

<sup>12</sup> Mahmudah dkk. *Pengaruh Ketaata Beribadah Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa UIN Walisongo Semarang*, Jurnal Ilmu Dakwah, Vol.35, No. 1, 2015. Hlm.36

<sup>13</sup> Agus Riyadi & Hendri Hermawan Adinugraha, *The Islamic Counseling Construction in da'wah science structure*, Journal of Advanced Guidance and Counseling, Vol.2, No.1, 2021. Hlm.



sentuhan rohani kepada *mad'u* niscaya nasihat itu dapat diterima dengan baik.<sup>14</sup> Lalu dalam penerapannya dakwah bisa dilakukan dimana saja, termasuk pada lingkungan sekolah yang mana nilai dakwah tersebut terkandung dalam layanan konseling individu.

Layanan konseling individu merupakan salah satu layanan yang diberikan oleh guru BK di MTsN 9 Cirebon dalam mengatasi berbagai masalah yang dialami oleh siswa. Layanan konseling individu pun disampaikan melalui dakwah fardiyah, yang mana merupakan dakwah yang dipergunakan dengan *mad'u* secara tatap muka serta *mad'u* disini memiliki ciri dan sifat khas.<sup>15</sup> Dakwah fardiyah merupakan kegiatan menyeru oleh seorang *da'I* kepada orang lain dengan cara perseorangan dengan tujuan menempatkan *al-mad'u* dari tempat yang kurang baik pada tempat yang baik serta diridhai oleh Allah.<sup>16</sup> Dengan pendekatan yang lebih intens melalui layanan konseling individu diharap dapat mengatasi perilaku adiktif siswa pun dengan dampak yang ditimbulkan dari perilaku adiktif tersebut.

Berkat kreativitas manusia saat ini kemajuan dan perkembangan teknologi dalam layanan internet tidak bisa terhindarkan lagi. Khususnya bagi remaja yang dianggap paling melek terhadap teknologi akan tetapi hal ini seakan-akan seperti pisau bermata dua. Secara dampak positif memang banyak yang dihasilkan dari internet dan sangat bermanfaat bagi masyarakat contohnya seperti mencari referensi, bahan pelajaran, mencari informasi, belajar *online*, mengirim pesan, berkomunikasi, hiburan untuk melepas lelah dan sebagainya. Akan tetapi dampak negatif yang timbul pun tidak kalah hebatnya. Kerap kali kecanggihan internet dalam penggunaannya disalahgunakan seperti untuk membuka situs-situs yang tidak senonoh, media untuk menghujat, media untuk

---

<sup>14</sup> Syamsuddin, *Pengantar Sosiologi Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2016), Hlm.13.

<sup>15</sup> Mohammad Ivan Alfian, Dakwah Fardiyah, AT-TABSYIR : Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam, Vol.3, No.1, 2015, hlm.70.

<sup>16</sup> Anila Umriana dkk. *Dakwah Fardiyah Melalui Pernikahan Secara Islam Pada Masyarakat Samin (SEDULUR SIKEP) di Dusun Bombong Desa Batu Rejo Kecamatan Sukolilo Kab. Pati*, Jurnal Ilmu Dakwah, Vol.37, No.1, 2017. Hlm.49

bermain *game online* hingga kecanduan bahkan menyebarkan informasi yang tidak benar.<sup>17</sup>

Bermain sudah sedari dahulu telah dilakukan dan menjadi kesukaan masyarakat. Beragam permainan tradisional awalnya diciptakan berbarengan dengan adat istiadat daerah masing-masing. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman kini permainan tradisional tampaknya telah bergeser kepada *game online*. Awalnya *game online* merupakan murni sebatas hiburan saja, akan tetapi seiring berkembangnya zaman media permainan elektronik semakin bertambah peminatnya. Bukan tanpa alasan, hal itu disebabkan karena berbagai fitur yang terdapat dalam *game* membuat orang-orang semakin senang melakukannya. Dilansir dari Detik.com setidaknya ada 44 juta jiwa orang Indonesia yang mengakses *game* setiap harinya.<sup>18</sup> Dari data tersebut kita bisa melihat dan memahami tingginya tingkat bermain *game online* di Indonesia.

Melihat tingginya tingkat bermain *game online* di Indonesia dipicu karena semakin canggihnya teknologi yang sedang berkembang. Hal tersebut menuai kekhawatiran khususnya di sekolah karena individu yang mengalami kecanduan mayoritas di usia remaja tepatnya seorang pelajar. Pihak yang perlu memberikan perhatian terhadap siswa yang kecanduan khususnya adalah guru terlebih lagi guru bimbingan dan konseling yang mana perlu memiliki usaha lebih keras dalam memperhatikan siswa terlebih dalam usaha mengurangi perilaku adiktif *game online* karena dilihat dari minat belajar siswa semakin jauh berkurang.<sup>19</sup> Hal itu senada dengan yang apa diutarakan dalam penelitian Bakhrudin All Habsy yakni “*Guidance and counseling teacher has a responsibility to assist student in achieving optimal, mature, independent and*

---

<sup>17</sup> Megawati & Supriono, *Bahaya Kecanduan Internet dan Kecerdasan Komunikasi Terhadap Karakter Anak Usia Dini di Desa Parit Pudin Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat*, At-tadabur: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, Vol.12, No.1, 2012, Hlm.3

<sup>18</sup><https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5919056/pbesi-44-juta-warga-indonesia-bermain-game-setiap-harinya>, Diakses pada 20 Oktober 2022

<sup>19</sup>Azizah Batubara dkk, *Peran Guru Bimbingan dan konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI Di SMK SWAKARYA BINJAI*, Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol.11, No.2, 2022. Hlm.72

*responsible self-develovement*".<sup>20</sup> Lebih lanjut dalam penelitian yang dilakukan Adiningtyas (2017) menyebutkan bahwa peran Guru dalam mencegah kecanduan *game online* bisa dilakukan dengan memberikan PR atau tugas kelompok yang memungkinkan anak dapat mengikuti kegiatan dengan teman serta lupa akan *game online*.<sup>21</sup>

Agar tewujudnya keseragaman antara orang tua dan guru BK dalam memberikan pendekatan persuasif akan bahaya internet, maka bukan hanya peran guru BK saja, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Septika Dewi menyebutkan bahwa peran bimbingan orang tua dengan cara nasihat, keteladanan serta pembiasaan dan pengawasan dapat mengintervensi dampak kecanduan *game online* seperti aspek kesehatan, intensitas bermain, control emosi, serta sikap *anti-social*.<sup>22</sup> Hal ini ditambahkan oleh pendapat (Rahmawati & Ariffudin, 2022) "*the role of parents is required during online learning, cause the possibility of students accesing the internet will take longer than usual, so parents need to supervise, monitor and guide*".<sup>23</sup>

Berdasarkan apa yang dipaparkan di atas, terkait tingginya tingkat bermain *game online* warga Indonesia memicu beberapa fenomena kecanduan *game online* seperti di lingkungan sekolah. "Ada beberapa siswa yang memang suka sekali bermain game bahkan bisa dikatakan candu. Hal demikian ada beberapa tahapan seperti siswa yang masih baru mengenal akan *game online* kemudian ada yang sudah mengenal dan bahkan kecanduan. Terus hal itu mengganggu akan belajar dan menyebabkan males belajar hingga sekolah bahkan ada yang sampai *drop out* sekolahnya," tandas Ibu Ida Saadah Guru

---

<sup>20</sup> Bakhrudin All Habsy, *Role-playing group counseling in character-strengthening education in high school students*, Journal of Advanced Guidance and Counseling, Vol.3, No.1, 2022. Hlm.6

<sup>21</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*, Jurnal KOPASTA, Vol.4, No.1, 2017. Hlm.30

<sup>22</sup> Septika Dewi Nuryanti, Skripsi : *Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan banjarrejo Kabupaten Blora*, (UIN Walisongo: Semarang,) 2021.

<sup>23</sup> Ajeng Intan Nur Rahmawati & Imam Ariffudin, *The Relationship Between Problematic Internet Use and Parenting Models in The Junior High School Students in The Pandemic Era*, Journal of Advanced Guidance and Counseling, Vol.3, No.1, 2022. Hlm.38

bimbingan dan konseling MTs Negeri 9 Cirebon.<sup>24</sup> Pak Gufron mengatakan bahwa “terdapat siswa yang memang kecanduan *game online* efeknya itu ke minat belajar menurun dan selalu mengantuk di kelas.”<sup>25</sup> Hal tersebut menunjukkan adanya kasus kecanduan *game online* yang sangat dekat di sekitar kita serta membuat penulis berkeinginan untuk meneliti bagaimana perilaku adiktif siswa MTs Negeri 9 Cirebon terhadap *game online*.

Hasil wawancara, yang menjadi problem siswa di sekolah saat ini salah satunya adalah kecanduan akan bermain *game online*. Hal itu juga dapat memicu kedalam proses belajar siswa di sekolah, lebih jauh moral siswa pun menjadi menurun karena efek dari *game online* juga membuat siswa cenderung sering berkata kasar. Oleh sebab itulah diadakannya layanan konseling individu pada siswa yang terindikasi adiksi *game online* dan diberi pemahaman akan bahaya apabila kecanduan. Layanan konseling ini biasanya dilakukan 3-4 kali dalam seminggu atau lebih, tergantung bagaimana kondisi klien dan seberapa berat masalah yang sedang dihadapi.<sup>26</sup>

Mengacu pada latar belakang sebelumnya menjadi dasar pertimbangan penulis untuk menggali problematika yang sedang terjadi saat ini dan layanan proses konseling individual di Mts N 9 Cirebon. Maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “**LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM MENGATASI SISWA ADIKSI GAME ONLINE (STUDI KASUS DI MTS NEGERI 9 CIREBON)**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi perilaku adiktif *game online* siswa Mts Negeri 9 Cirebon?
2. Bagaimana layanan konseling individu dalam mengatasi siswa adiksi *game online* di Mts Negeri 9 Cirebon?

---

<sup>24</sup> Hasil wawancara dengan guru BK Mts Negeri 9 Cirebon, Tgl 9 Agustus 2022

<sup>25</sup> Hasil wawancara dengan guru BK Mts Negeri 9 Cirebon, Tgl 21 September 2022

<sup>26</sup> Hasil wawancara dengan guru BK Mts Negeri 9 Cirebon, Tgl 26 Desember 2022

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang bakal dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi adiksi siswa MTs Negeri 9 Cirebon terhadap *game online*.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pelaksanaan layanan konseling individu dalam mengatasi adiksi *game online* siswa MTs Negeri 9 Cirebon.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berkenan memberikan manfaat untuk berbagai kalangan antara lain:

1. Teoritis

Secara teoritis dengan penelitian ini, penulis berharap hasil dari penelitian tersebut dapat memperkaya khazanah keilmuan dakwah dan komunikasi serta menjadi acuan bagi para peneliti selanjutnya, terkhusus bagi penelitian yang sama kaitannya dengan ilmu dakwah dengan menggunakan pendekatan layanan konseling, serta dapat memperluas wawasan dalam ilmu konseling serta layanan konseling, terkhusus dalam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Walisongo.

2. Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini, penulis berharap dapat membuka cakrawala keilmuan serta wawasan bagi masyarakat mengenai layanan konseling dalam mengatasi adiksi game online di MtsN 9 Cirebon, sehingga dalam penelitian ini menjadi bahan referensi dan pertimbangan bagi para pembimbing, penyuluh, maupun konselor agama manakala menangani masalah adiksi game online.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Penelitian-penelitian terdahulu sangat penting untuk dijadikan bahan acuan. Dalam hal ini peneliti tentunya menghindari adanya plagiarisme dan kesamaan dalam penyusunan penelitian. Tinjauan pustaka membantu peneliti bisa melihat perkiraan terkait penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka

yang dimanfaatkan oleh penulis yakni buku, jurnal, laporan penelitian, serta data hasil riset yang relevan dengan judul penelitian. Adapun penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain:

Pertama, hasil penelitian yang usai dilakukan Ni'matu Azizah seorang mahasiswi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam pada tahun 2019, dengan skripsi "*Layanan Konseling Individu Sebagai Upaya Memperbaiki Akhlak Siswa di MA Sunniyah Selo Tawangharjo Grobogan*". Penelitian yang dilakukan oleh Ni'matul Azizah ini mengusung metode kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi. Tujuan penelitiannya adalah guna memahami akhlak murid di MA Sunniyah Selo Grobogan dan pengaplikasian konseling individu sebagai usaha mengatasi akhlak tercela murid di MA Sunniyah Selo. Hasil telaahnya ditemukan ada murid yang memiliki akhlak terpuji dan sebaliknya. Akhlak terpuji diidentifikasi dengan sikap yang baik, menuruti peraturan dan menjauhi perilaku yang menyimpang. Sedangkan sebaliknya, diidentifikasi dengan sikap yang kurang baik, melanggar peraturan dan masih banyak lagi. Tindakan kurang terpuji itu dihasilkan karena berbagai macam faktor. Kemudian pengaplikasian konseling individu secara tatap muka dan berkeyakinan bisa mengatasi akhlak murid yang kurang baik.<sup>27</sup>

Persamaan penelitian Ni'matul Azizah dengan penelitian penulis adalah serupa mengaplikasikan layanan konseling individu sebagai upaya mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa. Sedangkan ketidakserupaannya adalah masalah yang diatasi dalam telaah ini adalah tentang akhlak siswa sedangkan penelitian yang dikerjakan peneliti adalah siswa adiksi *game online*. Dan juga pada tempat penelitian Ni'matul Azizah meneliti di MA Sunniyah Selo Tawangharjo Grobogan, sedangkan peneliti meneliti di MTs Negeri 9 Cirebon.

---

<sup>27</sup> Ni'matul Azizah, "*Layanan Konseling Individu Sebagai Upaya Memperbaiki Akhlak Siswa di MA Sunniyah Selo Tawangharjo Grobogan*", (UIN Walisongo Semarang, 2019).

Kedua, temuan penelitian oleh Diniatul Aliyah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam tahun 2018 dengan skripsi “*Pelaksanaan Konseling Individu dalam mengatasi perilaku agresif siswa Mts Al Khoiriyyah Semarang (Analisis Bimbingan Konseling Islam)*”. Penelitian yang dilakukan oleh Diniatul Aliah ini mengusung metode kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data mengaplikasikan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dan menelaah tindakan agresif siswa MTs Al Khoiriyyah Semarang, memaparkan dan menelaah pengaplikasian konseling individu guna mengintervensi tindakan agresif siswa dan memahami telaah bimbingan konseling Islam pada pengaplikasian konseling individu untuk mengintervensi tindakan agresif siswa. Hasil telaah yakni, beragam tindakan agresif yang dilakukan oleh siswa, pengaplikasian konseling individu melalui pelbagai tahapan, terakhir, telaah bimbingan islam terhadap tindakan mengintervensi agresifitas siswa.<sup>28</sup>

Persamaan penelitian Diniatul Aliyah dengan penelitian penulis adalah keserupaan mengaplikasikan layanan konseling individu sebagai upaya mengintervensi masalah yang sedang dirasakan siswa. Sedangkan ketidakserupaannya adalah permasalahan yang dihadapi dalam telaah ini adalah tentang perilaku agresif siswa sedangkan penelitian yang disusun peneliti adalah siswa adiksi *game online*. Dan juga pada tempat penelitian Diniatul Aliyah meneliti di Mts Al Khoiriyyah, sedangkan peneliti meneliti di MTs Negeri 9 Cirebon.

Ketiga, temuan penelitian oleh Zahara Mutiara Rahma mahasiswa Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam tahun 2022 dengan skripsi “*Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioristik Bagi Pecandu Narkoba di Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI)*”

---

<sup>28</sup> Diniatul Aliyah, Skripsi: *Pelaksanaan Konseling Individu dalam mengatasi perilaku agresif siswa Mts Al Khoiriyyah Semarang (Analisis Bimbingan dan Konseling Islam)*, (UIN Walisongo Semarang, 2018).

Kota Semarang”. Penelitian yang dilakukan oleh Zahara Mutia Rahma ini mengungkap metode kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data mengaplikasikan observasi, wawancara dan dokumentasi. Temuan telaah menunjukkan kalau di PKBI Kota Semarang menerapkan konseling individu dengan pendekatan behavioristik teknik *self management* terhadap pecandu narkoba, hal ini sebagai upaya agar konseli dalam proses terapi lebih aktif lagi. Lalu analisis tujuan serta fungsi menghasilkan perubahan dengan pendekatan tersebut sehingga mampu hidup tanpa narkoba.<sup>29</sup>

Persamaan penelitian Zahara Mutiara Rahma dengan penelitian penulis adalah keserupaan mengaplikasikan layanan konseling individu sebagai tindakan memperbaiki permasalahan yang sedang dihadapi oleh klien. Sedangkan ketidakterupaannya yakni, sesuatu yang dihadapi dalam penelitian ini adalah adiksi narkoba sedangkan penelitian yang dibahas peneliti adalah adiksi *game online* akan tetapi ada segi persamaan yakni mengenai adiksi. Dan juga pada tempat penelitian Zahara Mutiara Rahma meneliti di PKBI Kota Semarang, sedangkan peneliti meneliti di MTs Negeri 9 Cirebon.

Keempat, Nurbaiti (2020) pada Jurnal Al Amin Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam dengan judul telaah “*Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa*”. Mahasiswa UIN Sarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan model analisis *path analysis* atau analisis jalur.<sup>30</sup>

Dalam penelitian ini disebutkan bahwa siswa yang terjerat kecanduan *game online* bakal senantiasa ingin mengaplikasikan game tersebut. Hal ini menunjukkan nilai negative karena adanya korelasi kecanduan bermain *game online* berdampak pada prestasi belajar Pendidikan Agama Islam. Perihal ini memunculkan pengertian bahwa naiknya intensitas siswa akan *game online*

---

<sup>29</sup> Zahara Mutiara, “*Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioristik Bagi Pecandu Narkoba di Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) Kota Semarang*” (UIN Walisongo Semarang, 2022).

<sup>30</sup> Nurbaiti, “*Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa*”, Jurnal Al-Amin (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).



maka kian menurunnya prestasi belajar PAI. lalu simpulan pada penelitian tersebut ialah adanya relasi negative perihal menurunnya prestasi siswa dengan intensitas tinggi bermain *game online*, juga terdapat relasi negatif perihal degradasi moral islami siswa karena intensitas tinggi bermain *game online*.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan pendekatan penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti mengaplikasikan jenis penelitian dengan mengusung metode kualitatif deskriptif dikarenakan akan menelaah perihal fenomena manusia di lingkungannya. Sebagaimana yang diutarakan oleh Creswell dalam Herdiansyah bahwasannya jika hendak memahami fenomena manusia pada lingkungannya dengan menyajikan gambaran secara utuh serta memaparkan pandangan mendalam dari informan juga disusun secara alami tanpa adanya keterlibatan dari peneliti dalam sebuah penelitian ilmiah biasa disebut dengan penelitian kualitatif.<sup>31</sup>

Kemudian metode yang di terapkan merupakan metode deskriptif, yaitu prosedur atau tata cara untuk memecahkan suatu kesulitan yang dapat diteliti dengan keadaan secara subjek maupun objek pada masa sekarang berlandaskan kenyataan yang ada. Pendekatan yang diaplikasikan dalam penelitian ini merupakan pendekatan studi kasus. Pada pendekatan ini peneliti akan memfokuskan diri secara sungguh-sungguh pada suatu objek tertentu dengan mencermatinya sebagai suatu kasus.<sup>32</sup> Kasus dalam kajian telaah ini mengenai siswa yang didapati adiksi *game online*. Peneliti akan mengumpulkan data yang sesuai serta lengkap dari kasus ini, untuk memahami faktor-faktor yang sebenarnya apabila terdapat aspek yang perlu dibetulkan.

### **2. Sumber Data**

Penelitian ini berdasarkan data dan informasi yang mana keduanya diperoleh oleh peneliti dari sumber data. Sumber data merupakan subyek

---

<sup>31</sup> Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. 2010. Jakarta : Salemba Humanika.

<sup>32</sup> Hindari Nawawi, *Metodologi Penelitian*. 2019. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pers.

dari mana data tersebut diperoleh.<sup>33</sup> Sumber data primer ini berasal dari perilaku dan percakapan informan.

a. Data Primer

Data primer adalah informasi yang memiliki keterkaitan dengan masalah pokok penelitian. Bantuan alat instrumen dapat memperoleh informasi atau data primer dari subjek penelitian.<sup>34</sup> Dengan mengaplikasikan teknik dan instrumen guna menghimpun data seperti observasi langsung ke lapangan, menggunakan informan, menggunakan questioner, interview guide, scedule serta dalam model yang dibikin harus menjamin penghimpunan data secara efisien mengusung instrumen dan metode serta keunikan dari pemberita.<sup>35</sup>

Data primer yang diambil adalah wawancara dengan wali kelas, siswa adiksi *game online* dan Guru BK yang menangani anak-anak pecandu *game online* dengan cara memberikan persoalan yang berkaitan dengan hal tentang penelitian.

b. Data sekunder

Menurut Wardiyanta dalam Sugiarto Mendefinisikan bahwa sumber data sekunder merupakan fakta yang bisa didapatkan dari selain narasumber atau sebaliknya diperoleh dari pihak lain.<sup>36</sup> Sumber data penelitian ini didapatkan dari hasil literatur yang sifatnya sebagai penopang dari data primer. Jurnal, skripsi dan website yang mengandung sumber yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai sarana untuk mendapatkan data skunder

Data sekunder pada penelitian berasal dari data yang telah dikaji, data ini kerap kali diambil dari dokumentasi, perpustakaan atau dari

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013) Hlm. 84

<sup>34</sup> W. Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis*. 2010 (Yogyakarta:Graha) Hal. 79

<sup>35</sup> Moh. Nazir, *Metode Penelitian*. 1988 (Jakarta: Ghalia Indonesia) Hal. 108

<sup>36</sup> Sugiarto. *Metodologi Penelitian Bisnis*. 2017. Yogyakarta: Andi

catatan penelitian yang telah lalu dan dari buku-buku atau tulisan yang ada afiliasinya dengan penelitian dan data sekunder juga disebut dengan data tersedia.<sup>37</sup>

### 3. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini siasat penghimpunan data memakai beberapa metode, ialah:

#### a. Observasi

Menurut Arikunto, observasi yakni pengamatan yang dilaksanakan secara langsung dan catatan secara langsung mengenai fenomena atau kejadian yang diselidiki bertujuan untuk mengumpulkan data dengan prosedur yang sedang dilakukan.<sup>38</sup> Penghimpunan data dengan pemantauan langsung merupakan cara pemungutan data dengan mengaplikasikan indera penglihatan tanpa ada instrumen standar lain untuk kepentingan tersebut.<sup>39</sup> Pada penelitian ini peneliti akan melakukan observasi secara langsung dengan cara melihat dan memperhatikan kegiatan layanan konseling individual di MTs N 9 Cirebon, agar dapat melakukan pengamatan secara detail dan menyeluruh serta gambaran di lapangan tentang layanan konseling dalam mengatasi adiksi *game online*.

#### b. Wawancara

Wawancara yakni proses pemungutan penjelasan untuk target penelitian dengan cara dialog secara langsung antara penanya dengan responde menggunakan instrumen yang dikenal panduan wawancara.<sup>40</sup> Teknik *interview* dalam penelitian ini ditunjukkan kepada guru BK, wali kelas dan individu yang kecanduan *game online*, untuk mendapatkan

---

<sup>37</sup> I. Hasan, *Pokok pokok materi metodologi penelitian*, 2002 (Jakarta: gralia indonesia) Hal. 45

<sup>38</sup> Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Ed. Revisi, 2002 (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 192

<sup>39</sup> Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, 1988 (Jakarta: Ghalia Indonesia) Hlm. 212

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Hlm. 145

informasi tentang layanan konseling individual dalam mengatasi siswa yang kecanduan *game online*.

c. Dokumentasi

Menurut Moleong dalam Haerdiansyah mengungkapkan bahwa dokumentasi terdapat dua bentuk dokumentasi, yakni dokumentasi pribadi dan dokumentasi resmi, dokumentasi pribadi merupakan catatan atau karangan seseorang yang tertulis, sedangkan dokumentasi resmi bisa berbentuk seperti memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga dan lainnya.<sup>41</sup> Teknik dokumentasi yang dipergunakan peneliti adalah berupa foto-foto, berkas data yang ada di MtsN 9 Cirebon.

#### 4. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data seperti yang diutarakan oleh Sugiyono merupakan proses verifikasi apakah penelitian yang dikerjakan akurat serta merupakan telaah ilmiah untuk mengetes data yang didapat.<sup>42</sup> Pembuktian keorisinilan data dalam telaah ini digunakan untuk memeriksa data yang diberi tahu oleh peneliti yang sama dengan deskriptif, interpretasi dan teori. Teknik verifikasi merupakan teknik guna melakukan keabsahan data. Metode tringualasi dalam mengecek data dengan verifikasi dari berbagai sumber, cara serta waktu. Terdapat tiga kriteria yang dapat dilakukan dalam teknik validitas data, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Tringualasi sumber dengan cara mencocokkan data dari beberapa sumber yang diperoleh mengenai layanan konseling individu dalam mengatasi adiksi *game online*.
- b. Tringualasi teknik dengan cara membuktikan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu dengan cara wawancara secara

---

<sup>41</sup> Haris Herdiansyah, Metodologi Penelitian Kualitatif untuk ilmu-ilmu Sosial. 2010 (Jakarta : Salemba Humanika).

<sup>42</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2016. (Bandung: PT Alfabeta)

mendalam, kemudian dibuktikan melalui wawancara, dokumentasi dan observasi untuk memperoleh data penunjang.

- c. Triangulasi waktu dengan cara mengecek data dengan memanfaatkan teknik wawancara untuk mendapatkan hasil yang diperoleh mengenai proses layanan konseling individu dalam mengatasi adiksi *game online*.

Berangkat dari pemaparan di atas, peneliti menggunakan triangulasi sumber untuk mendapatkan data penelitian lebih menyeluruh dengan cara menghimpun data dari sumber primer dan sekunder, serta triangulasi teknik, menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Jadi, peneliti dapat memaksimalkan data yang diperoleh di lapangan melalui teknik triangulasi.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengurutkan, mengerjakan dan menggabungkan keseluruhan data dari yang didapatkan di lapangan, sehingga berwujud sebuah kesimpulan atau teori. Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan pengecekan data yang berasal dari guru Bk di MTsN 9 Cirebon. Setelah terkumpul, lampiran selanjutnya adalah memaparkan tentang objek permasalahan secara runtut serta memberikan analisis secara tepat terhadap objek yang akan dikaji.

Teknik analisis data yang akan dilakukan mengaplikasikan acuan analisis data Miles dan Huberman yang mana terdapat 3 alur kegiatan, diantaranya:

- a. Reduksi data (*data reduction*) yang berarti menyingkat, memastikan sesuatu yang pokok, memusatkan pada hal-hal yang penting dan mencari tema dan polanya. Kemudian berupaya untuk memungut data yang sesuai dengan kehendak penelitian yang telah dikukuhkan yaitu layanan konseling individual dalam mengatasi siswa adiksi *game online*.
- b. Penyajian data (*data display*) Pada pendekatan kualitatif, penyampaian data bisa dilakukan dalam bentuk deskripsi atau teks yang bersifat

naratif, dan bisa digenapkan dengan tabel dan chart, dalam tahap peneliti berniat dapat menyuguhkan data mengenai layanan konseling individual dalam mengatasi siswa adiksi *game online*.

- c. Penarikan data kesimpulan/verifikasi (*verification*). Pada tahap ini, penelitian akan memberikan penjelasan secara lebih jelas dan sinkron dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana layanan konseling dalam mengatasi siswa adiksi *game online*.<sup>43</sup>

Pada penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai upaya mengatasi siswa adiksi *game online* menggunakan layanan konseling individual.

## **G. Sistematika Penulisan**

Permulaan yang perlu dilakukan dalam merangkai skripsi diawali dengan halaman formalitas yang mana berisi : hal. Judul, hal. Persetujuan, hal. Pengesahan, hal. Motto, hal. Persembahan, kata pengantar serta daftar isi. Sedangkan bagian utama penelitian terdiri dari lima bab klasifikasi sebagai berikut:

### **BAB I :Pendahuluan**

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan, peneliti akan menjelaskan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II: Layanan Konseling Individu, Perilaku Adiksi, Adiksi Game Online**

Bagian ini membeberkan perihal kajian teori yang diusung sebagai representasi tata pikir penelitian tentang konsep-konsep dan teori-teori yang akan dipergunakan untuk menjawab berbagai permasalahan

---

<sup>43</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2016. (Bandung: PT Alfabeta), Hlm.34

penelitian sebagai rujukan dalam penelitian skripsi ini, meliputi tentang Layanan Konseling Individu, Adiksi, Adiksi Game Online

### **BAB III : Proses Layanan Konseling di MTs N 9 Cirebon dalam Mengatasi Siswa Adiksi Game Online**

Pada Bab ini akan menguraikan tentang profil objek yang akan diteliti, yaitu MtsN 9 Cirebon dan memaparkan mengenai sejarah, visi & misi legal formal, struktur lembaga MtsN 9 Cirebon, Struktur BK, dan program kerja BK.

### **BAB IV: Analisis Layanan Konseling Individual Dalam Mengatasi Siswa Adiksi Game Online**

Pada bab ini berisi tentang analisis hasil penelitian mengenai bagaimana implementasi layanan konseling individu dalam mengatasi siswa adiksi game online

### **BAB V: Penutup**

Bab yang terakhir akan membeberkan perihal Kesimpulan dari hasil penelitian, Saran-Saran dan Penutup, Bagian akhir berisi Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Biodata Penulis

## BAB II

### LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DAN SISWA ADIKSI GAME ONLINE

#### 1. Layanan Konseling Individu

##### a. Pengertian Layanan Konseling Individual

Saleh mengutarakan bahwa layanan merupakan *service* yang dilakukan kepada orang lain sebagai upaya melahirkan suatu kepuasan yang mana kegiatan ini dilakukan dengan niat mulia untuk membantu.<sup>44</sup> Hal itu berdasarkan UU Nomor 25 Tahun 2009 perihal Pelayanan Publik yang mana menghasilkan definisi pelayanan publik adalah rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan hajat orang banyak atas barang, jasa atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik.<sup>45</sup> Mengacu pemaparan di atas bisa dilihat bahwa layanan merupakan suatu tindakan yang rutin yang berorientasi pada kepuasan klien.

Konseling berakar dari kata "*counseling*" yang dirubah menjadi bahasa indonesia yaitu konseling. Konseling yakni salah satu usaha untuk mendamaikan konflik, rintangan, dan kesusahan dalam mencukupi *hajat* seseorang.<sup>46</sup> Istilah konseling bermula dari kata "*counseling*" dari kata dalam bentuk kata benda dari kata *kerja* "to counsel" secara bahasa bermakna "*to give advice*" atau mendedikasikan masukan atau nasihat.<sup>47</sup> Pendapat lain konseling merupakan suatu proses berorientasi belajar, yang di aplikasikan dalam satu lingkungan masyarakat atau sosial, antara individu satu dengan lainnya, dimana seorang konselor harus *professional* dalam bidang psikologisnya, konselor berupaya dalam

---

<sup>44</sup> Muwafik Saleh, *Komunikasi Pelayanan Publik*, 2021, (Malang: Intrans Publishing) Hlm.4

<sup>45</sup> Hayat, *Manajemen Pelayanan Publik*, 2017 (Jakarta: Rajawali Pers) Hlm.21

<sup>46</sup> Ning sasi Awaliyah, Ulin nihayah, Khozaainatul Muna. (2021) *Konseling traumatik untuk menangani gangguan kesehatan mental trauma pada korban pelecehan seksual*. jurnal konseling islam dan kemasyarakatan, 5(1), 29-41.

<sup>47</sup> M. Asasul Muttaqin, Ali Murtadho, Anila Umriana. *Bimbingan Konseling Bagi Perempuan Korban Kekerasan dalam Rumah Tangga di LRC-KJHAM Semarang* (2016) . Sawwa ,vol 11(2), 177-210.



membantu klien tersebut dalam setiap masalah yang dihadapi klien baik itu keseluruhan programnya, agar orang tersebut dapat memahami lebih baik tentang dirinya.<sup>48</sup> Menurut Ivey & Downin ; *conseling is a more intensive process concered with assisting normal people to achieve their goals or function more efectively.*<sup>49</sup>

Harold Pepinski dan Pauline Pepinski mengatakan konseling yakni kegiatan *relationship* antara satu orang dengan orang lain, yang mana pihak pertama mengalami masalah dan tidak mampu mengentaskan masalahnya biasa disebut dan dikenal dengan klien, dan pihak lain adalah seseorang profesional terdidik dan kompeten serta mempunyai kemampuan dalam membantu orang lain, disebut konselor.<sup>50</sup> Konseling merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membantu seseorang agar melaksanakan perencanaan rasional, mengatasi masalah, pengambilan keputusan dan manajemen stres pada situasi tertentu.<sup>51</sup> Lebih lanjut dalam pendapat lain mengemukakan bahwa konseling merupakan bentuk pemberian arahan yang diberikan individu yang dikenal dengan konselor, untuk subjek yang mempunyai permasalahan atau disebut klien melalui pertemuan tatap muka dan dilakukan wawancara klien menguasai kecakapan memahami serta mendapati masalahnya serta kuat mengentaskan masalahnya.<sup>52</sup> Kemudian, Milton E. Hahn (1995) mengemukakan bahwasannya konseling adalah proses yang terjadi dalam hubungan individu dengan seorang yang kedapatan masalah yang tak dapat diselesaikan sendiri, dengan seseorang profesional yang cakap

---

<sup>48</sup> Nurul Aisyah Maulana, *Efektifitas Bimbingan Konseling islam terhadap Akhlak siswa di pondok pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Punnia Kabupaten Pinrang*, (Universitas Muhammadiyah , 2020)

<sup>49</sup> Maryatul Kibtiyah, *Sistematikasi Konseling Islam*, 2017(Semarang : Rasail Media Group) Hlm.10

<sup>50</sup> Kusno Efendi, *Proses dan Keterampilan Konseling*, 2016, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar) Hlm.16

<sup>51</sup> Mahmudah, *Bimbingan dan Konseling Keluarga Perspektif Islam*, 2015, (Semarang: CV. Karya Abadi Jaya) Hlm. 8

<sup>52</sup> Ulin Nihayah, *Manajemen Bimbingan dan Konseling*, 2021, (Semarang: Fatawa Publishing) Hlm.6

agar klien mampu mengatasi masalahnya.<sup>53</sup> Terdapat persamaan dengan pengertian itu, Prayitno dan Emran Amti mengemukakan bahwa konseling merupakan proses pengarahan bantuan yang dilakukan dengan dialog konseling oleh seorang yang cakap (dikenal konselor) pada seseorang yang kedatangan masalah (disebut klien) yang bermuara pada terentaskannya masalah yang didapati klien.<sup>54</sup>

Konseling individual bisa berupa arahan bantuan oleh tenaga ahli yang difokuskan kepada siswa dengan kehendak terstimulusnya potensi serta kiat menghadapi masalah sendiri dan mempunyai sikap adaptif dengan lingkungannya secara baik..<sup>55</sup> Konseling individual merupakan pondasi keseluruhan bimbingan dan konseling karena dengan fasih semua teknik-teknik konseling individual niscaya akan mendominasi jalannya proses bimbingan dan konseling lainnya. Sebagai seorang konselor dapat mewujudkan situasi relasi yang hangat dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip dan teknik dialog konseling sedemikian rupa. Sehingga klien dapat terangsang dan terjelajahi masalah yang sedang dihadapi.<sup>56</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa konseling individual merupakan suatu proses pemberian bantuan oleh konselor kepada konseli atas permasalahan yang sedang dialami oleh konseli tetapi lebih spesifik lagi dalam artian konseling individual ini dilakukan secara berhadapan langsung dengan target konseli bisa leluasa untuk mengungkapkan, menyampaikan serta mencurahkan keadaan yang sedang ia alami. Hal ini dirasa ada nilai kelebihan sendiri karena bisa menciptakan suasana yang nyaman dan konseli bisa menyampaikan permasalahannya secara gamblang kepada konselor.

---

<sup>53</sup> Sofyan S. Willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*, 2004, (Bandung:ALFABETA) Hlm.18

<sup>54</sup> Deni Febrini, *Bimbingan Konseling*, 2011, (Yogyakarta:Teras) Hlm.10

<sup>55</sup> Sofyan S. Willis, *Konseling Individual Teori dan Praktek*, 2004, (Bandung:ALFABETA) Hlm.34

<sup>56</sup> Prayitno & Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, 2013, (Jakarta: PT Rineka Cipta) Hlm.106

## **b. Tujuan Layanan Konseling Individual**

### 1) Tujuan Umum

Apabila diamati dari konsep layanan konseling maka senantiasa mengalami perubahan pada tujuan konseling, berawal dari tujuan yang sederhana hingga lebih meluas lagi tujuannya. Berdasarkan perkembangan konsepsi layanan konseling pada pondasinya mengusung tujuan umum ialah menopang seseorang mengembangkan diri agar berkembang selaras dengan fase pertumbuhan dan predisposisi yang dimilikinya, (sama halnya kemampuan talen), pelbagai motif yang ada seperti ikatan darah, pendidikan, situasi lingkungannya. Oleh sebab itu, layanan konseling membantu individu untuk menjadi manusia yang berfaedah dalam kesehariannya dengan menguasai bermacam-macam pengetahuan juga keahlian yang tepat dengan dirinya serta lingkungannya.<sup>57</sup>

### 2) Tujuan Khusus

Penjabaran dari tujuan umum merupakan tujuan khusus layanan konseling individual itu sendiri, di mana tujuan khusus yakni mengerucut perihal problematika yang sedang di dapati oleh individu. Oleh sebab itulah individu satu dengan lainnya tidak bisa disamakan tujuannya, secara setiap individu itu bersifat unik yang menjadikannya perbedaan masalah yang dialami.<sup>58</sup>

Sedangkan menurut Suhesti mengungkapkan bahwa tujuan layanan konseling adalah untuk membantu individu agar mempunyai keahlian, meningkatkan kemampuan dirinya seoptimal mungkin dan menguasai dalam tugas-tugas perkembangannya.<sup>59</sup> Mengacu pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum tujuan layanan konseling

---

<sup>57</sup> Prayitno & Emran Amti, Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling, 1999, (Jakarta: Rineka Cipta)

<sup>58</sup> Heru Mugiarto, (2009) *Bimbingan Konseling*, (Semarang: Press, 2017) Hlm.21-23

<sup>59</sup> Nita Wahyu Artuti, dkk. *Analisis Pemahaman Fungsi Bimbingan Konseling Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak*. Untan Pontianak.

adalah untuk membantu seseorang dalam mengembangkan diri agar lebih optimal. Secara khusus tujuan layanan konseling adalah penjabaran dari tujuan umum yang mana setiap individu memiliki permasalahan masing-masing.

### **c. Fungsi Layanan Konseling Individual**

Kehadiran layanan konseling bukan tanpa ada efek yang diberikan dalam usaha pelaksanaan pendidikan yang lebih baik lagi. Keberadaan layanan konseling sepatutnya mempunyai beragam fungsi yang dapat diaplikasikan oleh konselor dalam mengatasi masalah individu. Adapun fungsi layanan konseling individual menurut Prayitno yaitu:<sup>60</sup>

- 1) Fungsi pemahaman, pemahaman yang mesti diberikan oleh layanan konseling adalah pengertian mengenai diri klien beserta problematika klien sendiri dan pihak-pihak yang akan membantu klien dan juga pemahaman tentang lingkungan klien.
- 2) Fungsi pencegahan, yakni suatu tindakan pencegahan ada karena potensi timbulnya masalah yang menghambat perkembangan siswa, oleh sebab itu adanya fungsi pencegahan dalam layanan konseling individual yang efektif semata-mata agar siswa dapat terhindar dari hambatan-hambatan.
- 3) Fungsi pengentasan, yakni mengulurkan dukungan kepada klien agar bisa mengantisipasi problematika yang bisa muncul.
- 4) Fungsi pemeliharaan dan pengembangan, berarti mempertahankan apa yang baik pada diri klien, entah itu pembawaan sedari lahir ataupun hasil-hasil perkembangan yang telah dilewati selama ini.

Hal serupa dikemukakan oleh Hallen bahwa fungsi-fungsi layanan konseling diantaranya: 1) fungsi pemahaman, 2) fungsi pencegahan, 3) fungsi pengetasan, 4) fungsi pemeliharaan. Akan tetapi Hallen menambahkan 5) fungsi advokasi dalam rangka upaya meningkatkan

---

<sup>60</sup> Ahmad Syarqowi Nasution dkk., *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, 2020 (Jakarta: Kencana) Hlm.17

seluruh daya secara optimum.<sup>61</sup> Setelah itu, diperkaya oleh pendapat Muh. Surya bahwa terdapat beberapa fungsi layanan konseling yaitu : fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi perbaikan dan fungsi pemeliharaan.<sup>62</sup> Berdasarkan pendapat para ahli diatas bisa dipahami bahwa setiap layanan konseling hendaknya mengacu pada salah satu fungsi tadi supaya buah yang dikehendaki dapat tercapai secara gamblang dan diidentifikasi.

#### **d. Langkah-langkah Layanan Konseling Individual**

Perlu diingat kembali bahwasannya kegiatan layanan konseling ini bersifat sistematis, runtut dan sesuai prosedur, maka oleh sebab itu adanya suatu langkah demi langkah yang harus konselor lakukan, yang mana hal ini bertujuan agar memudahkan proses layanan tersebut. Adapun langkah-langkah layanan konseling individual menurut Anas Salahudin adalah :

- 1) Identifikasi masalah, tindakan ini digunakan untuk mengidentifikasi seseorang serta fakta yang dialaminya. Pada fase ini konselor merekam gejala yang dialami.
- 2) Langkah diagnostik adalah langkah yang digunakan untuk menentukan masalah dan latar belakang individu.
- 3) Langkah prediksi adalah menentukan jenis dukungan yang diberikan. Langkah-langkah prognostik ditentukan bersama dengan mempertimbangkan kemungkinan yang berbeda.
- 4) Langkah perawatan, adalah langkah untuk memberikan dukungan atau bimbingan. Tindakan ini adalah implementasi yang ditentukan dalam tindak prognosis.
- 5) Penilaian dan tindak lanjut, tindakan ini digunakan untuk memperhitungkan seberapa efektif pengobatan telah dilakukan. Menurut penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk

---

<sup>61</sup> A. Hallen, *Bimbingan dan Konseling*, 2003,(Jakarta: Ciputat Pers) Hlm.56-57

<sup>62</sup> Badrul Kamil, Pendi Ilham. *Persepsi Siswa Tentang Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Atas*. 2015. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan konseling. Vol. 2(2). p-ISSN : 2089-9955

memecahkan suatu masalah perlu ditetapkan langkah-langkah untuk memecahkan suatu masalah individu dan memberikan layanan konseling.<sup>63</sup>

Sedangkan dalam pendapat lain yang dipaparkan oleh Juli Andriyani, bahwasannya layanan konseling memiliki langkah-langkah, yakni: 1) Menyatakan kepedulian, 2) Membentuk relasi antara keduanya, 3) Menentukan tujuan, 4) Menangani masalah, 5) Menumbuhkan kesadaran, 6) Merencanakan cara bertindak, 7) Menilai hasil dan menuntaskan konseling.<sup>64</sup> Selain itu menurut pendapat Willis (2014) yang mengemukakan secara umum proses konseling individu dibagi atas 3 tahap, yakni: 1) tahap awal konseling, 2) tahap pertengahan (tahap kerja), 3) tahap akhir konseling.<sup>65</sup> Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa setiap pendapat memiliki perbedaan masing-masing, akan tetapi pada kesempatan ini peneliti akan menggunakan pendapat diatas yang dikemukakan oleh Sofyan Willis.

#### **e. Metode Layanan Konseling Individu**

Metode bisa didefinisikan perihal suatu tindakan yang harus ditempuh untuk pencapaian suatu tujuan. Menurut Samsul Munir Amin, dalam bukunya menyebutkan terdapat beberapa metode sebagai berikut:

- 1) Metode *interview*, sebuah instrumen untuk memperoleh fakta/data/informasi dari informan secara berhadapan
- 2) *Client centered method*, yaitu metode yang memusatkan pada suasana klien. Dr. William E. Hulme dan Wayne K. Cliner berpendapat mengenai metode bahwasannya lebih cocok untuk dilakukan saat proses layanan konseling. Pada metode ini konselor harus lebih sabar dalam menghadapi klien dalam mengungkapkan batin.

---

<sup>63</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan dan Konseling*, 2010 (Bandung: Pustaka Setia) hlm. 95-96

<sup>64</sup> Juli Andriyani, *Konsep Konseling Individual dalam Proses Penyelesaian Perselisihan Keluarga*, Jurnal At-Taujih, Vol.1, No.1,2018, Hlm.26

<sup>65</sup> Sofyan S. Willis, *Konseling Individual dan Praktek*, 2014, (Bandung: ALFABETA) Hlm.50

- 3) *Directive counseling*, bentuk dari metode ini adalah psikotripsi yang mudah, karena seorang konselor atas dasar metode *directive counseling*, secara langsung memaparkan jawaban-jawaban terhadap masalah yang klien sadari menjadi akar kecemasannya.<sup>66</sup>
- 4) Metode *self-control*, merupakan metode yang bertujuan siswa cakap mengelola diri, membendung tingkahlaku yang melukai orang lain dan berperilaku yang berseberangan dengan norma-norma sosial yang benar.<sup>67</sup>

Sedangkan metode yang digunakan menurut Adi Jawahir adalah penyesuaian diri, menghadapi konflik, dan pergaulan bagi setiap individu.<sup>68</sup> Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa setiap teori memiliki pendapat masing-masing mengenai metode yang digunakan, hal itu bisa menyesuaikan dengan klien atau masalah yang sedang dihadapi klien.

## 2. Siswa Adiksi *Game Online*

### a. Pengertian Siswa

Peserta didik atau biasa dikenal dengan siswa menurut ketentuan umum undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.<sup>69</sup> Sederhananya siswa merupakan orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh jenjang pendidikan untuk menimba ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan. Sedangkan menurut Hasbullah mengutarakan bahwa siswa sebagai

---

<sup>66</sup> Samsul Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling Islam*,2010 (Jakarta: Amzah) Hlm.60-73

<sup>67</sup> Dewi Nur Fatimah, *Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Self Control Siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta*, HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam, Vol.14, No.1, 2017. Hlm. 27

<sup>68</sup> Adi Jawahir. *Metode Layanan Bimbingan Konseling Terhadap Masalah Pribadi Sosial Siswa Negeri 2 Sedong Kabupaten Cirebon*. 2021. JIECO: Journal Of Islamic Education Counseling.

<sup>69</sup> Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No.14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sisdiknas (Bandung : Permana, 2006), Hlm.65.

peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan.<sup>70</sup>

#### **b. Pengertian *Game Online***

*Game* atau biasa kita kenal dengan istilah permainan sudah sangat akrab sekali dengan masyarakat. Sejak dahulu masyarakat senang mengadakan suatu permainan sebagai bentuk hiburan dan dengan tujuan untuk menghilangkan penat. Seiring dengan berkembangnya zaman permainan tradisional mulai bergeser ke permainan yang modern. Tentu hal ini merupakan dampak dari kecanggihan teknologi masa kini. Permainan modern ini biasa kita kenal dengan *game online* yang mana merupakan suatu permainan digital yang hanya dapat digunakan jika *device* terhubung dengan jaringan internet dan hal itu pun mengizinkan penggunanya bisa terhubung dengan *player* lain yang mengakses *game* tersebut pada waktu yang sama.<sup>71</sup> Apabila dimainkan secara bersamaan maka tidak terbatas jumlah pemainnya.<sup>72</sup>

Candra Zebah Aji mengungkapkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang terkoneksi melalui jaringan internet. *Game online* bisa dimainkan diberbagai *device* seperti komputer, laptop dan *device* lainnya dengan catatan *device* tersebut tersambung dengan internet.<sup>73</sup> Melihat pemaparan mengenai pengertian *game online* diatas maka bisa dimengerti bahwa *game online* sejatinya berbasis kepada jejaring internet yang mana para *player* hanya bisa melakukan *game* secara *during* dalam artian terhubung pada internet serta tidak terbatas pada perangkat dan dapat diakses oleh *multiplayer*.

---

<sup>70</sup> Hasbullah, Otonomi Pendidikan, (Jakarta : PT Rajawali Pers, 2010), Hlm.121.

<sup>71</sup> Syahrul Perdana K, *Game Online Sebagai Perilaku* (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit), AntroUnairdoNet, Vol.4, No.2, 2015, Hlm.156

<sup>72</sup> Sri Wahyuni & Saski Yenika, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter, Vol.4, No.1, 2022. Hlm.55

<sup>73</sup> Chandra Zebah Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, 2012 (Yogyakarta:Bounabooks) Hlm.2



### c. Pengertian Adiksi *Game Online*

Apabila mendengar istilah adiksi atau kecanduan maka erat kaitannya dengan terhadap penyalahgunaan zat kimia. Akan tetapi dalam beberapa tahun terakhir teori adiksi juga diperdalam tidak sebatas penyelewengan zat kimia saja agar dapat digunakan pada bermacam-macam bentuk perilaku menyimpang seperti pada judi patologis.<sup>74</sup> Kemudian seiring berkembangnya zaman kini istilah adiksi pun merambat kepada orang yang bermain *game online*. Menurut Sofyan kecanduan *game online* merupakan kebiasaan berulang-ulang yang tidak sehat di mana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut.<sup>75</sup> Sedangkan WHO mengemukakan dalam jurnal Eryzal Novrialdy bahwa adiksi *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk pada *International Classification of Diseases*.<sup>76</sup>

Mulanya bermain *game online* diperuntukan hanya untuk memberikan hiburan dan tantangan saja karena fitur-fitur yang disediakan sangat menarik dan menantang untuk dimenangkan sehingga individu bermain *game online* tanpa mengacuhkan waktu demi mendapatkan kegembiraan.<sup>77</sup> Tantangan dalam *game online* ini menjadi salah satu pendorong untuk seseorang memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan *game online* dalam kelompok.<sup>78</sup> Terdapat keseruan tersendiri ketika memainkannya dalam kelompok karena dengan adanya internet *game online* ini bisa dimainkan dalam kelompok walaupun terpisah tempat para pemainnya. Semakin terus menerus bermain *game online* maka seseorang tersebut bisa dikatakan mengalami kecanduan *game online*.

---

<sup>74</sup> Jeffrey S. Nevid dkk, *Psikologi Abnormal*, 2003 (Jakarta: Penerbit Erlangga) Hlm.7

<sup>75</sup> Sofyan Adi & Yeni Karneli, *kecanduan Game Online Penanganannya dalam Konseling, Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.17, No.2, 2020, Hlm.11

<sup>76</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan..*,Hlm.150

<sup>77</sup> Dona Febriandra dkk., *Hubungan kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja*, Jurnal Keperawatan Jiwa, Vol.4, No.1, 2016, Hlm.50

<sup>78</sup> Nurbaiti, *Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islam Siswa*, Al- Amin : Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, Vol.3 No.1, 2020, Hlm.57

#### d. Ciri Adiksi Game Online

Menurut Lee dalam Jurnal Nurbaiti, mengemukakan bahwa ada 4 ciri orang yang kecanduan *game online*, di antaranya:<sup>79</sup>

1) *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan)

Individu yang teridentifikasi kecanduan *game online* menganggap bahwa hal yang paling penting dalam hidupnya yakni bermain *game online*. Setiap saat yang diinginkannya hanyalah bermain game, menyelesaikan tantangan yang ada sehingga dia akan lupa terhadap waktu. Selain itu juga dapat mengganggu dan mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif seperti kurang fokus terhadap hal lain dan yang ada dalam pikirannya hanyalah bermain game), perasaan (merasa sangat butuh untuk senantiasa dan terus menerus bermain game) serta tingkah laku (kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan kemunduran perilaku sosial).

2) *Withdrawal Symptoms* (Gejala dari Pembatasan)

Individu yang telah mencapai tingkat kecanduan *game online* akan selalu merasa tidak suka apabila pendayagunaan *game online* dibatasi. Hal ini akan berdampak kepada fisik pemain dan tentu menimbulkan efek seperti pusing dan insomnia. Selain itu juga hal ini akan berpengaruh terhadap psikologisnya misalnya gampang marah.

3) *Tolerance* (Toleransi)

Proses dimana mencari perubahan kepuasan mood dengan meningkatkan intensitas bermain game online. Terdapat keinginan untuk meningkatkan intensitas bermain dari pada sebelumnya agar memperoleh kepuasan yang lebih. Dalam artian *player* tidak akan puas bermain sebelum mencapai waktu yang lebih lama.

---

<sup>79</sup>Nurbaiti, , Kecanduan Bermain.,Hlm.58

#### 4) *Negatif Repercussion* (Reaksi Negatif)

Elemen ini menuju kepada dampak negatif yang timbul antara *player game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Pengguna *game online* akan acuh tak acuh kepada lingkungannya karena terlalu senang bermain *game online* yang basisnya adalah dunia maya. Selain itu efek dari mood yang turun karena dibatasi saat bermain atau kalah dalam permainan akan mengenai dampak kepada lingkungan sekitarnya seperti marah, berkata kasar dan lain-lain. Selain itu juga berdampak kepada kewajiban individu lainnya seperti sekolah, pekerjaan, hobi dan kehidupan sosial.

Dalam pendapat lain, ciri-ciri individu yang kecanduan *game online* bisa dilihat dari segi intensitas penggunaan *gadget*, sebagai berikut:<sup>80</sup>

- 1) Pagi, sedari bangun tidur sebelum hendak pergi sekolah mula-mula akan meluangkan waktu bermain *game* sebelum berangkat sekolah.
- 2) Setelah sekolah, sewaktu di sekolah anak akan lebih membayangkan perihal *game* yang sering dimainkan. Sampai sepulang sekolah akan langsung mencari *gadget*-nya.
- 3) Sore hari, anak lebih sering menggunakan waktu istirahatnya untuk bermain *game* serta berkumpul bersama teman-temannya.
- 4) Malam hari, sebelum tidur / se usai belajar anak akan mengedepankan waktunya untuk bermain *game* bahkan mengacuhkan waktu belajarnya karena dihantui rasa penasaran.
- 5) Pagi, siang, sore dan malam pada saat jeda sekolah akan dihabiskan waktunya dengan bermain *game* ketimbang kumpul/ liburan bersama keluarga atau teman.

Sedangkan dalam pendapat lain, dikemukakan bahwa seseorang yang mengalami adiksi *game online* bisa diidentifikasi menurut beberapa ciri yakni: satu, individu bermain *game online* sepanjang hari

---

<sup>80</sup> Al Nizar & Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas Pnggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*, el Midad : Jurnal PGMI, Vol.11, No.2, 2019. Hlm.175

serta durasi lewat dari tiga jam. Kedua, ketika dilarang bermain *game online* kerap kali tersinggung, serta tidak pernah mematuhi larangan pengurangan intensitas bermain. Ketiga, mengorbankan aktivitas sosial. Keempat, keinginan untuk mengurangi durasi bermain, tetapi tidak bisa.<sup>81</sup> Kemudian ditambahkan menurut Hardi bahwasannya ciri-ciri individu adiksi terhadap *game online* adalah cenderung tidak mau berinteraksi dengan sekitar, bersifat tertutup dan melulu dengan orang tertentu saja.<sup>82</sup>

#### e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adiksi Game Online

Detria (2013) mengatakan bahwa ditemukan faktor internal yang mempengaruhi adiksi *game online*, diantaranya:<sup>83</sup>

- 1) Ambisi yang kukuh dari diri individu untuk berlomba-lomba mencapai skor yang tinggi dalam *game online*.
- 2) Ketidakdayaan menata prioritas untuk melakukan aktivitas penting lainnya.
- 3) Perasaan jenuh yang dirasakan individu ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Minimnya *self-control* dalam diri individu, sehingga kurang sigap terhadap dampak negatif yang muncul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sementara itu menurut hasil penelitian Irawan & Siska (2021) bahwasannya faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* yaitu frekuensi bermain *game online*, waktu bermain *game online*, dan permainan atau *game* yang digemari. Lebih lanjut dalam hasil

---

<sup>81</sup> Novita Rahmawati & Dian Ari Widyastuti, *Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Upaya Preventif Kecanduan Game Online di SMA*, PROSIDING Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Islami, 2021,Hlm.831

<sup>82</sup> Hardi Prasetiawan, *Konseling Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online*, *Counselia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.6, No.1, 2016. Hlm.10

<sup>83</sup> Detria, Tesis: *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online*. (Bandung: UPL)

penelitiannya terdapat kecenderungan bahwa faktor jenis *game online* yang memiliki pengaruh besar terhadap adiksi *game online*.<sup>84</sup>

**f. Dampak Adiksi *Game Online***

Perilaku ketergantungan terhadap *game online* tentu akan menimbulkan dampak negatif yang tidak bisa diremehkan. Khususnya bagi siswa yang sedang menimba ilmu di sekolah akan timbul dampak negatif juga mengalami adiksi *game online*. Menurut King dan Delfabro yang dikutip oleh Eryzal Novrialdy mengemukakan bahwa dampak yang muncul akibat dari adiksi *game online* meliputi beberapa aspek yakni:<sup>85</sup>

1) Aspek Kesehatan

Daya tahan tubuh individu yang mengalami kecanduan *game online* akan cenderung menurun, hal itu diakibatkan karena kurang aktivitas fisik karena hanya duduk dan bermain *game* saja, kemudian kurang waktu tidur karena terlalu sering begadang juga karena pola makan yang tidak sehat sebab sering terlambat makan.

2) Aspek Psikologis

Fitur dalam *game online* sangat bervariasi, tidak sedikit yang mempertontonkan tindakan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan dan pembunuhan. Secara tidak langsung hal itu mempengaruhi alam bawah sadar individu dan timbul perilaku di dunia nyata yang kurang baik seperti mudah marah, emosional serta berkata-kata kotor.

3) Aspek Akademik

Usia remaja berada pada fase siswa belajar di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat menurunkan aspek akademiknya.

---

<sup>84</sup> Sapto Irawan & Dina Siska, *Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol.7, No.1, 2021. Hlm.17

<sup>85</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game Online pada remaja : Dampak dan Pencegahannya*, Buletin Psikologi, Vol.27, No.2, 2019, hlm. 155

Tingkat konsentrasi pun menurun dan menggunakan waktu luang untuk bermain game online saja.

4) Aspek Sosial

Individu yang kecanduan game online akan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat menyebabkan kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga menyebabkan berkurangnya interaksi.

5) Aspek Keuangan

Bermain game online tentu membutuhkan biaya, setidaknya untuk mengakses internet bahkan membeli voucher. Hal tersebut tidaklah membutuhkan biaya yang sedikit. Sementara remaja belum memiliki penghasilan sendiri dan bisa membohongi orang tua bahkan melakukan berbagai cara termasuk mencuri.

**g. Upaya Preventif dan Kuratif terhadap Adiksi Game Online**

Seiring berkembangnya zaman muncul beberapa pergeseran di berbagai sektor bahkan ironisnya timbul kecenderungan perilaku menyimpang. Oleh sebab itulah perlu adanya upaya preventif terhadap perilaku menyimpang itu seperti dalam kasus kecanduan *game online*. Upaya preventif bisa difungsikan sebagai penyaring guna membendung pengaruh terhadap gaya masa ini yang condong bersifat menjuruskan perilaku individu terhadap perilaku yang tidak selaras dengan peraturan yang ada.<sup>86</sup> Hal-hal yang menyimpang seperti *fashion* yang tidak selaras di lingkungan sekolah, mengakses internet secara bebas atau untuk bermain *game online* dikhawatirkan dapat merusak otak, dan perilaku siswa yang menyimpang.

Menurut Xu dkk, (2012) mengemukakan ada beberapa upaya preventif terhadap adiksi *game online*, antara lain :<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Dwi Novita Sari, *Upaya Preventif Guru Kristen Dalam Menghadapi Degradasi Moral Anak*, Jurnal Teologi Kristen, Vol.1, No.1, 2019, Hlm.92

<sup>87</sup> Zhengchuan Xu dkk, *Online Game Addiction among adolescents: motivation and prevention factors*, European Journal of Information Systems, 2012, Vol. 21, No.3, Hlm.328

- 1) *Attention Switching*, adalah tindakan yang dilaksanakan untuk memalingkan perhatian dan keterpakuan pemain dari keikutsertaan yang melampaui batas terhadap *game online*. Cara ini dirasa cukup memberikan dampak terhadap penurunan intensitas bermain *game* serta membantu pencegahan dampak negatif pada adiksi *game online*. Pengalihan perhatian ini bisa disuguhkan dengan kegiatan ekstrakurikuler macam olah tubuh yang dapat mengakibatkan pemain tidak terfokus pada *game online* dan dapat mengintervensi tingkat intensitas bermain *game online*.
- 2) *Dissuasion*, merupakan tindakan persuasif yang mana adalah suatu cara potensial guna mengcounter rasionalitas terdistorsi, tindakan ini bisa berupa suatu pemberian nasihat, membujuk tanpa paksaan untuk mencegah bermain *game online*.
- 3) *Education*, upaya tindakan ini merupakan kebalikan dari *dissuasion*. Cara ini menuntut individu untuk aktif dalam memastikan dirinya aman dari adiksi *game online* dengan mengacu pada fokus pendidikan atau pengetahuan yang mungkin diperoleh dari memahami jurnal, koran atau menyaksikan televisi tentang program adiksi *game online*. Selain itu, lingkungan sosial individu pun perlu memberikan dorongan agar upaya pencegahan ini berjalan dengan baik. Misalnya sekolah sebagai lingkungan individu melakukan intervensi dengan mempromosikan bahaya akan kecanduan *game online* sebagai bentuk pencegahan.
- 4) *Parental Monitoring*, peran yang tak kalah krusialnya adalah perhatian orang tua. Keluarga terkhusus orang tua merupakan lingkungan individu yang memegang peranan penting dalam memperhatikan anaknya dalam pencegahan perilaku bermasalah. Meningkatkan pengawasan terhadap anak oleh orang tua perlu sekali mengingat orang tua merupakan orang terdekat dengan anak. Pemantauan orang tua ini dapat dijalin dengan komunikasi yang baik, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang

mudah dilihat, mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan anak dalam bermain *game online* dan mencegah tingkat adiksi *game online* yang lebih parah.

- 5) *Resource Restriction*, hal selanjutnya yakni membatasi berbagai akses untuk bermain game seperti device ataupun kuota internet, mengingat anak akan mudah terjangkit kecanduan apabila adanya kemudahan dalam mengakses game.

Salah satu sarana guna mengalihkan individu dari kecanduan *game* dengan mengurangi aktivitas bermain *game* bisa dilakukan dengan pelatihan olahraga futsal.<sup>88</sup> Kegiatan tersebut cukup positif karena bisa memanfaatkan waktu luang serta bisa dijadikan sarana pengalihan terhadap aktivitas bermain *game*. Dalam prosesnya olahraga futsal juga bisa meningkatkan kesehatan individu karena berolahraga, kemudian juga bisa meningkatkan kerja sama sehingga anak mudah bersosialisasi dan tidak apatis terhadap lingkungan.

Sedangkan dalam pendapat lain menurut Caldwell & Cunningham (2010) memaparkan bahwa upaya preventif yang dapat dilakukan supaya jauh akan kecanduan *game online* adalah:<sup>89</sup>

- 1) Memangkas durasi untuk bermain *game*
- 2) Memanage waktu bermain *game online*, misalnya tidak lebih dari 2 jam sehari
- 3) Membuat skedul manajemen waktu antara tugas sekolah dengan bermain *game* setiap harinya
- 4) Memperkaya aktivitas atau hal positif yang lain seperti olah tubuh
- 5) Antusias ikut serta kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

---

<sup>88</sup> Yahya Eko Nopiyanto & Septian Raibowo, *Pelatihan Futsal Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-anak di Kelurahan Mangunharjo*, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.1, No.2, 2020. Hlm.116

<sup>89</sup> Irma Mustika Sari & Eska Dwi Prajayanti, *Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.1, No.2, 2017, Hlm.6



Selain upaya preventif, dalam upaya mengatasi individu yang mengalami adiksi *game online* bisa dilakukan dengan tindakan kuratif. Suatu usaha yang dilakukan guna mengobati terhadap perilaku menyimpang yang dialami agar bisa pulih kembali dalam perkembangan yang normal.<sup>90</sup>

Beberapa tindakan kuratif dalam mengatasi adiksi *game online* diantaranya adalah:

- 1) Berkeras hati (niat), langkah pertama yakni niat bersungguh-sungguh dimulai dari kemauan pada diri sendiri untuk tidak bermain *game*.
- 2) Berpikiran hemat, sebagaimana kita ketahui bahwa bermain *game online* perlu mengeluarkan uang, oleh karena itu berpikiran untuk hemat bisa membantu mengobati kecanduan *game online*.
- 3) Beraktivitas lain yang lebih bermanfaat dan menyehatkan seperti olahraga, atau membaca buku agar menambah pengetahuan. Sampai tak ada waktu kosong untuk bermain *game online*.
- 4) *Memanage* waktu bermain *game online*, dimulai dengan menurunkan durasi bermain secara bertahap atau sedikit demi sedikit.
- 5) Hindari pergaulan dengan pemain *game online*, karena salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* adalah lingkungan.
- 6) Meminta bantuan orang terdekat, peran orang tua dan orang di sekitar sangat penting guna mengingatkan dan membatasi waktu bermain *game online*.<sup>91</sup>

Upaya kuratif lainnya bisa dilakukan melalui penyuluhan yang diadakan oleh penyuluh atau Guru BK dengan tujuan

---

<sup>90</sup> Nurotum Mumtahanah, *Upaya Menanggulangi Kenakalan Remaja Secara Preventif, Represif, Kuratif dan Rehabilitasi*, Al hikmah Jurnal Studi Keislaman, Vol.5, No.2, 2015.Hlm.280

<sup>91</sup> Hardiansyah Masya & Dian Adi Candra, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*, KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol.3, No.2, 2016. Hlm.107

memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahaya kecanduan *game online*, selain itu pula bisa dilakukan sosialisasi dampak negatif dari *game online*.<sup>92</sup> Cara ini dirasa cukup efektif karena dari pemahaman itu siswa diharapkan sadar akan bahaya yang ditimbulkan dari *game online*. Dalam hal ini terdapat persamaan dengan hasil penelitian (Tri Sumarsih & Fajar Agung Nugroho, 2020) para siswa yang menjadi peserta penyuluhan mengalami perubahan dikisaran 50% pada aspek pengetahuan mereka akan pengaruh negatif *game*, sehingga mereka tidak memainkan atau membeli *game online* yang sarat dengan kekerasan.<sup>93</sup>

#### **h. Urgensi Layanan Konseling Individu dalam Mengatasi Adiksi Game Online**

Berjalannya waktu, internet semakin banyak hal yang menarik, bukannya hal itu dimanfaatkan dengan baik seperti menyelesaikan tugas, belajar atau pekerjaan, akan tetapi pada kenyataannya banyak yang beralih untuk bermain *game online*.<sup>94</sup> Hal itu sudah melekat menjadi suatu kebiasaan masyarakat dan bisa berdampak buruk pada kesehatan individu tersebut seperti halnya kesehatan mata.<sup>95</sup> Hal ini serupa dengan hasil penelitian Efendi, dkk (2021) bahwasannya akibat seringnya bermain *game* akan muncul gangguan kesehatan yaitu gangguan tidur dan sakit kepala.<sup>96</sup>

Dalam lingkungan sekolah, adiksi *game online* bisa menyebabkan individu sewaktu jam istirahat lebih suka menggunakan

---

<sup>92</sup> Eryzal Novrialdy & Rozi Atyarizal, *Online Game Addiction in Adolescent : What Should School Counselor do?*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol.7, No.3, 2019.Hlm.100

<sup>93</sup> Tri Sumarsih & Fajar Agung Nugroho, *Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online dan Tontonan Bermuatan Kekerasan pada Siswa SMP Muhammadiyah Gombong*, Jurnal EMPATI, Vol.1, No.1, 2020.Hlm.78

<sup>94</sup> Theopilus dkk, *Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA NEGERI 3 TOLITOLI*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.1, No.1, 2020, Hlm.2

<sup>95</sup> Windi Ayu Anggraini, *Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online terhadap Kesehatan Mata Pada Siswa/I SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat*, Jurnal Kesehatan Masyarakat, Vol.1, No.1, 2022, Hlm. 48

<sup>96</sup> Zulfan Efendi, dkk., *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, Vol.1, No.2, 2021. Hlm. 126

masa istirahat untuk bermain *game online* sehingga hal ini mengakibatkan individu menjadi *phubbers* (mengabaikan) dan membuat teman, guru bahkan lingkungan sekitarnya menjadi korban perilaku *Phubbing*.<sup>97</sup> Selanjutnya, dampak dari adiksi *game online* membuat individu sulit mengontrol dirinya dalam belajar.<sup>98</sup> Bahkan individu akan cenderung kesulitan memahami dan mengikuti pembelajaran yang diberikan di sekolah, alhasil akan menurunnya minat belajar serta prestasinya belajar.<sup>99</sup> Hal itu ditambah dengan penelitian Ariantoro yang mengemukakan bahwasannya perilaku menyimpang seperti mencuri uang, tidak sekolah, tidak mengerjakan PR bisa diakibatkan karena kecanduan *game online*.<sup>100</sup>

Dampak yang timbul dari adiksi *game online* tidak bisa dibiarkan begitu saja. Dalam lingkungan sekolah misalnya, wali kelas atau guru BK dapat lebih memperhatikan lagi terhadap problematika yang dialami oleh siswa-siswanya seperti yang mengalami adiksi *game online*. Peran guru BK dalam memfasilitasi siswa guna menyelesaikan problematikanya cukup efektif. Salah satu contohnya yakni hasil penelitian yang dilakukan oleh Didik Gunawan bahwa hasil dari penerapan konseling *behavioral* teknik *modelling* yang dilakukan selama 6 pertemuan dapat menurunkan tingkat kecanduan *game online* dan mengintervensi perilaku maladaptif bahkan berubah menjadi perilaku adaptif secara perlahan dan bertahap.<sup>101</sup>

Penelitian lain yang dilakukan oleh Pangestuti Kurniasih menemukan adanya 5 anak yang memenuhi indikator kecanduan *game*

---

<sup>97</sup> Jessica Ester Bawimbang, *Kontribusi Antara Pengguna Media Social dan Game Online Terhadap Phubbing Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat*, Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling, Vol.2, No.4, 2019, Hlm.158

<sup>98</sup> Ahmad Faisol & Muhammad Ilyas, *Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar*, Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja, Vol.7, No.1, 2021. Hlm.54

<sup>99</sup> Al Nizar & Siti Hajaroh, *Pengaruh Intensitas ...*, Hlm.177

<sup>100</sup> Tri Rizqi Ariantoro, *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*, JUTIM, vol.1, No.1, 2016. Hlm.47

<sup>101</sup> Didik Gunawan, *Penerapan konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol.5, No.2, 2018. Hlm.116

*online* kemudian dilakukan konseling behavioral teknik *self control* dan menghasilkan bahwa tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh anak termasuk tinggi sebelum diberikan intervensi.<sup>102</sup> Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Eva Elviana & Desy Seplyana melalui bimbingan kelompok menggunakan pendekatan *behavioral* dengan beberapa kali proses bimbingan dan ditemukan terdapat hasil positif yakni penurunan tingkat kecanduan anak-anak terhadap *game online* dan orang tua anak merasa anak-anak muncul kembali keinginan belajar dan kegiatan positif lainnya.<sup>103</sup>

Layanan konseling individual ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengintervensi perilaku adiktif siswa terhadap adiksi *game online* serta berupaya juga dalam mengatasi dampak adiksi siswa tersebut. Dalam pelaksanaannya, turut andil dari metode dakwah *irsyad* sebagai metode yang digunakan oleh konselor dalam mengatasi adiksi *game online*. Hal ini tidak terlepas karena siswa juga masuk kedalam kategori *mad'u* yang juga butuh akan dakwah guna memperbaiki dampak yang dihasilkan siswa dari adiksi *game online* tersebut. Hal ini berangkat dari pengertian konseling secara etimologi dalam bahasa Arab yang disebut dengan *al-Irsyad* atau *al-Istisyarah* yang berarti *al-huda* dalam bahasa Indonesia berarti petunjuk, dan *al-Istisyarah* yaitu meminta nasihat, konsultasi.<sup>104</sup>

Hal ini senada dengan yang diutarakan oleh Isep Zaynal Arifin (2008) *irsyad* merupakan proses pemberian bantuan terhadap diri sendiri (*irsyadnafsiyah*), individu (*irsyadfardiyah*) dan kelompok kecil (*irsyad fiah qalilah*) agar dapat keluar dari berbagai kesulitan untuk

---

<sup>102</sup> Pangestuti Kurniasih, Pelaksanaan Konseling *Behaviour* Dengan Teknik *Self Control* Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Peserta Didik di SMK Muhammadiyah Karanganyar kabupaten Pekalongan, Jurnal Pendidikan, 2022. Hlm.159

<sup>103</sup>Eva elviana & Desy Seplyana, Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online (Studi Kasus Anak-anak Desa Temuan Sari), Jurnal Muhafadzah, Vol.2, No.1, 2021. Hlm.27

<sup>104</sup> Said Alwi, *Pendekatan dan Metode Konseling Islam*, ITQAN, Vol.9, No.2, 2018. Hlm.

mewujudkan kehidupan pribadi, individu dan kelompok yang *hasanah, thayibah* serta memperoleh ridha Allah.<sup>105</sup> Kemudian dasar yang memberi isyarat kepada manusia untuk memberi petunjuk kepada orang lain dapat dilihat dalam surat Al-Kahfi ayat 10, yang berbunyi:<sup>106</sup>

اذْأَوَى الْفِتْيَةُ إِلَى الْكَهْفِ فَقَالُوا رَبَّنَا آتِنَا مِن لَّدُنكَ رَحْمَةً وَهَيِّئْ لَنَا مِنْ أَمْرِنَا رَشَدًا

Artinya : “(Ingatlah) ketika pemuda-pemuda itu berlindung ke dalam gua lalu berdoa, “Ya Tuhan kami anugerahkanlah kepada kami rahmat dari sisi-Mu dan mudahkanlah bagi kami petunjuk untuk segala urusan kami.”

---

<sup>105</sup> Isep Zaynal Arifin, *Bimbingan dan Konseling Islam (Al-Irsyad Wa Al-Tawjih Al-Islam) Berbasis Ilmu Dakwah*, Academic Journal For Homiletic Studies, Vol.4, No.11, 2008. Hlm. 35

<sup>106</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/18> (diakses tanggal 20 Januari 2023)

### **BAB III**

## **GAMBARAN UMUM MTs N 9 CIREBON DAN HASIL PENELITIAN LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM MENGATASI SISWA ADIKSI *GAME ONLINE***

#### **A. Profil MTs N 9 Cirebon**

Salah satu sekolah dibawah naungan Kemenag ini berada di kabupaten Cirebon, kecamatan Pabuaran, tepatnya di Jl. Letjend S. Parman. Keberwujudannya sekolah ini tidak akan lekang dari sejarah yang singkat saja. Namun melewati rangkaian sejarah yang cukup panjang dari awal dirintis, berkembang hingga saat ini dengan ribuan alumni yang sudah tersebar di mana-mana. MTsN 9 Cirebon awalnya didirikan pada 1 Januari 1978 oleh pendirinya yakni Bapak KH. Umar yang kala itu memiliki Yayasan bernama Nurhidayah. Pada awalnya tidaklah bernama MTs N 9 Cirebon, akan tetapi dinamakan MTs Islamiyah Jatiseeng.<sup>107</sup>

Sekitar 19 tahun setelah didirikan oleh KH. Umar, tepatnya pada tanggal 17 Maret 1997 dengan SK Menteri Agama No.7 tahun 1997 MTs Islamiyah Jatiseeng Ciledug kemudian statusnya berubah menjadi MTs Negeri Ciledug yang diresmikan oleh bapak Bupati Cirebon. Adapun nama-nama yang sempat menjabat sebagai kepala madrasah dari tahun 1978-2011 yaitu: 1) K.H. Umar, 2) Drs. H. Mahdor, 3) Masyhudi, BA, 4) Abd. Muchid, BA, 5) Drs. H. Effendi S. Umar, 6) Drs. Abu Hanifah Ch. BAE (10 Agustus 1997-7 Maret 2005), 7) Drs. H. Hasanuddin (7 Maret 2005-Desember 2008), 8) Drs. H. Hasanuddin (7 Maret 2005-Desember 2008), 9) Soif, S.Ag. M.Pd. (PLT Desember 2008-Mei 2009), 10) Drs. H. Abu Hanifah Ch. BAE. M.Pd (31 Juli 2011 s/d), 11) . Aan Farhan, S.Ag, M.Pd (Plt), 12) Dra. Hj. Ayah Aliyah M.Pd.I (2017-Sekarang).<sup>108</sup>

---

<sup>107</sup> <https://www.mtsn9cirebon.sch.id>. Diakses pada 26 Maret 2023

<sup>108</sup> *Bidang Tata Usaha MTsN 9 Cirebon*

## 1. Visi dan Misi Madrasah

Visi yang diterapkan di MTsN 9 Cirebon yakni: “Terwujudnya lulusan MTs yang memiliki keunggulan ilmu pengetahuan dan berakhlakul karimah”. Sedangkan misi yang akan ditempuh ialah: a) Menumbuh kembangkan lingkungan sehat dan perilaku agama sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agamanya secara nyata, b) Menyelenggarakan perkembangan diri agar siswa dapat berkembang sesuai bakat dan minat masing-masing, c) Menumbuh kembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, d) Menumbuhkembangkan sikap toleransi, tanggungjawan, kemandirian, kecakapan, emosional, dan peduli terhadap pencemaran lingkungan, e) Meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang akademik dan non fisik akademik, f) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidikan dan kependidikan.<sup>109</sup>

## 2. Struktur MTs N 9 Cirebon

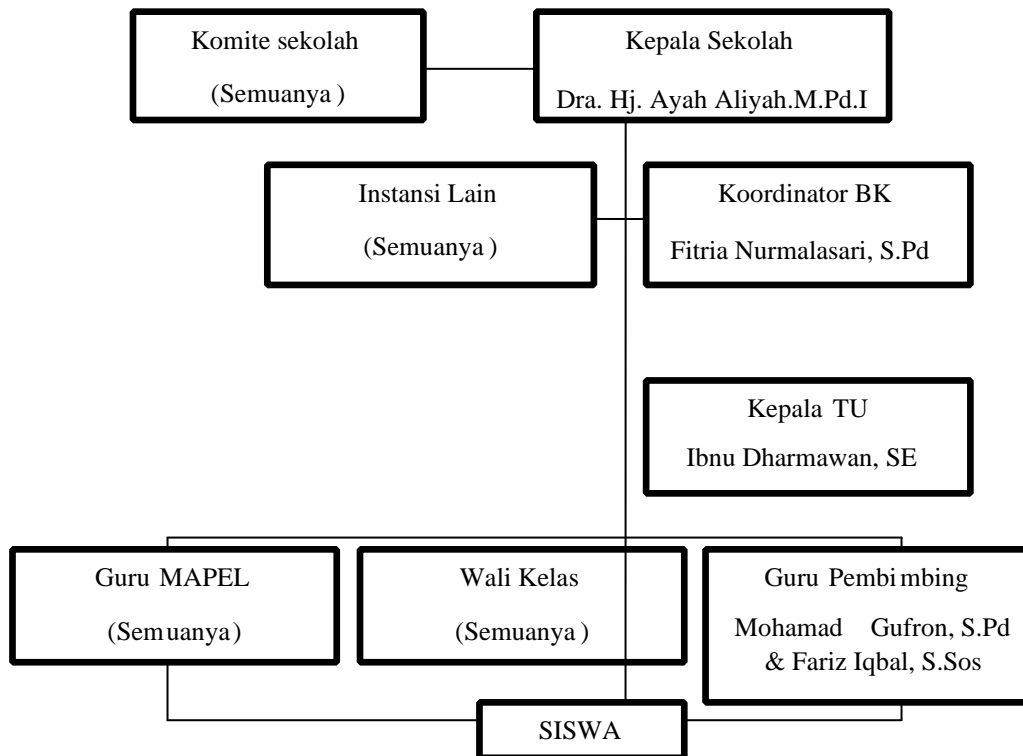
Pada umumnya setiap organisasi atau sebuah lembaga memiliki struktural organisasi, lalu secara garis besar MTsN 9 Cirebon sebagai satuan pendidikan mempunyai struktur organisasi yang mana bertujuan untuk mengorganisir proses pendidikan yang dilakukan di sekolah. Agar dapat memudahkan, mengembangkan, menjamin serta mewujudkan mekanisme kerja yang bertanggung jawab untuk itu dibuatlah struktur organisasi. Struktur organisasi MTsN 9 Cirebon yakni Drs. HJ. Ayah Aliyah, M.Pd.I sebagai kepala madrasah, kemudian wakil bidang kurikulum adalah Agus Sugiyanto, S.S, lalu wakil bidang kesiswaan dijabat oleh H. Sutirwan, S.Ag. M.Pd,

---

<sup>109</sup> <https://www.mtsn9cirebon.sch.id>. Diakses pada 26 Maret 2023

kemudian Hasan Basri, S.Ag sebagai wakil bidang humas dan yang terakhir wakil bidang Sarpras yakni H. Aan Farhan, S.Ag, M.Pd.I.<sup>110</sup>

### 3. Struktur BK MTs Negeri 9 Cirebon



Sumber data: Ruang BK MTsN 9 Cirebon

#### B. Gambaran Perilaku Siswa Adiksi *Game Online*

Berikut merupakan gambaran dari siswa yang mengalami adiksi *game online* di MTsN 9 Cirebon berdasarkan ciri-ciri yang telah dipaparkan sebelumnya yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi kepada subjek penelitian. Siswa yang terindikasi mengalami adiksi game bisa dibuktikan dengan durasi siswa tersebut dalam sehari bisa bermain hingga berapa jam. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa yang terindikasi mengalami adiksi game online, mereka semua awalnya diajak oleh temannya, kemudian terlalu banyaknya waktu luang sehingga

<sup>110</sup> Bidang Tata Usaha MTsN 9 Cirebon



menghabiskan waktu kosong tersebut untuk bermain game online. Seperti yang diungkapkan oleh AF yang kecanduan game *Mobile Legend* dalam sesi wawancara pada tanggal 6 maret 2023, dia mengatakan :

*“Dah lama kak, kayanya pas Sd tuh udah maen game gitu, soalnya diajakin temen terus ngerasa seru, donlot sendiri di Hp deh, terus aku ngerasa pengen maen game terus tiap hari pas baru masuk MTs karna banyak waktu kosong kak jadi sehari bisa maen sampe 7 jam kak.”<sup>111</sup>*

Uraian di atas mengindikasikan bahwa AF mulai mengenal game online sejak SD, awalnya dia dikenalkan oleh temannya, kemudian dia bermain game setiap harinya mencapai 7 jam. Penggunaan durasi yang lama sehingga menyebabkan mengalami adiksi *game online*. Ternyata hal itu serupa dengan yang diungkapkan oleh BMM dan MF yang kecanduan game *Free Fire* yang mana merekapun awalnya dikenalkan dengan game online oleh temannya yang lain, karena dirasa menarik merekapun akhirnya gemar bermain game secara terus menerus.<sup>112</sup> selain itu menurut yang diungkapkan oleh DA, dia mengatakan:

*“Awalnya tuh karena menonton video di youtube tentang gamers gitu kak, kayanya pas masih SD deh, terus temen ngajakin maen game, akhirnya keterusan maen karena seru.”<sup>113</sup>*

Uraian di atas mengatakan bahwa selain ia diajak oleh temannya, ternyata DA juga terpengaruhi oleh video di youtube tentang seorang *gamers* (pemain *game*) yang membuat konten tentang bermain *game*, dari situ ia menjadi tertarik dan memainkan game tersebut. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pak M. Gufron, yang mengatakan bahwa:

*“Biasanya sih karna diajak sama temennya, terus juga liat di youtube, kan ada tuh youtuber yang terkenal yang suka bikin konten maen game, disisi lain memang game juga menarik mas, apalagi fitur-fitur didalemnya itu loh bikin anak-anak suka banget.”<sup>114</sup>*

---

<sup>111</sup> Wawancara dengan AF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>112</sup> Wawancara dengan MF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>113</sup> Wawancara dengan DA, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>114</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

Uraian di atas menguatkan pendapat bahwa titik awal siswa menjadi kecanduan terhadap game bisa karena diajak oleh temannya, lalu ada juga karena tontonan konten game di berbagai platform serta faktor *game* itu sendiri yang kaya akan fitur yang membuatnya menjadi kompetitif dan seru untuk dimainkan. Berangkat dari pendapat guru BK yang menyatakan bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam *game online* semakin menggugah hasrat untuk senantiasa bermain *game*, ditambah lagi dengan suasana kompetitif yang dihadirkan semakin membuat ingin bermain game. Lebih luas perilaku adiktif terhadap *game online* bisa berdampak pada kewajiban lain, seperti yang diungkapkan oleh DA, ia mengatakan bahwa:

*“Pengennya maen terus kak, kadang PR dari sekolah juga diantar-antar ajah ngerjainnya sampe lupa, terus ngerjainnya di sekolah.”<sup>115</sup>*

Uraian di atas menjelaskan bahwa keasyikan bermain *game online* dapat menyebabkan terbengkalainya PR dan tugas-tugas dari sekolah, selalu menunda-nunda mengerjakan PR dan lebih mementingkan bermain *game online*. Hal serupa juga dialami oleh BMM yang terlalu fokus bermain game sehingga PR dari sekolah dia hiraukan dan selalu mengerjakannya mencontek sewaktu di kelas. Kemudian BMM menambahkan ia pun terkesan terlalu fokus bermain *game online* hingga lupa waktu bahkan untuk makan pun dia lupa. Pernyataan-pernyataan tersebut dikuatkan dengan hasil wawancara Guru Bk yang mengutarakan bahwa :

*“Ada, ada beberapa siswa yang kecanduan, tapi engga banyak, soalnya keliatan biasanya pada kurang fokus kalo pas pembelajaran di sekolah terus tugas sekolah juga tidak dikerjakan.”<sup>116</sup>*

Uraian di atas menunjukkan salah satu contoh dari dampak kecanduan game online adalah terbengkalainya tugas sekolah, mengantuk di kelas dan tidak fokus saat pembelajaran di kelas. Lebih luas, dampak yang dihadirkan selain aspek akademik, ada aspek kesehatan pada siswa tersebut apabila terlalu lama bermain game, hal tersebut dikemukakan oleh AF:

---

<sup>115</sup> Wawancara dengan DA, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>116</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

*“Ya pengen maen game terus kak, maen game tuh udah kaya harus tiap hari sampe-sampe mata saya suka perih dan berair kak.”<sup>117</sup>*

Uraian di atas menunjukkan bahwa AF bermain game dengan durasi yang lama karena ia merasa ketagihan dan menyebabkan kesehatan matanya terganggu dengan gejala mata perih serta berair dan bisa berakibat minus pada matanya. Hal ini pun dikuatkan oleh hal yang diutarakan oleh Pak M. Gufron:

*“Yang terlihat itu ada juga yang mengantuk, terus matanya sampe minus dan merah karena semalaman maen game.”<sup>118</sup>*

Uraian di atas memaparkan beberapa dampak apabila siswa ketagihan bermain game online, dimulai dari aspek akademik juga aspek kesehatan. Siswa yang mengalami adiksi game online akan cenderung mengalami peningkatan emosi, diantaranya siswa mudah marah-marah, tersinggung dan perubahan mood yang tak terkontrol. Seperti halnya yang diungkapkan oleh AF:

*“Ya gag suka kak, suka sewot sendiri, lagi fokus-fokus maen game malah disuruh udahan.”<sup>119</sup>*

Hal di atas menandakan adanya peningkatan emosi manakala bermain game online terus ada yang mengganggu ataupun menyuruh untuk berhenti, saking fokusnya bermain game. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dilakukan oleh MF bila diganggu dan disuruh berhenti ketika bermain game, ia mengungkapkan bahwa:

*“Ya bodoamat kak, terus maen lagi ajah soalnya asyik, kadang sewot juga lagi fokus-fokus maen malah diganggu.”<sup>120</sup>*

Hal di atas menunjukkan bertambahnya dampak yang timbul ketika siswa kecanduan *game online*, yakni dampak psikologis siswa dengan adanya peningkatan emosi ketika diminta untuk berhenti, selain itu dalam

---

<sup>117</sup> Wawancara dengan AF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>118</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>119</sup> Wawancara dengan AF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>120</sup> Wawancara dengan MF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

aspek interaksi juga terdapat dampak yang ditimbulkan dari pada adiksi *game online* ini, yakni seperti yang diungkapkan oleh DA:

*“Jarang keluar rumah sih kak, aku di rumah terus kalo maen game, terus kalo lagi maen game dipinggirku ada temen, ya aku cuek ajah kak, fokus ngegame.”<sup>121</sup>*

Hal di atas menandakan minimnya interaksi yang dilakukan oleh DA dan menyebabkan ia apatis terhadap lingkungan sekitarnya, hal demikian pun merupakan dampak yang timbul apabila mengalami adiksi *game online*. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan yang diungkapkan oleh Pak M. Gufron, yakni :

*“Terus kalo aspek sosialnya kalo dia sedang maen game ada temennya manggil cuek ajah, tidak menyaut dan suaranya tuh keras sampe terdengar, terus kasar juga kata-katanya.”<sup>122</sup>*

Uraian di atas mengungkapkan bahwa terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan dari pada adiksi *game online* tersebut. Siswa kurang berinteraksi dengan sekitar dan apatis pada lingkungannya, lebih banyak berdiam diri di rumah dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di atas, maka dapat dipahami bahwa terdapat dampak negatif yang ditimbulkan jika siswa mengalami adiksi *game online*. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara kepada subjek penelitian yakni siswa serta dikuatkan oleh pendapat Guru Bk. Hal ini sebagaimana yang ditunjukkan oleh data yang mengatakan bahwa subjek penelitian yakni siswa mengalami perubahan sikap pada aspek psikologis, dan menjadi apatis dalam aspek sosial dikehidupan nyatanya, selain itu juga pada aspek akademik siswa menjadi, mengantuk, malas mengerjakan pr, tidak fokus ketika pembelajaran bahkan hingga membolos sekolah karena semalaman bermain *game online*. Dampak negatif dari *game online* yang dialami oleh siswa di MTs N 9

---

<sup>121</sup> Wawancara dengan DA, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>122</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

Cirebon ini dapat diatasi dengan melalui konseling individu yang sistematis oleh Guru Bk.

**Tabel 1.** Gambaran Perilaku Adiksi Siswa MTs Negeri 9 Cirebon terhadap *game online*.

No	Informan	Faktor Pengaruh Adiksi Game Online	Ciri-Ciri Siswa Adiksi Game Online	Dampak Siswa Adiksi Game Online
1.	AF	Bermula diajak oleh kawan bermain game online, lalu merasa seru serta banyaknya waktu kosong.	-Bermain setiap hari hingga durasi mencapai 7 jam -Keinginan untuk terus menerus bermain game dan susah untuk diminta berhenti	-Mengabaikan tugas PR sekolah -Cenderung pemarah ketika diminta berhenti bermain -Mata berair karena durasi bermain hingga berjam-jam
2.	BMM	Bermula diajak oleh kawan bermain PS (game offline) lalu mencoba bermain di Hp dan ketagihan	-Durasi bermain 4-5 jam setiap harinya -Keinginan untuk terus menerus bermain game dan tetap memaksa bermain walau sudah diminta berhenti	-Menanti-nanti mengerjakan tugas sekolah - Menurun tingkat kefokusannya ketika belajar serta mengantuk -kurangnya bersosialisasi
3.	MF	Berawal diberitahu teman lalu mencoba bermain dan ketagihan juga karena minimnya kegiatan produktif lainnya.	-Durasi bermain 6-7 jam setiap harinya - keinginan untuk senantiasa bermain game online dan enggan untuk diminta berhenti.	- Mengantuk disekolah - Berkata-kata kasar dan sulit mengontrol emosi
4.	DA	Bermula karena menonton video di youtube tentang game online yang dimainkan oleh	-Durasi bermain 5 jam dalam setiap harinya	-Telat berangkat sekolah dan Mengantuk di kelas

		<i>content creator</i> dan banyaknya waktu kosong.	-keinginan untuk bermain terus menerus	-Tidak mengerjakan tugas sekolah -rendahnya bersosialisasi dengan sekitar -lupa waktu makan dan mata berair karena berlama-lama bermain game.
--	--	--	--	---

### **C. Layanan Konseling Individu Dalam Mengatasi Siswa Adiksi *Game Online***

#### **1. Tujuan Layanan Konseling Individu**

Layanan konseling individu merupakan pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor bagi konseli yang sedang dihadapi persoalan agar konseli tersebut dapat menemukan, memahami serta menentukan solusi terkait masalah yang sedang dihadapi. MTsN 9 Cirebon merupakan salah satu sekolah yang terdapat BK sebagai fasilitator upaya membantu siswa-siswi mengembangkan diri secara optimal agar menjadi siswa yang berfaedah dalam hidupnya dengan menguasai berbagai pengetahuan serta keahlian yang tepat dengan dirinya serta lingkungannya. Layanan konseling individu bagi siswa selain bertujuan pada kecakapan siswa dalam pengembangan diri, layanan konseling individu juga memiliki tujuan sebagai pencegahan berbagai hal negatif yang biasanya terjadi pada siswa yang notabene seorang remaja. Pada masa remaja rentan sekali akan terjadinya berbagai problematika, salah satunya rasa penasaran terhadap game online. Awalnya *game* merupakan sarana hiburan akan tetapi bila dilakukan dengan durasi yang intens maka dapat menimbulkan berbagai dampak pada siswa. Oleh sebab itulah perlu adanya konseling individu terhadap siswa yang terindikasi mengalami

adiksi game online. Berikut merupakan pernyataan dari Pak M. Gufron terkait tujuan dilakukannya konseling individu khususnya kepada siswa yang mengalami adiksi game online:

*“tujuannya itu ya ibaratnya anak yang kecanduan bisa berkurang, durasi bermainnya berkurang, terus lebih fokus lagi ke pembelajarannya, tidak mengantuk di sekolah, tidak tidur di sekolah.”<sup>123</sup>*

Uraian di atas mengisyaratkan bahwa tujuan layanan konseling individu yang dilakukan oleh Guru BK terhadap siswa yang mengalami adiksi *game online* adalah upaya pengoptimalan siswa tersebut agar dapat mengembangkan potensi dirinya. Selain itu juga adanya nilai upaya preventif guru Bk terhadap siswa tersebut yang mana mengalami adiksi *game online*. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Bu Fitria Nurmalasari yang mana beliau mengemukakan :

*“tujuannya tuh ya membantu biar berubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik dari sebelumnya, khususnya bagi siswa yang candu sama game itu ya kita berusaha memberikan pemahaman kepada siswa tersebut terkait bahayanya kecanduan game itu apa aja, terus juga ada nasihat yang berupa pengarahan yang dalamnya tuh ada pencegahan, ya kaya diarahkan ke kegiatan positif seperti ikut ekstrakurikuler, karena biasanya siswa tuh terlalu banyak waktu kosong makanya dia lebih milih maen game”<sup>124</sup>*

Uraian di atas menjelaskan bahwa fungsi dari layanan konseling ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengalami adiksi game online. Hal itu dikarenakan siswa belum mampu memahami permasalahan dalam dirinya, serta dibutuhkan pemahaman agar bisa sadar tentang masalah yang dihadapinya. Selain itu juga terdapat fungsi preventif yang diberikan kepada siswa dengan pemberian arahan dengan melakukan kegiatan yang lebih positif. Kemudian mengenai pernyataan bahwa salah satu faktor siswa lebih *intens* memainkan game itu dikarenakan minimnya kegiatan lain yang lebih positif, hal itupun selaras dengan yang diungkapkan oleh BMM:

---

<sup>123</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>124</sup> Wawancara dengan Bu Fitria Nurmalasari, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

*“rasanya susah kak kalo sehari engga ngegame tuh, soalnya suka bingung mau ngapain, engga ada kegiatan”.*<sup>125</sup>

Uraian di atas menjelaskan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi siswa bermain game online karena minimnya kegiatan positif lainnya. Hal tersebut menandakan perlu diberikan pemahaman serta pengarahan kepada siswa tersebut dan tentunya menggunakan layanan konseling individu.

#### **D. Metode Layanan Konseling Individual**

Kemudian dalam memberikan penanganan melalui layanan konseling individu tentu menggunakan metode tertentu dalam pelaksanaannya. Hal itu sebagai upaya dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Secara dalam setiap permasalahan yang ditemukan tidaklah semuanya sama, oleh sebab itu dalam penanganannya pun menggunakan metode yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini Pak M. Gufron menyampaikan metode yang diusung dalam menangani kasus adiksi game online yakni menurut hasil wawancara:

*“Biasanya pake cbt dengan teknik self-control, teknik bangku kosong, jadi siswa dicoba untuk berfikir jika ada orang yang kecanduan terus apa efek dari kecanduan tersebut, agar ia sadar akan dampak negatifnya.”*<sup>126</sup>

Uraian di atas menunjukkan bahwa dalam melaksanakan layanan konseling, Guru Bk mengusung pendekatan cognitive behaviour therapy dengan teknik *self-control*, kemudian juga menggunakan teknik bangku kosong sebagai upaya peyadaran klien terhadap dampak negatif dari pada adiksi *game online*. Dengan harapan jika klien sadar dapat mengontrol tingkah lakunya dan dapat mengurangi tingkat intensitas bermain gamenya. Melihat faktor yang mempengaruhi anak akan kecanduan *game online* bukan hanya di lingkungan sekolah saja, oleh sebab itu Bu Fitria

---

<sup>125</sup> Wawancara dengan BMM, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>126</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023



Nurmalasari mengemukakan metode tambahan dalam mengatasi kasus ini, beliau mengungkapkan :

*“Sebagai upaya penyeragaman antara guru dan orang tua siswa dalam hal menanggulangi kecanduan ini, kita juga menggunakan metode home visit, jadi teknisnya selain kita memberikan layanan konseling juga ada home visit, metode ini tuh ya itu biar orang tua juga lebih merhatiin lagi anaknya klo lagi ngegame, itu juga kan membantu mengurangi kecanduan si anak, karna ditakutkan orang tuanya tuh cuek kalo anaknya maen game terus.”<sup>127</sup>*

Ungakapan di atas merupakan upaya penyeragaman antara Guru Bk dengan orang tua siswa yang mengalami adiksi game online. Hal tersebut dikarenakan bukan hanya di lingkungan sekolah saja yang menjadi faktor siswa itu mengalami adiksi, akan tetapi lingkungan rumah juga mempunyai andil. Oleh sebab itu peran orang tua juga tidak kalah penting dalam memperhatikan anak ketika bermain game, kemudian mengingatkan apabila terlalu lama atau jika abai akan kewajibannya.

#### **E. Proses Pelaksanaan Layanan Konseling Individu**

Layanan konseling individu dalam proses sudah terjadwal sesuai program kerja guru Bk di MTsN 9 Cirebon 4 kali dalam satu bulan. Akan tetapi fakta di lapangan tidak bisa menepis bahwa permasalahan itu datang pada waktu yang tak terduga, contohnya saja seperti perilaku siswa adiksi game online yang berdampak pada beberapa aspek siswa tersebut tidak terduga kapan itu terjadi serta contoh kasus lainnya. Oleh sebab itulah dalam prakteknya di lapangan pelaksanaan proses layanan konseling individu dilakukan secara kondisional. Hal itu dijelaskan oleh Pak M. Gufron:

*“kalo waktu pelaksanaan konseling individu di program kerja kami tuh sebenarnya sebulan 4 kali, tapi ya namanya masalah yang datang ke anak-anak tuh gag terduga, jadi pas waktu tertentu kita menangani masalah yang terjadi pada anak. Makanya pelaksanaan di lapangan tuh lebih ke kondisional sesuai kebutuhan siswa.”<sup>128</sup>*

---

<sup>127</sup> Wawancara dengan Bu Fitria Nurmalasari, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>128</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

Layanan konseling individu harus dilakukan secara sistematis dan sesuai prosedur dalam setiap langkah-langkahnya. Langkah awal yang ditempuh oleh Guru Bk dalam mengatasi fenomena siswa adiksi game online diawali dengan mengidentifikasi perilaku siswa tersebut, jika terindikasi kecanduan maka akan dilakukan pemanggilan terhadap siswa tersebut. Langkah selanjutnya Guru BK memberikan pendekatan lalu dilakukan metode konseling dengan berbagai teknik *self-control*, *attending*, bangku kosong serta nasihat lalu ditutup dan dilengkapi dengan kegiatan tindak lanjut.<sup>129</sup> Berikut merupakan langkah-langkah yang ditempuh Guru Bk dalam mengatasi siswa adiksi game online.

a. Tahap Pembukaan

Tahap ini merupakan tahapan perdana dalam kegiatan konseling individu. Tahap ini ditandai dengan seorang Guru BK berusaha membangun hubungan yang baik dengan siswa dengan tujuan siswa menjadi nyaman dan bisa mengungkapkan sejujur-jujurnya masalah yang sedang dihadapi. Dalam membangun hubungan yang baik ini bisa dilakukan dengan menyambut kedatangan siswa dengan ramah, mengajak basa-basi sejenak agar terciptanya komunikasi yang bagus antara keduanya, setelah terjalinnya komunikasi yang baik, sedikit demi sedikit siswa ditanya seraya dipersilahkan untuk mengemukakan permasalahannya. Hal itu tampak sesuai dengan pengutaraan yang disampaikan oleh Pak M. Gufron:

*“Ya awalnya saya panggil satu persatu, misalnya dikelas tersebut terindikasi ada yang kecanduan, anaknya keliatan males belajar dan mengantuk terus kita panggil,Tapi tidak langsung ditanya masalahnya apa, kita beri pendekatan dulu agar siswanya itu nyaman dan mau untuk cerita tentang masalahnya apa dan kenapa.”<sup>130</sup>*

Uraian di atas menjelaskan bahwa dalam tahap pembukaan kegiatan konseling, Guru Bk berusaha membangun komunikasi yang baik dengan

---

<sup>129</sup> Hasil Observasi, Pada tanggal 6 Maret 2023

<sup>130</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

klien. Hal ini dikarenakan klien sulit jika langsung ditanyakan pada inti permasalahan. Oleh sebab itulah perlu adanya komunikasi baik yang harus dijalin antara keduanya.

b. Tahap Inti Kegiatan

Tahap ini merupakan tahapan inti dalam pelaksanaan layanan konseling individual, dalam tahapan ini Guru Bk mulai menjelaskan masalah yang sebenarnya terjadi dengan pendekatan persuasif agar siswa dapat memahami dampak permasalahannya, mengembangkan solusi alternatif penyelesaian masalah, menasihati agar siswa dapat meningkatkan *self-control*. Hal itu sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Pak M. Gufron:

*“kalo siswa udah mau cerita jujur tentang masalahnya, terus kita kasih pendekatan persuasif tentang apa aja si dampak kalo kecanduan game, juga menggunakan teknik bangku kosong ini tuh agar siswa berfikir jika ada orang lain yang kecanduan terus bahayanya kemudian juga menanamkan pola pikir agar konseli dapat bertanggung jawab atas kewajibannya, mengontrol fikirannya dan perilakunya terhadap keputusan suatu hal itu semua agar self controlnya meningkat dan berharap bisa mengurangi intensitas bermain gamenya.”<sup>131</sup>*

Uraian di atas menguraikan tahapan setelah terjalinnya komunikasi yang baik antara keduanya, selanjutnya memasuki tahap pemberian pemahaman tentang dampak yang ditimbulkan jika kecanduan game online dengan berharap siswa dapat paham dan sadar tentang bahayanya game online.

c. Tahap Akhir

Sebelum menutup kegiatan konseling individu, pada tahap ini konseli menyatakan pemantapannya atas keputusan yang diambil. Kemudian konselor mengakhiri hubungan pribadi dengan konseli. Secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini oleh seorang konselor yakni: memberikan ulasan secara singkat akan jalannya pembicaraan, menegaskan kembali keputusan yang diambil klien dan

---

<sup>131</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

menutup kegiatan konseling. Langkah terakhir ini lebih kepada pemantauan perkembangan klien setelah melaksanakan konseling. Guru Bk sebagai konselor disini mengamati sampai sejauh mana efek yang timbul setelah terapi. Apakah terdapat perubahan dalam kebiasaan siswa menuju hal yang positif atau belum timbulnya suatu perubahan. Perubahan ke arah positif ini lah yang menjadi acuan keberhasilan konseling berdasarkan tujuan dilakukannya kegiatan tersebut. Dalam tahap ini Pak M. Gufron mengemukakan tindak lanjut yang dilakukan setelah melaksanakan konseling, yakni :

*“saya rasa sudah efektifyah, karena biasanya setiap hari senin saya sidak ke kelas sekalian ngecek buku absen, dan ternyata anaknya sudah tidak ngantukan di kelas, tidak tidur di kelas terus juga udah jarang kedengeran kata-kata kasar yang biasanya terdengar.”<sup>132</sup>*

Uraian di atas menjelaskan bahwa Guru Bk rutin melakukan pengecekan absensi setiap minggunya, kemudian dibarengi dengan pengecekan kepada konseli yang telah diberikan konseling, bagaimana perubahan yang terjadi. Lebih lanjut beliau mengatakan siswa yang telah diberikan konseling mengalami perubahan ke arah yang positif seperti sudah tidak mengantuk bahkan tidur di kelas, lalu sudah jarang terdengar juga kata-kata kasar yang biasanya dilontarkan. Hal demikian dikuatkan oleh pendapat Bu Fitria Nurmalasari, yakni:

*“Kan guru Bk rutin mengecek buku absensi tiap minggunya, biasanya setiap senin kami keliling perkelas dan sambil controlling ke konseli, dan hasilnya pun cukup positif yakni absennya jarang alfa dan rajin berangkat karena biasanya sampai tidak berangkat sekolah karena malemnya tuh ngegame terus.”<sup>133</sup>*

Pemberian tindak lanjut di sini dikarenakan takut muncul kembalinya perilaku atau pikiran-pikiran konseli seperti sebelum mendapatkan layanan konseling individu. Oleh sebab itu siswa masih harus rutin dipantau oleh Guru Bk untuk mengantisipasi munculnya

---

<sup>132</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>133</sup> Wawancara dengan Bu Fitria Nurmalasari, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

dampak perilaku adiktif *game online* juga untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang ada pada diri siswa.

Proses layanan konseling individu kerap kali dibayang-bayangi akan adanya hambatan atau kendala. Hambatan itu tidak bisa dianggap remeh dan perlu antisipasi yang serius, hal itu dikarenakan bisa berpengaruh kepada kurang maksimalnya pelaksanaan layanan konseling individu itu sendiri. Pelaksanaan layanan konseling individu oleh guru Bk di MTsN 9 Cirebon pun dihadapi akan adanya kendala yang bisa menghambat proses konseling. Hal itu dipaparkan oleh Pak M. Gufron, yakni:

*"Hambatan yang bisa kejadian tuh, ya alhamdulillah kalo tempat insyaAllah memadai, justru yang menjadi kendala tuh biasanya dari anaknya itu. Ada ajah anak yang pendiem, tidak aktif mengikuti konseling terus juga kurang terbuka, jadinya masalah yang dialami tuh sulit dipahami jadi terkendala juga di penyelesaian masalahnya."*<sup>134</sup>

Pemaparan di atas menjelaskan bahwa kendala yang ada bukan dari fasilitas ruang Bk, karena dianggap ruangan sudah memadai. Akan tetapi kendalan terdapat pada siswa yang cenderung pendiam, kurang aktif juga terbuka pada guru Bk pada pelaksanaan konseling. Hal itu menyebabkan sulitnya guru bk untuk memahami inti masalahnya serta solusi apa yang efektif bisa diberikan kepada siswa tersebut. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Bu Fitria Nurmalasari:

*"Biasanya anak tuh belum berani bilang atau cerita apa adanya tentang masalah yang dia alami, terus penyebabnya kenapa kok bisa ngalamin kek gitu, jadi kek kurang terbuka ajah pas ditanyanya.akhirnya kita kasih pendekatan dulu biasanya pake teknik attending biar anak itu nyaman dan mautebukasama kita, kalo udah terbuka. Kita kan jadi tau sumber masalahnya apa terus solusinya gimna."*<sup>135</sup>

Pendapat di atas menguatkan pemaparan sebelumnya terkait kendala yang ada dalam proses layanan konseling individu. Hambatannya masih bersumber dari anak yang mengalami masalah. Kemudian lebih lanjut

---

<sup>134</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>135</sup> Wawancara dengan Bu Fitria Nurmalasari, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

beliau juga menjelaskan langkah antisipasi untuk mengatasi kendala tersebut yakni dengan memberikan pendekatan agar timbulnya rasa nyaman pada diri individu serta berharap individu tersebut bisa didalami inti permasalahannya dan juga solusinya.

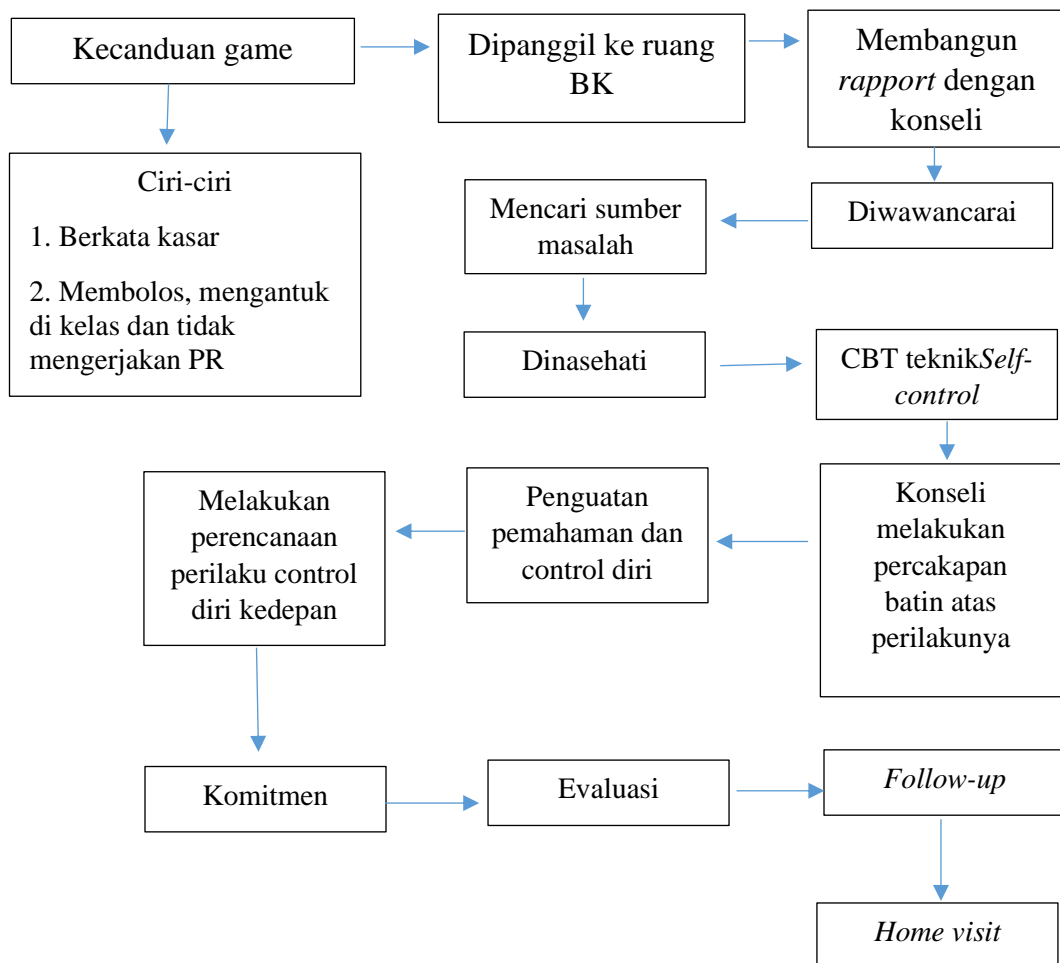
Berangkat dari pemaparan di atas menjelaskan bahwa fenomena siswa adiksi *game online* di MTs Negeri 9 Cirebon mempunyai ciri-ciri durasi bermain game yang intens hingga 6 bahkan 7 jam dalam sehari, dibarengi dengan respon negatif ketika diminta untuk berhenti bermain. Kondisi ini terbawa ke lingkungan sekolah, ditandai dengan perilaku membolos atau tidak berangkat sekolah, mengantuk dan tidak fokus di kelas juga mengabaikan tugas-tugas PR hingga berkata-kata kasar bahkan mengacuhkan lingkungan sekitar. Hal ini disebabkan karena pesatnya kemajuan teknologi pada saat ini dan lingkungan sekitar yang memadai dibarengi dengan faktor internal individu sendiri yang banyaknya kegiatan kosong dan kurang produktif juga rendahnya *self-control*.

Menanggapi perilaku siswa adiksi tidak bisa dianggap remeh begitu saja. Sebab, dampak dari kemajuan masa kini problematika pun kian kompleks adanya. Seperti halnya guru Bk yang menangani problematika siswa di sekolah ini pun merasakan dampak dari kemajuan masa kini. Guru Bk memberikan layanan konseling individu kepada siswa yang sedang menghadapi problematika. Salah satu problematika disini ialah perilaku adiksi terhadap *game online*. Layanan konseling dilakukan 4x dalam seminggu di MTsN 9 Cirebon. Layanan konseling ini bertujuan untuk membantu siswa yang sedang menghadapi masalah seperti adiksi game online. Guru BK memberikan pendekatan persuasif & behaviour terapi kepada siswa yang terindikasi dibarengi dengan teknik-teknik pada keterampilan konseling seperti *attending, bangku kosong, nasihat*. Layanan konseling individu mengandung fungsi-fungsi didalamnya, seperti fungsi pencegahan siswa untuk senantiasa bermain game, fungsi pemahaman siswa

terhadap bahaya adiksi game online serta fungsi pemeliharaan seperti mengarahkan siswa kepada kegiatan produktif seperti ekstrakurikuler.

Berangkat dari pemaparan di atas, pembaca dapat memahami model layanan konseling individu di MTsN 9 Cirebon dengan lebih praktis melalui skema di bawah ini.

**Skema 2.** Model Layanan Konseling Individu di MTsN 9 Cirebon



## **BAB IV**

### **ANALISIS LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM MENGATASI SISWA ADIKSI *GAME ONLINE* DI MTs N 9 CIREBON**

#### **A. Analisis Siswa Adiksi Game Online di MTs N 9 Cirebon**

Setelah dipaparkan pendekatan teoritis pada BAB II dan hasil data di lapangan pada BAB III. Kemudian langkah yang perlu ditempuh pada BAB ini akan dijelaskan hasil-hasil yang didapatkan dari penulisan yang sudah dilakukan dan menelaah secara mendalam dengan membandingkan tinjauan teoritis. Berikut merupakan uraian dan analisis dari pemaparan pendekatan teoritis dan data-data di lapangan pada BAB III.

##### **1. Gambaran Fenomena Adiksi Game Online Siswa MTs N 9 Cirebon**

Istilah adiksi juga dikenal dengan kecanduan, ketergantungan. Kecanduan merupakan suatu keterbiasaan terhadap sesuatu, yang mana sesuatu tersebut dilakukan dengan terus menerus dan durasi yang lama serta dilakukan secara berulang-ulang, lalu sangat sulit untuk diminta berhenti bahkan meninggalkan sesuatu kebiasaan tersebut, kemudian juga kecanduan ini akan menimbulkan dampak negatif bagi pelakunya.<sup>136</sup> Pada mulanya kecanduan hanya akrab dengan penyalahgunaan zat kimia, akan tetapi seiring berkembangnya zaman istilah kecanduan semakin kompleks dalam hal peruntukannya.

Kecanduan tampaknya bisa berlaku juga bagi para pemain *game online*. Awal mulanya bermain game hanyalah untuk mengisi waktu luang, mencari hiburan. Akan tetapi seiring dengan perilaku berlebihan dengan durasi yang semakin lama maka timbulah kecanduan game online. Salah satu faktor pendukung anak gemar bahkan candu terhadap *game online* dikarenakan tantangan yang kompetitif dalam game itu sendiri sehingga melupakan waktu

---

<sup>136</sup> Ema Fitria, dkk. *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 6, No.2, 2018, Hlm.212



yang ada apalagi bermain *game online* dalam kelompok.<sup>137</sup> Kelompok bermain game online ini bisa menjadi pemicu awal seseorang individu kenal bahkan candu terhadap game online.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 9 Cirebon, ditemukan beberapa siswa yang terindikasi mengalami adiksi *game online*. Adiksi *game online* tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa ketika di sekolah. Sebagai contohnya siswa tidak berangkat sekolah, mengantuk ketika di kelas, menurunnya fokus belajar bahkan perilaku non-verbal seperti berkata kasar. Hal itu bisa disebabkan karena mereka menghabiskan waktu untuk bermain game hingga larut malam dan menyebabkan kesiangan dan tidak sekolah, mengantuk di sekolah serta menurunnya fokus belajar. Lebih lanjut naik turunnya emosi ketika bermain game online ditambah dengan lingkungan yang kurang baik dapat menyebabkan anak berkata kasar. Selain itu juga mereka mengaku awalnya diajak teman untuk bermain game. Game yang mereka mainkan adalah jenis game yang berbeda tetapi game primadona yang banyak dimainkan oleh anak seusianya, yakni *mobile legend* dan *free fire*. Hal demikian diungkapkan oleh AF yang memainkan game *mobile legend* dalam sebuah sesi wawancara ia mengatakan bahwa:

*“Dah lama kak, kayanya pas Sd tuh udah maen game gitu, soalnya diajakin temen terus ngerasa seru, donlot sendiri di Hp deh, terus aku ngerasa pengen maen game terus tiap hari pas baru masuk MTs karna banyak waktu kosong kak jadi sehari bisa maen sampe 7 jam kak”.*<sup>138</sup>

Uraian di atas menyatakan bahwa AF bermain game online tidak pernah absen setiap harinya, meskipun ada tugas dari sekolah ia terus bermain game dan menghiraukan tugasnya. Sejalan dengan pendapat AF, DA yang juga memainkan game yang sama berpendapat bahwa ia awalnya diajak oleh temannya untuk bermain game, karena seru ia keterusan bermain game online hingga jika ada Pr dari sekolah selalu dinanti-nanti sampai lupa

---

<sup>137</sup> Nurbaiti, *Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islam Siswa*, Al- Amin : Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, Vol.3 No.1, 2020, Hlm.57

<sup>138</sup> Wawancara dengan AF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

mengerjakannya. Hal yang mendorong DA kecanduan juga karena minimnya kegiatan yang ia rutin lakukan sehingga untuk mengisi waktu kosongnya ia bermain *game online*.<sup>139</sup> Sewaktu bermain game online gejala yang timbul adalah rasa abai akan waktu, baik waktu belajar, mengerjakan tugas, bahkan terhadap lingkungan sekitar juga.

Perihal urusan durasi bermain game merupakan faktor mencolok yang dapat mengindikasikan bahwa seseorang mengalami adiksi game online. Selain 2 informan diatas, informan BMM & MF juga mengungkapkan bahwa mereka tidak lepas bermain game setiap harinya, durasi yang dimainkan juga sangat intens, bisa 5-6 jam setiap harinya dan cenderung bertambah.<sup>140</sup> MF juga menambahkan bahwa ia sering bermain hingga larut malam demi untuk memenangkan pertandingan dan mencapai level yang tinggi sehingga waktu tidurnya berkurang. Hal yang mendorong MF hingga kecanduan karena sering bermain ke tongkrongan temannya untuk main game online bersama-sama (mabar) hingga ia sering mengantuk di kelas, bahkan tidak berangkat sekolah. Berdasarkan pengamatan, durasi mereka bermain game online cukup intens, rata-rata mereka menghabiskan setidaknya 5-6 jam setiap harinya. Mereka melakukannya tanpa terkecuali setiap harinya dan sudah menjadi kegiatan pokok yang tidak bisa dilewatkan.

Pemaparan informan di atas ternyata sesuai dengan teori yang diutarakan oleh Lee dalam Jurnal Nurbaiti, mengenai ciri-ciri individu yang mengalami adiksi game online. Ciri pertama yakni *excessive use* (penggunaan berlebihan) siswa yang kecanduan game online akan terdorong untuk memainkan game secara terus menerus. Kedua, *withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan) naik turunnya emosional dan merasa tidak suka bila dibatasi ketika bermain game. Ketiga, *tolarence* (toleransi) yakni waktu bermain game online yang cenderung bertambah dan meningkat durasinya. Keempat,

---

<sup>139</sup> Wawancara dengan DA, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>140</sup> Wawancara dengan BMM, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

*negatif repercussion*, yakni dampak pada lingkungan sekitar karena perilaku apatisnya.<sup>141</sup>

Berdasarkan hasil data di atas juga dapat disimpulkan bahwa penyebab kecanduan game online pada siswa MTsN 9 Cirebon adalah karena mengikuti teman-temannya, ada juga yang berawal karena menonton konten youtuber gamers, terlalu banyak waktu kosong dan juga ajakan dari teman-temannya untuk bermain bersama.

## 2. Dampak Fenomena Adiksi Game Online Siswa MTs N 9 Cirebon

Tindakan yang dilakukan oleh manusia tentunya akan menghasilkan dampak tersendiri. Dampak yang dihasilkan pun akan selalu ada positif dan negatifnya, tergantung bagaimana faktor yang mempengaruhinya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MTsN 9 Cirebon, didapati ada beberapa siswa yang terindikasi mengalami adiksi *game online*. Hal tersebut menyebabkan dampak negatif yang bervariasi meliputi pada beberapa aspek. Tentu aspek akademik yang paling kontras, disusul dengan aspek psikologis, aspek sosial hingga aspek kesehatan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dampak yang dialami oleh siswa yang terindikasi mengalami adiksi *game online* di MTs N 9 Cirebon bervariasi. Hal tersebut salah satunya diungkapkan oleh MF, ia mengaku bahwa cenderung marah-marah dan tidak bisa mengontrol emosi ketika kalah dalam bermain *game*, ia pun menambahi kerap mengejek lawannya hingga berkata kasar.<sup>142</sup> Hal tersebut serupa dengan apa yang dialami oleh AF, ia mengutarakan bahwa kerap kesal dan tersulut emosi ketika sedang fokus bermain game tetapi diganggu oleh orang di sekitarnya bahkan tidak jarang ia melontarkan kata-kata kasar hingga terkadang terbawa saat sedang bicara dengan orang lain.<sup>143</sup>

---

<sup>141</sup> Nurbaiti, *Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islam Siswa*, Al- Amin : Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, Vol.3 No.1, 2020, Hlm.57

<sup>142</sup> Wawancara dengan MF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>143</sup> Wawancara dengan AF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

Sementara itu, DA mengungkapkan bahwa ketika ia sedang bermain game online akan terfokus dalam permainannya hingga matanya merasa perih dan lupa makan bahkan ia pun lupa untuk mengerjakan tugas dari sekolah.<sup>144</sup> Hal tersebut serupa dialami oleh MF bahwasannya dia karena sibuk bermain game sering menunda-nunda tugas hingga lupa dan terbengkalai bahkan tidak jarang mereka sering bangun kesiangan. Seperti ungkapnya:

*“Kaya harus maen game ajah gitu kak tiap harinya sampe malem mainnya juga terus kadang kesiangan bangunnya.”*<sup>145</sup>

Hal tersebut juga senada dengan yang diutarakan oleh MF, BMM pun mengungkapkan bahwa ia sering menunda-nunda tugasnya hingga lupa. Selain itu juga ia lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam kamar untuk bermain game online.<sup>146</sup> Hal itupun diungkapkan oleh DA bahwasannya ia jarang keluar rumah dan lebih banyak bermain game di kamarnya.

Pemaparan informan di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh King and Delfabbro bahwa kecanduan *game online* berdampak pada beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut yakni: pertama, aspek kesehatan. Akibat kecanduan *game online* kesehatan siswa bisa menurun akibat kurangnya tidur, terlambat makan hingga menyebabkan minus karena efek radiasi gadget. Kedua yakni aspek psikologis, dimana siswa kurang bisa mengontrol emosi dan mudah marah bahkan mengatakan kata-kata yang tidak sopan. Ketiga yakni aspek akademik, siswa terfokus kepada *game online* dan mengabaikan tugas-tugas sekolahnya. Keempat yakni aspek sosial, siswa cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain game online sehingga jarang bersosialisasi dengan sekitar.<sup>147</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dampak adiksi game online yang dialami oleh siswa MTs N 9 Cirebon adalah yang

---

<sup>144</sup> Wawancara dengan DA, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>145</sup> Wawancara dengan MF, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>146</sup> Wawancara dengan BMM, Siswa Adiksi Game Online, Pada Tanggal 6 Maret 2023

<sup>147</sup> Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, Buletin Psikologi, 2019, Vol.27, No.2. Hlm.155

pertama, kurangnya waktu tidur karena sering bermain game hingga larut malam dan menyebabkan menurun kesehatannya. Kedua, rendahnya kontrol emosi sehingga mudah marah dan sering tersinggung bahkan berkata-kata kasar. Ketiga, fokus bermain game hingga lupa mengerjakan tugas, mengantuk di kelas, tidak fokus pembelajaran di kelas bahkan bangun kesiangin dan tidak berangkat sekolah. Keempat, cenderung lebih sering menghabiskan waktu di rumah untuk bermain game online sehingga minimnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar bahkan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial.

Berangkat dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwasannya gambaran perilaku adiksi *game online* siswa memenuhi indikasi yang dikemukakan oleh seorang ahli. Hal ini ditandai dengan durasi bermain game yang intens hingga 6-7 jam setiap harinya. Selain itu juga adanya respon negatif siswa ketika diingatkan untuk berhenti bermain *game online*. perilaku ini terbawa ketika di lingkungan sekolah seperti tidak berangkat sekolah, mengantuk ketika di kelas, tidak fokus ketika belajar, mengabaikan tugas sekolah, acuh tak acuh terhadap lingkungan hingga berkata-kata kasar. Hal ini tidak bisa dianggap remeh, perlu ada tanggapan dari pihak sekolah. Oleh sebab itulah peran guru Bk dalam merespon fenomena ini sangat penting karena tugas dari seorang guru Bk yakni membantu mengentaskan masalah pada siswa.

## **B. Analisis Layanan Konseling Individual Dalam Mengatasi Siswa Adiksi Game Online di MTs N 9 Cirebon**

Fenomena adiksi game online saat ini sudah merambah ke dunia pendidikan, hal itu tak ayal menjadi tantangan baru khususnya bagi guru Bk sebagai konselor di sekolah. Problem siswa kecanduan game online ini tidak bisa dianggap remeh begitu saja, perlu adanya pendekatan dan penanganan oleh guru-guru khususnya guru Bk. Guru bk dapat memberikan layanan konseling individual kepada siswa yang mengalami adiksi game online dengan menggunakan varian metode yang kiranya efektif bila digunakan. Adapaun

yang dimaksud dengan konseling individu menurut Prayitno dan Emran Amti merupakan proses pengarahan bantuan yang dilakukan dengan dialog konseling oleh seorang yang cakap (dikenal konselor) pada seseorang yang kedatangan masalah (disebut klien) yang bermuara pada terentaskannya masalah yang didapati klien.<sup>148</sup>

Berangkat dari pengertian di atas yang bermuara pada terentaskannya masalah yang dialami oleh klien, hal itu sejalan dengan tujuan konseling individu sendiri yakni membantu mengentaskan masalah yang dialami oleh klien agar klien dapat mengenal dirinya agar dapat meningkatkan kemampuan seoptimal mungkin dan mempunyai keahlian serta menguasai tugas-perkembangannya.<sup>149</sup> Hal ini juga disampaikan oleh Bu Fitria Nurmalasari, mengatakan bahwa:

*“tujuannya tuh ya membantu biar perilaku siswa berubah ke arah yang lebih baik dari sebelumnya, karna sering siswa itu karna ada suatu masalah jadi terhambat perkembangannya, khususnya bagi siswa yang candu sama game itu ya kan bisa menghambat proses perkembangan yah kita berusaha memberikan pemahaman kepada siswa tersebut terkait bahayanya kecanduan game itu apa aja, terus juga ada nasihat yang berupa pengarahan yang dalamnya tuh ada pencegahan, ya kaya diarahkan ke kegiatan positif seperti ikut ekstrakurikuler, karena biasanya siswa tuh terlalu banyak waktu kosong makanya dia lebih milih maen game.”<sup>150</sup>*

Konseling individu dalam tahapannya dilakukan secara tatap muka langsung antara konselor dan klien. Setiap tahapan proses konseling harus dilakukan secara runtut. Senada dengan pendapat Willis (2014) yang mengemukakan secara umum proses konseling individu dibagi atas 3 tahap, yakni: 1) tahap awal konseling, 2) tahap pertengahan (tahap kerja), 3) tahap akhir konseling.<sup>151</sup> Akan tetapi berbeda dengan teori yang dipaparkan oleh Juli Andriyani, bahwasannya layanan konseling memiliki langkah-langkah, yakni:

---

<sup>148</sup> Deni Febrini, *Bimbingan Konseling*, 2011, (Yogyakarta: Teras), Hlm.10

<sup>149</sup> Nita Wahyu Artuti, dkk. *Analisis Pemahaman Fungsi Bimbingan Konseling Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 3 Pontianak*. Untan Pontianak.

<sup>150</sup> Wawancara dengan Bu Fitria Nurmalasari, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>151</sup> Sofyan S. Willis, *Konseling Individual dan Praktek*, 2014, (Bandung: ALFABETA) Hlm.50

1) Menyatakan kepedulian, 2) Membentuk relasi antara keduanya, 3) Menentukan tujuan, 4) Menangani masalah, 5) Menumbuhkan kesadaran, 6) Merencanakan cara bertindak, 7) Menilai hasil dan menuntaskan konseling.<sup>152</sup>

Hal di atas perlu dipadukan keterampilan atau teknik yang khusus yang perlu dikuasai oleh konselor dengan tujuan agar pelaksanaan konseling tersebut dapat mencapai tujuan. Pendekatan yang dipakai pada layanan konseling individual disini menggunakan *cognitive behaviour therapy* dengan metode *self-control*. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Detria (2013) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* yakni minimnya *self-control* pada individu sehingga ia sulit mengontrol dirinya sendiri dan tenggelam dalam bermain *game* yang berkelanjutan secara *intens*.<sup>153</sup> Selain pendekatan CBT, juga mengusung teknik lainnya seperti *attending*, nasihat, bangku kosong dan lain sebagainya.

Hal di atas diperkaya dengan lima fungsi dari layanan konseling individu agar kegiatan layanan konseling ini dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan serta sesuai dengan fungsinya, yakni fungsi pemahaman, fungsi pengentasan, fungsi pencegahan, fungsi pengembangan dan pemeliharaan. Pemaparan di atas selain mengurai mengenai tujuan konseling individu, tampaknya juga terkandung fungsi dari konseling individu juga. Pertama, fungsi pemahaman merupakan pelayanan konseling individu yang diberikan kepada individu dan diharapkan dapat membantu individu mengetahui, memahami, mengenal keadaan dirinya sesuai hakekatnya. Kedua, fungsi pencegahan, bertujuan untuk membantu individu agar dapat berupaya aktif mencegah dan mengantisipasi datangnya masalah-masalah psikologis dan terhindar dari gejala-gejala kejiwaan akibat kurangnya perhatian. Ketiga, fungsi pengentasan, fungsi ini difokuskan pada individu untuk membantu memecahkan masalah-masalah yang sedang dihadapi agar tercapai keselarasan yang sesuai, jadi bisa dikatakan

---

<sup>152</sup> Juli Andriyani, *Konsep Konseling Individual dalam Proses Penyelesaian Perselisihan Keluarga*, Jurnal At-Taujih, Vol.1, No.1,2018, Hlm.26

<sup>153</sup> Detria, Tesis: Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online. (Bandung: UPL)

fungsi sebagai antisipasi jika masalah sudah muncul dan sedang dihadapi oleh individu tersebut. Berjalannya fungsi ini berharap untuk meminimalisir dampak yang timbul dan berdampak pada perkembangan siswa akibat kecanduan game online. Keempat & kelima, fungsi pengembangan dan pemeliharaan adalah fungsi yang menghasilkan terpeliharanya dan terkembangkannya beberapa potensi dan kondisi positif individu dalam rangka perkembangan dirinya secara terarah. Fungsi ini fokus kepada menjaga hal-hal yang sedang dipandang positif agar tetap baik.

Berangkat dari kelima fungsi tersebut, sesuai dengan pendapat Heru Mugiarto (2009) yang memaparkan bahwa fungsi dari layanan konseling individu itu ada 5, yakni: 1) fungsi pemahaman, 2) fungsi pencegahan, 3) fungsi pengentasan, 4) fungsi pengembangan & pemeliharaan.<sup>154</sup> Hal tersebut cukup vital dalam peran konseling individu menjadi jelas bahwa yang pertama berusaha untuk melakukan pencegahan akan datangnya suatu masalah dan seraya melakukan fungsi-fungsi lainnya dari konseling individu. Sedangkan apabila tidak bisa dicegah dan sudah terjadi masalah maka fungsi difokuskan pada pengentasan untuk mengarahkan dan membantu individu mengatasi masalah yang dihadapi dan dengan fungsi pemahaman maka individu mampu mengenali dan memahami keadaan dirinya yang sedang dialami. Sedangkan apabila semuanya dipandang positif lebih baik fungsi pengembangan dan pemeliharaan tetap diterapkan agar tetap terjaga dengan baik dan pembelaan terhadap individu dalam upaya pengembangan potensi secara optimal.

Apabila secara keseluruhan fungsi di atas dapat terlaksana dengan baik, tidak menutup kemungkinan bahwa individu sudah mampu berkembang menuju aktualisasi diri secara optimal. Keterpaduan antara semua fungsi akan sangat membantu perkembangan individu. Akan tetapi dalam pelaksanaannya layanan konseling individu tidak lekang dari kelebihan dan juga kekurangan. Layanan konseling individual memiliki kelebihan khususnya di MTsN 9 Cirebon yakni waktu pelaksanaan lebih efektif, bisa dilakukan kapan pun selama tidak ada

---

<sup>154</sup> Heru Mugiarto, *Bimbingan Konseling*, 2009, (Semarang: UNNES Press), Hlm.28



kendala waktu antara konselor dan klien, dalam mengulik masalah klien pun bisa lebih intens khususnya pada fenomena adiksi *game online*, kemudian konselor bisa mencari solusi terbaik sesuai dengan tujuan konseling.<sup>155</sup> Hal itu seperti yang dikemukakan oleh (Abidin, 2009) konseling individu fokus pada penanganan masalah yang bersifat personal dan membantu perbaikan individual serta diarahkan untuk membantu kemandirian siswa terutama dalam membentuk kemampuan dan kecakapan siswa dalam mengatasi setiap persoalan dalam hidupnya.<sup>156</sup>

Sedangkan pada kekurangan dalam pelaksanaan layanan konseling individu yaitu ketika mendapati siswa yang mengalami masalah tetapi siswa tersebut cenderung pendiam dan kurang aktif. Hal itu berakibat ketika pelaksanaan akan timbul kesulitan untuk mendalami inti masalah yang dialami oleh individu tersebut karena saat diwawancarai oleh konselor, individu kurang merespon dan aktif sehingga proses konseling terhambat karena sulit mencari inti permasalahan dan menghambat waktu pelaksanaan juga sehingga dapat menimbulkan ketidakefektifan dalam pelaksanaan konseling individu.<sup>157</sup> Hal itu diperkuat dengan pendapat (Shanty:2013) yang mengemukakan bahwa kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan konseling individu yaitu karena konseli tidak selalu secara terbuka mengungkapkan permasalahan yang dihadapi sehingga itu dapat menghambat jalannya proses konseling serta kurangnya suka rela datang untuk konseling dan kebanyakan atas panggilan dari konselor.<sup>158</sup> Kendala yang menjadi kekurangan pada proses konseling akan timbul apabila mendapati konseli yang : 1) konseli tidak terbuka sepenuhnya kepada konselor atas persoalan yang sedang dihadapi, 2) konseli merasa tidak bebas untuk mengungkapkan persoalannya, 3) Suasana di sekitar lokasi pelaksanaan kurang nyaman dan aman sehingga membuat konseli tidak mau menyampaikan

---

<sup>155</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>156</sup> Zainal Abidin, *Optimalisasi Konseling Individu dan Kelompok Untuk Keberhasilan Siswa.*, Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan, Vol.14, No.1, 2009. Hlm.3

<sup>157</sup> Wawancara dengan Pak M. Gufron, Guru BK, Pada Tanggal 7 Maret 2023

<sup>158</sup> Rendicka Mayang Nira Shanty, *Pelaksanaan Layanan Konseling Individu di SMPN Se-Kecamatan Mojokerto*, Jurnal BK UNESA, Vol.3, No.1, 2013, Hlm.390-391.

permasalahannya, 4) konseli tidak percaya kepada konselor untuk dapat membantu menyelesaikan problematika yang dihadapinya, terutama bagi konseli yang dipanggil. Lebih lanjut, hambatan bisa datang dari konselor juga, dalam artian bukan hanya karena konselinya saja. Hambatan yang terdapat pada diri konselor kerap kali disebabkan oleh kurangnya kemampuan seorang konselor dalam menggunakan teknik-teknik konseling, baik itu verbal ataupun non-verbal sehingga masalah yang dialami siswa tidak mampu didalami dengan jelas.<sup>159</sup>

Berangkat dari analisis di atas dapat dikatakan bahwa pelaksanaan layanan konseling individu dalam mengatasi siswa adiksi game online dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap awal meliputi perencanaan dan mendefinisikan sumber isi masalah. Tahap kedua, meliputi kegiatan konseling individu yang bertujuan untuk mengolah dan mengerjakan masalah siswa. Tahap akhir, evaluasi dan tindak lanjut serta laporan akhir pelaksanaan konseling. Setiap tahapan agar efektifnya kegiatan serta merta membutuhkan keterampilan dan kecakapan dalam teknik-teknik yang harus dikuasai oleh konselor. Adapun teknik yang digunakan dalam pelaksanaan konseling individu meliputi *attending*, refleksi, *self-control* dan juga bangku kosong. Hal yang perlu diperhatikan juga demi membantu terentaskan masalah yang dialami oleh individu yakni diperlukan fungsi-fungsi yang dapat mendukung berjalannya proses konseling individu berupa fungsi pemahaman, fungsi pengentasan, fungsi pengembangan dan fungsi pemeliharaan serta fungsi pecegahan. Selain itu juga terdapat nilai-nilai dakwah dalam proses layanan konseling individu dimana guru Bk sebagai da'I berusaha mengajak siswa yang kecanduan ini atau bisa disebut sebagai mad'u untuk mengurangi perilaku adiksinya dan mengembangkan diri agar menjadi insan yang dapat berfaedah bagi lingkungan.

---

<sup>159</sup> Kamaruzzaman, Analisis Faktor Penghambat Kinerja Guru Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas. *Sosial Horizon : Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol.3, No.2, 2016. Hlm. 232-233

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang layanan konseling individual dalam mengatasi siswa adiksi game online di MTs N 9 Cirebon dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kondisi perilaku adiksi game online siswa di MTs Negeri 9 Cirebon yakni terdapat 4 siswa laki-laki dari kelas 8 dan 9 yang mengalami adiksi serta mempunyai ciri-ciri durasi bermain game yang intens hingga 6 bahkan 7 jam dalam sehari, dibarengi dengan respon negatif ketika diminta untuk berhenti bermain. Kondisi ini terbawa ke lingkungan sekolah, ditandai dengan perilaku membolos atau tidak berangkat sekolah, mengantuk dan tidak fokus di kelas juga mengabaikan tugas-tugas PR hingga berkata-kata kasar bahkan mengacuhkan lingkungan sekitar. Hal ini disebabkan karena pesatnya kemajuan teknologi pada saat ini dan lingkungan sekitar yang memadai dibarengi dengan faktor internal individu sendiri yang banyaknya kegiatan kosong dan kurang produktif juga rendahnya *self-control*.
2. Layanan konseling dilakukan 4x dalam seminggu di MTsN 9 Cirebon. Guru BK memberikan pendekatan persuasif & *behaviour therapy* kepada siswa yang terindikasi dibarengi dengan teknik-teknik pada keterampilan konseling seperti *self-control*, *attending*, bangku kosong, nasihat. Model layanan konseling individu di MTs N 9 Cirebon yakni tahap awal pemanggilan siswa terkait ke ruang BK kemudian konselor membangun *rapport* menggunakan teknik *attending*, setelah itu konselor mulai menjelajahi sumber masalah konseli, lalu tahap inti kegiatan diberikan pemahaman dan penguatan *self control* melalui nasihat, konseli diminta untuk bercakap dengan dirinya sendiri atas perilakunya, selanjutnya adalah merencanakan perilaku kedepan dan komitmen, langkah terakhir yakni evaluasi, *follow-up* dan home visit. Hasil setelah mendapatkan layanan konseling, konseli menjadi faham akan bahaya atas perilakunya, perilaku *self-control* menjadi baik ditandai dengan bertanggung jawab atas

kewajiban dirinya sendiri, mampu mengontrol emosi. Dengan kata lain masalah konseli dapat diatasi ditandai dengan berkurangnya intensitas bermain *game*, tidak mengantuk atau membolos sekolah, mengerjakan PR serta tidak berkata-kata kasar.

## **B. Saran**

Layanan konseling individu dapat mengatasi siswa adiksi game online, berdasarkan penelitian diatas, ada saran yang sekiranya perlu diperhatikan agar berjalannya konseling individu yang sudah berjalan lebih baik apat lebih baik lagi, sebagai berikut:

1. Saran untuk sekolah MTsN 9 Cirebon untuk menambah fasilitas penunjang yang berkaitan dengan bimbingan dan konseling khususnya konseling individu agar kegiatan layanan konseling individu lebih maksimal.
2. Saran untuk Siswa MTsN 9 Cirebon agar lebih terbuka dengan guru BK dan memanfaatkan keberadaannya agar dapat meningkatkan potensi diri pada umumnya dan mengurangi tingkat adiksi *game online* khususnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2009). Optimalisasi Konseling Individu dan Kelompok Untuk Keberhasilan Siswa. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*, 14 (1), 3.
- Adi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online Penanganannya dalam Konseling. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 17(2), 11.
- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 4(1), 30.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Al Nizar, & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Pnggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *el Midad : Jurnal PGMI*, 11 (2), 175.
- Alfiyan, M. I. (2015). Dakwah Fardiyah. *At-Tabisyir*, 3 (1), 70.
- Al-Halik. (2020). A Counseling Service for developing the qona'ah attitude of millennial generation in attaining happines. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 1(2), 1.
- Aliyah, D. (2018). *Pelaksanaan Konseling Individu dalam mengatasi perilaku agresif siswa Mts Al Khoiriyyah Semarang (Analisis Bimbingan dan Konseling Islam)*. UIN Walisongo Semarang.
- All Habsy, B. (2022). Role-playing group counseling in character-strengthening education in high school students. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 3(1), 6.
- Alwi, S. (2018). Pendekatan dan Metode Konseling Islam. *ITQAN*, 9(2), 146.
- Amin, S. M. (2010). *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo kecamatan Samarinda Iilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532.
- Arifin, I. A. (2008). Bimbingan dan Konseling Islam (Al-Irysad Wa Al-Tawjih Al-Islam) Berbasis Ilmu Dakwah. *Academic Journal For Homiletic Studies*, 4(11), 35.
- Atabik, A. (2015). Dari Konseling Perkawinan Menuju Keluarga "SAMARA". *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6 (1), 109.
- Awaliyah, N. S., Nihayah, U., & Muna, K. (2011). Konseling traumatik untuk menangani gangguan kesehatan mental trauma pada korban pelecehan seksual. *Jurnal Konseling Islam dan Kemasyarakatan*, 5(1), 29-41.

- Azizah, N. (2019). *Layanan Konseling Individu Sebagai Upaya Memperbaiki Akhlak Siswa di MA Sunniyah Selo Tawangharjo Grobogan*. UIN Walisongo Semarang.
- Batubara, A. (2022). Peran Guru Bimbingan dan konseling Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas XI Di SMK SWAKARYA BINJAI. *Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling*, 11(2), 72.
- Daryanto, & Farid, M. (2011). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Gava Media.
- Efendi, Z., Christy, T., & Yuma, F. M. (2021). Penyuluhan Dampak Penggunaan Game Online Kepada Siswa SMA Negeri 1 Buntu Pane. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 126.
- Effendi, K. (2016). *Proses dan Keterampilan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elviana, E., & Seplyana, D. (2021). Bimbingan Kelompok dengan Pendekatan Behavioral Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online (Studi Kasus Anak-anak Desa Temuan Sari). *Jurnal Muhafadzah*, 2 (1), 27.
- Faisol, A., & Ilyas, M. (2021). Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*, 7 (1), 54.
- Fatimah, D. N. (2017). Layanan Bimbingan Klasikal Dalam Meningkatkan Self Control Siswa SMP Negeri 5 Yogyakarta. *HISBAH Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14 (1), 27.
- Febriandra, D. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, Vol 4 (1), 50.
- Febrini, D. (2011). *Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Teras.
- Fitria, E. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(2), 212.
- Gunarsa, S. D. (2011). *Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: Libri.
- Gunawan, D. (2018). Penerapan konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 116.
- Hartono, & Soedarmadji, B. (2012). *Psikologi Konseling*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Hasan, I. (2002). *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grealia Indonesia.

- Hayat. (2017). *Manajemen Pelayanan Publik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hutagol, C. (2021). Cyberbullying behavior: A Study of emotional maturity Yogyakarta Students. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 2(1), 2.
- Irawan, S., & Siska, D. (2021). Upaya Preventif dan Kuratif terhadap Adiksi Game Online. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 17.
- Kamaruzzaman. (2016). Analisis Faktor Penghambat Kinerja Guru Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas. *Sosial Horizon : Jurnal Pendidikan Sosial*, 3 (2), 232-233.
- Kibtiyah, M. (2017). *Sistematikasi Konseling Islam*. Semarang : Rasail Media Group.
- Kurniasih, P. (2022). Pelaksanaan Konseling Behaviour Dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Peserta Didik di SMK Muhammadiyah Karanganyar kabupaten Pekalongan. *Jurnal Pendidikan*, 159.
- M, & Saleh, M. (2021). *Komunikasi Pelayanan Publik*. Malang: Intrans Publishing.
- Mahmudah. (2015). *Bimbingan dan Konseling Keluarga*. Semarang: CV Karya Abadi jaya.
- Mahmudah, Mhafud, D., & Wihartati, W. (2015). Pengaruh Ketaata Beribadah Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa UIN Walisongo Semarang. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 35 (1), 36.
- Marpaung, T. I., & dkk. (2022). Sosialisasi Bahaya Adiksi Internet Bagi Anak dan Remaja di SMA Negeri 4 Pematangsiantar,. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains*, 1(1), 103.
- Masri, S., & Sofyan, E. (2021). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 107.

- Maulana, I., & Platini, H. (2019). Pendidikan Kesehatan Tentang Bahaya Internet di SMK YBKP 3 Garut Jawa Barat. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Masyarakat*, 2 (1), 16.
- Maulana, N. A. (2020). *Efektivitas Bimbingan Konseling Islam Terhadap Akhlak Siswa di Pondok Pesantren Muhammadiyah Darul Arqam Punia Kabupaten Pinrang*. Universitas Muhammadiyah.
- Megawati, & Supriono. (2012). Bahaya Kecanduan Internet dan Kecerdasan Komunikasi Terhadap Karakter Anak Usia Dini di Desa Parit Pudir Kecamatan Pengabuan Kabupaten Tanjung Jabung Barat. *At Tadabur Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 12(1), 3.
- Mugiarso, H. (2009). *Bimbingan Konseling*. Semarang: UPT Universitas Negeri Semarang.
- Mumtahanah, N. (2015). , Upaya Menanggulangi Kenakalan Remaja Secara Preventif, Represif, Kuratif dan Rehabilitasi. *Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman*, 5(2), 280.
- Mutiara, Z. (2022). “*Layanan Konseling Individu Dengan Pendekatan Behavioristik Bagi Pecandu Narkoba di Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) Kota Semarang*” . UIN Walisongo Semarang.
- Muttaqin, M. A., Murtadho, A., & Umriana, A. (2016). Bimbingan Konseling Bagi Perempuan Korban Kekerasan dalam Rumah Tangga di LRC-KJHAM Semarang. *Sawwa*, 11(2), 177-210.
- Nawawi, H. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pers.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nevid, J. S. (2003). *PSikologi Abnormal*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nopiyanto, Y. E., & Raiboqo, S. (2020). Pelatihan Futsal Sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-anak di Kelurahan Mangunharjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 116.
- Novrialdy, E. (2019). High School Students Understanding of The Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2 (2), 113.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal UGM Buletin Psikologi*, 148.
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online Game Addiction In Adolescent : What Should School Counselor do? *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(3), 100.



- Nur Rahmawati, A. I., & Ariffudin, I. (2022). The Relationship Between Problematic Internet Use and Parenting Models in The Junior High School Students in The Pandemic Era,. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 3 (1), 38.
- Nurbaiti. (2020). Kecanduan Bermain Game Online dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islam Siswa. *Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, 3(1), 57.
- Pangestu, P. A., & dkk. (2021). Bahaya Internet Bagi Kalangan Remaja di Yayasan Muktabatul Aitam. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2 (3), 545.
- Perdana, S. K. (2015). Game Online Sebagai Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit. *AntroUnairdoNet*, 4 (2), 156.
- Prasetiawan, H. (2016). Konseling Teman Sebaya (Peer Counseling) Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online. *Counseli : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6 (1), 10.
- Prayitno, & Amti, E. (2013). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purhantara, W. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha.
- Riyadi, A., & Adinugraha, H. H. (2021). The Islamic Counseling Construction in da'wah science structure, *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 2 (1), 32.
- Rumini, S., & Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salahudin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Shanty, R. M. (2013). Pelaksanaan Layanan Konseling Individu di SMPN Se-Kecamatan Mojokerto,. *Jurnal BK UNESA*, 3(1), 390-391.
- Sugiarto. (2017). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarsih, T., & Nugroho, F. A. (2020). Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online dan Tontonan Bermuatan Kekerasan pada Siswa SMP Muhammadiyah Gombong. *Jurnal EMPATI*, 1(1), 78.

- Syamsuddin. (2016). *Psikologi Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Syarqowi, A. (2020). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Kencana.
- Umriana, A., Kibtiyah, M., & Trianingsih, Z. (2017). Dakwah Fardiyah Melalui Pernikahan Secara Islam Pada Masyarakat Samin (SEDULUR SIKEP) di Dusun Bombong Desa Batu Rejo Kecamatan Sukolilo Kab. Pati,. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 37 (1), 49.
- Widodo, B. (2019). Manajemen Konseling Individual (Studi Kasus : Pelaksanaan konseling individual di SMPN 7 Madiun. *Jurnal Prosiding SNBK*, 3(1), 26.
- Willis, S. S. (2004). *Konseling Individual Teori dan Praktek*. Bandung: ALFABETA.

## Lampiran 1

### A. Wawancara dengan Ibu Fitria Nurmalasari

No	Pertanyaan	Uraian
1	Apakah ada murid yang terindikasi kecanduan game online?	<i>"Ada,"</i>
2	Apa efek yang timbul bagi murid tersebut?	<i>"sampai tidak masuk kelas dan alfa absennya karena malemnya maen game dan paginya mengantuk"</i>
3	Faktor yang menyebabkan murid kecanduan?	<i>"pergaulan"</i>
4	Apakah menggunakan konseling individu dalam mengatasi kasus ini?	<i>"iyah, memakai konseling individu. Soalnya kalo konseling individu itu komunikasi kita sama siswa yang bermasalah lebih efektif lagi, dalam pelaksanaannya pun bisa dilakukan kapan saja dan langsung mengeksplor masalah siswa serta solusi sesuai tujuan konseling"</i>
5	Bagaimana waktu pelaksanaan konseling individu?	<i>"kalau di program itu satu bulan 4 kali"</i>
6	Apa saja metode dan pendekatan yang digunakan?	<i>"sebagai upaya penyeragaman antara guru dan orang tua siswa dalam hal menanggulangi kecanduan ini, kita juga menggunakan metode visit home, jadi teknisnya selain kita memberikan layanan konseling juga ada visit home, metode ini tuh ya itu biar orang tua juga lebih merhatiin lagi anaknya klo lagi ngame, itu juga kan membantu mengurangi kecanduan si anak, karna ditakutkan orang tuanya tuh cuek kalo anaknya maen game terus"</i>
6	Apakah sudah bisa dianggap efektif?	<i>"kan guru Bk rutin mengecek buku absensi tiap minggunya, biasanya setiap senin kami keliling perkelas dan sambil controlling ke konseli, dan hasilnya pun cukup positif yakni absennya jarang alfa dan rajin berangkat karena biasanya sampai tidak berangkat sekolah karena malemnya tuh ngame terus"</i>
7	Bagaimana langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan konseling individu?	<i>ditanya apa penyebabnya, terus diberi pengarahan dan pendekatan persuasif"</i>
8	Apakah langkah-langkah sudah sesuai dengan prosedur?	<i>"insyaAllah sudah"</i>

9	Apa tujuan dilakukannya konseling individu?	<p><i>“tujuannya tuh ya membantu biar perilaku siswa berubah ke arah yang lebih baik dari sebelumnya, karna sering siswa itu karna ada suatu masalah jadi terhambat perkembangannya, khususnya bagi siswa yang candu sama game itu ya kan bisa menghambat proses perkembangan yah kita berusaha memberikan pemahaman kepada siswa tersebut terkait bahayanya kecanduan game itu apa aja, terus juga ada nasihat yang berupa pengarahan yang dalamnya tuh ada pencegahan, ya kaya diarahkan ke kegiatan positif seperti ikut ekstrakurikuler, karena biasanya siswa tuh terlalu banyak waktu kosong makanya dia lebih milih maen game”</i></p>
10	Adakah kendala dalam melaksanakan konseling individu?	<p><i>“biasanya anak tuh belum berani bilang atau cerita apa adanya tentang masalah yang dia alami, terus penyebabnya kenapa kok bisa ngalamin kek gitu, jadi kek kurang terbuka ajah pas ditanya-tanya.akhirnya kita kasih pendekatan dulu biasanya pake teknik attending biar anak itu nyaman dan mau terbuka sama kita, kalo udah terbuka Kita kan jadi tau sumber masalahnya apa terus solusinya gimna.”</i></p>

## B. Wawancara dengan Pak M. Gufron

No	Pertanyaan	Uraian
1	Apakah ada murid yang terindikasi kecanduan game online?	<i>“Ada, ada beberapa yang kecanduan, tapi engga banyak, soalnya keliatan biasanya pada kurang fokus kalo pas pembelajaran di sekolah terus tugas sekolah juga tidak dikerjakan”</i>
2	Apa efek yang timbul bagi murid tersebut?	<i>“yang terlihat itu ada juga yang mengantuk , terus matanya sampe minus dan merah karena semaleman maen game,”</i> <i>“terus kalo aspek sosialnya kalo dia sedang maen game ada temennya manggil cuek ajah, tidak menyaut dan suaranya tuh keras sampe terdengar, terus kasar juga kata-katanya,”</i> <i>“sampai tidak masuk kelas dan alfa absennya karena malemnya maen game dan paginya mengantuk”</i>
3	Faktor yang menyebabkan murid kecanduan?	<i>“biasanya sih karna diajak sama temennya” terus juga liat di youtube, kan ada tuh youtuber yang terkenal”karna ikut-ikutan awalnya, jadinya kecanduan”</i>
4	Apakah menggunakan konseling individu dalam mengatasi kasus ini?	<i>“iyah, memakai konseling individu. Soalnya kalo konseling individu itu komunikasi kita sama siswa yang bermasalah lebih efektif lagi, dalam pelaksanaannya pun bisa dilakukan kapan saja dan langsung mengeksplor masalah siswa serta solusi sesuai tujuan konseling”</i>
5	Bagaimana waktu pelaksanaan konseling individu?	<i>“kalo waktu pelaksanaan konseling individu di program kerja kami tuh sebenarnya sebulan 4 kali, tapi ya namanya masalah yang datang ke anak-anak tuh gag terduga, jadi pas waktu tertentu kita menangani masalah yang terjadi pada anak. Makanya pelaksanaan di lapangan tuh lebih ke kondisional sesuai kebutuhan siswa”</i>
6	Apa saja metode dan pendekatan yang digunakan?	<i>“biasanya pake behaviour therapy, teknik bangku kosong, jadi siswa dicoba untuk berfikir jika ada orang yang kecanduan terus apa efek dari kecanduan tersebut, agar ia sadar akan dampak negatifnya.”</i>

6	Apakah sudah bisa dianggap efektif?	<p><i>“saya rasa sudah efektif yah, karena biasanya setiap hari senin saya sidak ke kelas sekalian ngecek buku absen, dan ternyata anaknya sudah tidak ngantukan di kelas, tidak tidur di kelas terus juga udah jarang kedengeran kata-kata kasar yang biasanya terdengar”</i></p>
7	Bagaimana langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan konseling individu?	<p><i>“ya awalnya saya panggil satu persatu, misalnya dikelas tersebut terindikasi ada yang kecanduan, anaknya keliatan males belajar dan mengantuk terus kita panggil, Tapi tidak langsung ditanya masalahnya apa, kita beri pendekatan dulu agar siswanya itu nyaman dan mau untuk cerita tentang masalahnya apa dan kenapa.”</i></p> <p><i>“kalo siswa udah mau cerita jujur tentang masalahnya, terus kita kasih pendekatan persuasif tentang apa aja si dampak kalo kecanduan game, ini tuh agar siswa berfikir tentang bahayanya kemudian juga agar self controlnya meningkatkan dan berharap bisa mengurangi intensitas bermain gamenya.”</i></p>
8	Apakah langkah-langkah sudah sesuai dengan prosedur?	<p><i>“insyaAllah sudah”</i></p>
9	Apa tujuan dilakukannya konseling individu?	<p><i>“tujuannya itu ya ibaratnya anak yang kecanduan bisa berkurang, durasi bermainnya berkurang, terus lebih fokus lagi ke pembelajarannya, tidak mengantuk di sekolah, tidak tidur di sekolah”</i></p>
10	Adakah kendala dalam melaksanakan konseling individu?	<p><i>“Hambatan yang bisa kejadian tuh, ya alhamdulillah kalo tempat insyaAllah memadai, justru yang menjadi kendala tuh biasanya dari anaknya itu. Ada ajah anak yang pendiem, tidak aktif mengikuti konseling terus juga kurang terbuka, jadinya masalah yang dialami tuh sulit dipahami jadi terkendala juga di penyelesaian masalahnya.”</i></p>

### C. Wawancara dengan AF

No	Pertanyaan	Uraian
1	Sejak kapan adik bermain game online dan merasa kecanduan ?	<i>“dah lama kak, kayanya pas Sd tuh udah maen game gitu, soalnya diajakin temen terus ngerasa seru, donlot sendiri di Hp deh, terus aku ngerasa pengen maen game terus pas baru masuk MTs ya karna banyak waktu koson kak, jadi sehari bisa maen sampe 7 jam kak”</i>
2	Bagaimana perasaan adik ketika merasakan kecanduan game online?	<i>” rasanya tuh pen maen terus ajah kak, sampe lupa waktu buat makan, belajar”</i>
3	Berapa lama durasi adik bermain game online dalam setiap harinya?	<i>“lumayan lama si kak, bisa sampe 7 jam, maennya tuh pas abis sekolah, abis itu istirahat pas maghrib, lanjut lagi sampe jam 11 malem kak.”</i>
4	Adakah perasaan cemas ketika tidak bermain game walaupun sehari?	<i>“kalo sehari gag maen game tuh kaya ada yang kurang, suka penasaran ajah apalagi kalo ada event baru di gamenya”</i>
5	Adakah keinginan untuk terus menerus bermain game online?	<i>“ya pengen maen game terus kak, maen game tuh udah kaya harus tiap hari sampe-sampe mata saya suka perih dan berair kak”</i>
6	Bagaimana jika ada seseorang yang melarang adik ketika sedang bermain game online?	<i>“ya gag suka kak, suka sewot sendiri, lagi fokus-fokus maen game malah disuruh udahan”</i>
7	Apakah adik lebih banyak berinteraksi secara online dari pada dengan dunia nyata?	<i>“ya aku kalo lagi ngegame terus ada orang dipinggir aku suka dicuekin, aku diemin ajah, kecuali kalo pas ditongkrongan temen mabar (maen bareng) itu juga ngomonginnya game”</i>
8	Apakah orang tua mengawasi ketika adik bermain game online?	<i>“iya, tapi biasanya Cuma ngingetin sholat sama makan, ya tapi aku nanti-nanti terus walaupun juga ada PR sekolah”</i>
9	Apakah anda mendapatkan penanganan dari Guru BK?	<i>“iya pernah, soalnya saya kalo maen game suka ngomong kasar, jadi dibawa ke sekolah terus ketauan Guru Bk, jadi dipanggil deh”</i>
10	Bagaimana penanganan yang diberikan oleh Guru BK?	<i>“ditanya-tanya dulu si kak, terus dikasih tau bahanya maen game sama diarahin biar klo ngomong yang baik”</i>
11	Bagaimana perasaan setelah mendapatkan penanganan BK?	<i>“ya saya jadi tau si kak, bahayanya kalo maen game terus-terusan tuh gimana, terus juga jadi lebih bisa ngurangin waktu sama gag ngomong kasar lagi”</i>

#### D. Wawancara dengan BMM

No	Pertanyaan	Uraian
1	Sejak kapan adik bermain game online dan merasa kecanduan ?	<i>"sejak SD saya udah diajakin maen Ps gtuh kak awalnya, terus temen ada yang maen game online di Hp, aku penasaran tuh, terus coba-coba kok keasyikan, terus aku ngerasa gag bisa kalo gag ngegame tiap harinya tuh"</i>
2	Bagaimana perasaan adik ketika merasakan kecanduan game online?	<i>"ya gituh kaya yang aku bilang, ngerasa gag bisa lepas dari game, ngerasa gag bisa kalo sehari ajah gag ngegame"</i>
3	Berapa lama durasi adik bermain game online dalam setiap harinya?	<i>"kalo sehari sih bisa 4 jam lebih kak ya sampe 5 jam deh, terus kalo maen tuh pulang sekolah, sampe malem, ya ada istirahatnya si pas sholat maghrib, kalo laper"</i>
4	Adakah perasaan cemas ketika tidak bermain game walaupun sehari?	<i>"rasanya susah kak kalo sehari engga ngegame tuh, soalnya suka bingung mau ngapain, engga ada kegiatan"</i>
5	Adakah keinginan untuk terus menerus bermain game online?	<i>"ya ada kak, walaupun ada tugas sekolah tetep pengennya maen game, terus ngerjain tugasnya dinanti-nanti sampe lupa. Tapi lebih seringnya ngerjain di sekolah, itu juga nyontek"</i>
6	Bagaimana jika ada seseorang yang melarang adik ketika sedang bermain game online?	<i>"ya suka iyaiya ajah, walau sedikit emosi sih, tapi tetep maen game kak, kadang kalo diingetin orang tua suka tetep maen tapi sambil ngumpet"</i>
7	Apakah adik lebih banyak berinteraksi secara online dari pada dengan dunia nyata?	<i>"aku tuh kalo ngegame tiap hari dikamer kak, jarang nomkrong di luar."</i>
8	Apakah orang tua mengawasi ketika adik bermain game online?	<i>"orang tua suka ngingetin sih, tapi pas ada di rumah aja, soalnya kerja kak"</i>
9	Apakah anda mendapatkan penanganan dari Guru BK?	<i>"pernah sih kak, soalnya saya suka keliatan ngantuk sama engga fokus kalo di sekolah"</i>
10	Bagaimana penanganan yang diberikan oleh Guru BK?	<i>"ya awalnya ditanya-tanya kenapa suka mengantuk gtuh, terus disuruh buat berfikir apa bahayanya maen game terus, selebihnya ya dinasehatin sih kak"</i>
11	Bagaimana perasaan setelah mendapatkan penanganan BK?	<i>"ya jujur saya jadi takut kak kalo gag bisa berhenti maen game, jadinya suka ditahan-tahan sama dikurangi maennya pas abis dinasehatin tuh"</i>



#### E. Wawancara dengan MF

No	Pertanyaan	Uraian
1	Sejak kapan adik bermain game online dan merasa kecanduan ?	<i>"saya lupa kak, yang inget tuh awalnya dikasih tau temen, terus kok ngerasa seru gitu maen gamenya. Jadinya donlot sendiri di Hp eh keterusan maennya sampe kecanduan"</i>
2	Bagaimana perasaan adik ketika merasakan kecanduan game online?	<i>"kaya harus maen game ajah gitu kak tiap harinya sampe malem mainnya juga terus kadang kesiangan bangunnya"</i>
3	Berapa lama durasi adik bermain game online dalam setiap harinya?	<i>"ya biasanya 6 sampe 7 jam kak, kan maennya game ML sama Free fire kalo bosan maen ML ganti Free fire."</i>
4	Adakah perasaan cemas ketika tidak bermain game walaupun sehari?	<i>"suka bingung kalo gag maen game kak, gag tau mau ngapain, jadinya maen game terus"</i>
5	Adakah keinginan untuk terus menerus bermain game online?	<i>"ya ada kak, malah harus maen tiap harinya soalnya suka ajah apalagi kalo kalah, suka emosi terus ejek-ejekan sama lawan main kadang juga sampe ngomong kasar"</i>
6	Bagaimana jika ada seseorang yang melarang adik ketika sedang bermain game online?	<i>"ya bodoamat kak, terus maen lagi ajah soalnya asyik, kadang sewot juga lagi fokus-fokus maen malah diganggu"</i>
7	Apakah adik lebih banyak berinteraksi secara online dari pada dengan dunia nyata?	<i>"lebih banyak interaksi sama temen mabar di tongkrongan sih kak, itu juga ya ngomonginnya tentang game"</i>
8	Apakah orang tua mengawasi ketika adik bermain game online?	<i>"ya ngawasin kaya suruh berhenti dulu buat ngerjain PR tapi ya tetep maen sambil sembunyi"</i>
9	Apakah anda mendapatkan penanganan dari Guru BK?	<i>"iya pernah, soalnya bisa ngomong kasar di tongkrongan sama temen mabar, jadi dibawa di sekolah terus ketahuan dan dipanggil BK"</i>
10	Bagaimana penanganan yang diberikan oleh Guru BK?	<i>"ya kaya dinasehatin biar gag ngomong kasar lagi, terus ditanya-tanyain sama dikasih tau bahayanya kecanduan tuh gimana"</i>
11	Bagaimana perasaan setelah mendapatkan penanganan BK?	<i>"ya jadi ngurangin nongkrong sama temen mabar, terus juga ngurangi maen gamenya"</i>

## F. Wawancara dengan DA

No	Pertanyaan	Uraian
1	Sejak kapan adik bermain game online dan merasa kecanduan ?	<i>“awalnya tuh karena menonton video di youtube tentang gamers gitu kak, kayanya pas masih SD deh, terus temen ngajakin maen game, akhirnya keterusan maen karena seru</i>
2	Bagaimana perasaan adik ketika merasakan kecanduan game online?	<i>“ya kaya wajib ajah sehari tuh harus maen game sampe malem maennya terus lupa makan juga sama suka perih matanya kak”</i>
3	Berapa lama durasi adik bermain game online dalam setiap harinya?	<i>“bisa sampe 5 jam sih kak, kadang kalo libur bisa lebih lama”</i>
4	Adakah perasaan cemas ketika tidak bermain game walaupun sehari?	<i>“suka cemasnya tuh kalo gag ada kuota kak, soalnya gag bisa maen game terus juga bingung mau ngapain kalo engga ngegame”</i>
5	Adakah keinginan untuk terus menerus bermain game online?	<i>“ pengen maen terus kak,, kadang PR dari sekolah juga diantar-entar ajah ngerjainnya sampe lupa, terus ngerjainnya di sekolah”</i>
6	Bagaimana jika ada seseorang yang melarang adik ketika sedang bermain game online?	<i>“ya aku diemin ajah sih kak, soalnya lagi keasyikan maen game”</i>
7	Apakah adik lebih banyak berinteraksi secara online dari pada dengan dunia nyata?	<i>“jarang keluar rumah sih kak, aku di rumah terus kalo maen game, terus kalo lagi maen game dipinggirku ada temen, ya aku cuek ajah kak, fokus ngegame”</i>
8	Apakah orang tua mengawasi ketika adik bermain game online?	<i>“kadang ngingetin buat sholat sama makan sih kak, itu juga kalo lagi di rumah, soalnya tuh suka kerja”</i>
9	Apakah anda mendapatkan penanganan dari Guru BK?	<i>“pernah kak, lagi itu ketauan karna telat dateng ke sekolah terus ngantuk di kelas”</i>
10	Bagaimana penanganan yang diberikan oleh Guru BK?	<i>“ya diajak ngobrol kak, ditanya kenapa telat dateng ke sekolah sama ngantuk, terus disuruh buat mikir bahayanya kecanduan maen game tuh gimana, terus dinasihatin sih”</i>
11	Bagaimana perasaan setelah mendapatkan penanganan BK?	<i>“ ya saya jadi mikir dan takut sih kak kalo sampe kecanduan dan gag mau berhenti gitu, terus sekarang dah jarang maen lagi kak”</i>

## Lampiran 2



Gambar 1: Wawancara dengan Guru BK MTsN 9 Cirebon







Gambar 2: Wawancara dengan siswa terindikasi adiksi *game online*



Gambar 3: Kegiatan *home visit*



Gambar 4: Proses Layanan Konseling Individual



### Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN CIREBON  
MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) NEGERI 9 CIREBON  
Jalan Letjend S. Parman Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon 45188 Telp. (0231) 8840264 Kodepos 45188  
e-mail: mtsn.cirebug@yahoo.com / www.mtsn9cirebon.sch.id

Nomor : B /MTs.10.75/PP.00.9/04/2023  
Lampiran : -  
Hal : Telah Selesai Melaksanakan Riset

Cirebon, 26 April 2023

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Walisongo  
Di  
Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sehubungan telah selesainya masa riset penggalian data mengenai layanan Konseling Individual dalam mengatasi siswa Adiksi Game Online dari tanggal 01 Maret 2024 sd. 01 April 2023 yang dilaksanakan di Madrasah kami oleh ananda :

Nama : Hadziq Muhibbuddin  
NIM : 1901016039  
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam  
Universitas : UIN Walisongo Semarang

Kami ucapkan terimakasih atas riset dan bimbingan nya selama berada di madrasah kami, semoga silaturahmi bisa selalu terjalin.

Demikian atas perhatian dan bantuan nya kami ucapkan terimakasih.

Kepala Madrasah  
  
Drs. M. AYAH ALIYAH, M.Pd.I  
NIP. 196806111994032003

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Hadziq Muhibbuddin  
NIM : 1901016039  
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam  
TTL : Cirebon, 16 November 2001  
No. Telepon : 082214248989  
Email : hadziqmuhibbuddin99@gmail.com



### Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 2 Leuweunggajah
2. MTsN 2 Cirebon
3. SMA Plus Al-Ittihad Cianjur
4. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 5 Juni 2023

Hadziq Muhibbuddin

NIM 1901016039