FENOMENA DAN DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS PADA SISWA MAN 2 SOLOK)

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi
Jurusan Bimbingan dan Konseling

Oleh:

INDRI DWI NOVITA SARI
NIM 1730108027

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama **Indri Dwi Novita Sari**, Nim: **1730108027**, judul: **FENOMENA DAN DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS PADA SISWA MAN 2 SOLOK)**, Memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

Batusangkar, 21 Juni 2022

Pembimbing

Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons

NIP. 19680319 199603 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **Indri Dwi Novita Sari**, NIM **1730108027**, dengan judul **FENOMENA DAN DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS PADA SISWA MAN 2 SOLOK)** telah diuji dalam Sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Bimbingan dan Konseling

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

No	Nama /NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal persetujuan
1	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd NIP. 19670810 199303 002	Ketua Penguji		22.7.2022
2	Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons' NIP. 19680319 199603 2 001	Sekretaris Penguji		15/8-2022
3	Dr. Silvianetri, M.Pd., Kons' NIP. 197112262002122003	Anggota Penguji		18-7-2022

Batusangkar, Juli 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Indri Dwi Novita Sari

NIM : 1730108027

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, **"Fenomena dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling (Studi Kasus Pada Siswa Man 2 Solok)"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Agustus 2022
Yang membuat pernyataan

Indri Dwi Novita Sari
Nim. 1730108027

BIODATA

IDENTITAS DIRI

Nama	: Indri Dwi Novita Sari
Tempat tanggal lahir	: Singkarak, 17 November 1998
Agama	: Islam
Jumlah saudara	: 3 (Tiga)
Anak ke	: 2 (Dua)
Alamat	: Jr. Gajah, Kec. X Koto Singkarak, Kab. Solok

NAMA ORANG TUA

Ayah	: Mardias
Ibu	: Lasri
Agama	: Islam
Alamat	: Jr. Gajah, Kec. X Koto Singkarak, Kab. Solok

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK	: TK PK3A singkarak
SD	: SDN 26 X Koto Singkarak
SMP	: SMP N 1 X Koto Singkarak
SMA	: SMA N 1 X Koto Singkarak
S1	: UIN Mahmud Yunus Batusangkar

ABSTRAK

INDRI DWI NOVITA SARI, NIM. 1730108027, Judul Skripsi **"FENOMENA DAN DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS PADA SISWA MAN 2 SOLOK)",** Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2022.

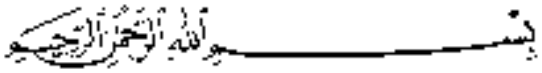
Pokok masalah dalam penelitian ini adalah fenomena yang terjadi dikalangan pelajar terutama pada siswa MAN 2 Solok yaitu banyaknya siswa yang gemar bahkan mengalami kecanduan saat bermain *game online* dan itu sangat berdampak terhadap siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah adalah 5 orang siswa dan 1 guru BK yang diambil dengan cara *snowball sampling*. Sumber data dalam penelitian ini mengggunakan sumber data primer dan skunder. Teknik analisis data ini menggunakan reduksi data, display data, serta menarik kesimpulan. Teknik penjaminan keabsahan data data ini adalah Triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kebiasaan bermain *game online* pada siswa adalah ditemukan bahwa 4 siswa mengenal *game online* sejak masih SD dan 1 siswa pada saat SMP,mereka memainkan *game online* dalam sehari kurang lebih 6 jam pada saat jam istirahat sekolah maupun pulang sekolah. (2) Dampak yang diakibatkan dari kecanduan *game online* terhadap siswa adalahdampak positif dan negatif baik dari segi kesehatan (sakit mata, pola makan tidak teratur, kurang istirahat, dan tubuh menjadi tidak fit). Segi belajar,terdapat dampak positif yaitu: mengasah kemampuan otak, dapat belajar berbahasa Inggris, dan dampak negatifnya yaitu: tidak fokus saat belajar, tidak mengerjakan tugas, serta hasil belajar menurun.Segi keuangan,terdapat dampak positif yaitu:menghasilkan uang dengan ikut turnamen sertajual beli akun game online dan dampak negatifnya yaitu: siswa menjadi boros. (3) Implikasi layanan BK untuk mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada siswa adalah memberikan layanan klasikal, layanan individual, serta bimbingan kelompok dan konseling kelompok yang diberikan kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online* serta merancang program tahunan dan semesteran.

Kata kunci: *game online,*kecanduan, layanan BK

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Fenomena dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling (Studi Kasus Pada Siswa Man 2 Solok)"**

Shalawat beserta salam selalu tercurah pada junjungan umat, pelita di kala malam dan pelipur lara di kala duka, yaitu Nabi Muhammad SAW, *Allahumma Shalli 'Ala Muhammad, Wa'ala Ali Muhammad.* Penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak, baik bantuan yang berbentuk moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyelesaian Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc. Yang telah memberikan segala fasilitas kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku ketua Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Bapak Dr. Dasril, S.Ag., M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling UIN Mahmud Yunus Batusangkar
4. Ibu Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons selaku Pembimbing yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan pemahaman dan memberikan arahan serta motivasi.
5. Ibu Dr. Silvianetri, M.Pd., Konsselaku penguji Pertama yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi.
6. Ibuk Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd selaku penguji sidang munaqasyah yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi.
7. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada peneliti selama peneliti mengikuti proses perkuliahan di UIN Mahmud Yunus Batusangkar
8. Teristimewa kepada Kedua orangtua peneliti, Bapak Mardias dan Ibu Lassri yang terus berusaha tanpa henti memberikan dukungan baik berupa materi ataupun non materi serta nasehat, semangat dorongan dan do'a kepada peneliti untuk meraih impian peneliti.
9. Kepada yang tersayang adik, kakak, abang, saudara dan keluarga besar dari Bapak Mardias dan Ibu Lassri yang telah memberikan semangat, hiburan dan motivasi untuk peneliti.
10. Kepada Keluarga Besar MAN 2 Solok, Kepala Sekolah, Bapak Ibu majelis guru serta siswa siswi tercinta yang telah bersedia menerima peneliti dalam penelitian ini.

11. Keluarga Besar Bimbingan dan Konseling angkatan 2017 yang telah memberikan arti kebersamaan dan saling peduli serta motivasi kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan di UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan proses menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman Bimbingan dan Konseling angkatan 2017, terkhusus lokal A yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
13. Teman Terbaikyang sama-sama berjuang Sari Ramadani, Loli Agustianti, Widya Rahma Putri, eka saputri dan Rahma dani, Elsa Kripina Mopi, Asyi Syamsi, Karina Putri Edel. Terima kasih sudah memberikan support dan memberikan semangat dalam proses pembuatan skripsi ini.

Mudah-mudahan Allah SWT membalas segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah di sisi-Nya dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Amin ya Rabbal'alamiin. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama bagi calon guru dan praktisi pendidikan dalam upaya menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik. Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih.

Batusangkar, 11 Juli 2022
Penulis,

Indri Dwi Novita Sari
NIM. 1730108027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN
BIODATA
ABSTRAK..... i
KATA PENGANTAR..... ii
DAFTAR ISI..... iv

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Fokus Penelitian..... 8
C. Sub Fokus Penelitian..... 8
D. Tujuan Penelitian..... 8
E. Manfaat dan Luaran Penelitian..... 8
F. Penjelasan istilah..... 9

BAB II KAJIAN TEORI
A. Kecanduan *Game Online*..... 12
a. Pengertian Kecanduan..... 12
b. Ciri-Ciri Kecanduan..... 13
c. Pengertian *Game Online*..... 14
d. Kecanduan *Game Onlinne*..... 15
e. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*..... 16
f. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online*..... 18
g. Dampak Kecanduan *Game Online*..... 20
h. Cara Mengatasi Kecanduan *Game Online*..... 24
B. Implikasi terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling 25
a. Pengertian Bimbingan dan Konseling..... 25
b. Layanan Bimbingan dan Konseling..... 27
c. Jenis-Jenis Bimbingan dan Konseling..... 29
d. Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling..... 34
e. Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling..... 36
C. Penelitian Relavan..... 37

BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian..... 41
B. Latar dan Waktu Penelitian..... 42
C. Instrumen Penelitian..... 42
D. Sumber Data..... 43

E. Teknik Pengumpulan Data..... 44
F. Teknik Analisis Data..... 46
G. Teknik Penjamin Keabsahan Data..... 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian..... 50
B. Temuan Khusus Penelitian..... 51
C. Pembahasan..... 71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 77
B. Implikasi..... 78
C. Saran..... 78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman era globalisasi, manusia dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi serta Komunikasi) memiliki kaitan yang sangat erat. Keadaan globalisasi, perkembangan teknologi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan berbagai produk teknologi yang tidak terhitung jumblahnya, tentunya teknologi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan, bahkan sekedar hiburan. perkembangan teknologi melalui jaringan Internet ini merupakan salah satu bentuk nyata dalam kehidupan manusia, sehingga manusia dapat mencari berbagai informasi dengan mudah melalui internet. Penguna internet di indonesia semakin meningkat seiring dengan berbagai faktor pendukung untuk mengakses internet baik di komputer, notebook, ataupun melalui telpon seluler. Salah satu produk teknologi yang sangat marak dan dihebohkan dikalangan siswa adalah *video game* dan *game online*

Fenomena yang sedang marak-maraknya saat ini adalah *game online*. *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang baik itu dikalangan anak muda maupun pelajar. Sekarang banyak dijumpai warung internet (warnet) di kota maupun di pedesaan dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online*. banyak sekarang ini ditemui berbagai macam *game* Ber-Genre Perang, Balapan, Olahraga dll. *Game online* memiliki gaya tarik tersendiri bagi pemain, tampilan dan tantangan *game* yang membuat para pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Berbagai kalangan yang bermain *Game online* seperti: kalangan pekerja, mahasiswa sampai pelajar SMA, SMP, bahkan SD.

Bermain game online di kalangan pelajar merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya game online telah menimbulkan resiko baru bagi peserta didik, yakni resiko kecanduan game online. game online memiliki sifat seductive (menggairahkan), yaitu membuat individu

merasa bergairah memainkannya sehingga menimbulkan perilaku kecanduan. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam, apalagi permainan pada game online dirancang suatu penguat yang bersifat 'segera' begitu pemain berhasil melampaui target tertentu. Sehingga game online membuat remaja semakin tertantng dan teerus menerus nenekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

> Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang sama. Suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa mempunyai keadaan yang sebenernya di dunia nyata (Kusumawardini, 2015:156).

Kim,dkk (Kustiawan dan Utomo, 2019: 5) *game online* merupakan "*game* atau permainan dimana banyaknya orang yang bermain pada waktu yang sama mengunakan jaringan komunikasi online".

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama walau jarak yang berbeda. Game online ini hanya dapat digunakan melalui jaringan internet dan alat elektonik seperti Hp atau komputer.

> Banyaknya siswa yang menghabiskan waktu serta uangnya hanya untuk bermain *game online.* Tak jarang, waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi tidak efektif, sehingga siswa sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game online* semestinya tidak akan berdampak buruk jika siswa tidak sampai pada adaksi, apabila sudah kecanduan akan fatal dan menimbulkan dampak negatif. (Adiningtiyas, 2017: 33)

Menurut Kamus Oxford dalam (Kustiawan dan Utomo, 2019: 19) kecanduan *game online* ialah "tidak mampu berhenti memanfaat sesuatu yang dapat menjadi kerutinan, menghabiskan banyak waktu untuk kesenangan atau hal yang menarik"

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kacanduan *game online* ialah kegemaran bahkan ketagihan yang tidak dapat dihentikan, sehingga menghabiskan banyak waktu dan mengalami kecanduan. Game online sebenarnya tidak akan berdampak pada kecanduan jika pemain bisa membatasi kapan waktunya bermain dan kapan waktunya melakukan hal-hal yang positif.

Kriteria seseorang yang mengalami kecanduan game online menurut Lemmens, dkk (Kustiawan dan Utomo 2019: 20) yaitu:

1) Siswa memikirkan tentang *game online* sepanjang hari, siswa menghabiskan waktu luangnnya hanya untuk bermain *game online.*
2) Seseorang yang sudah kecanduan terhadap *game online* akan meningatkan waktu bermainnya, sehingga ia akan sangat puas dan dan akan merasa bosan jika bermain game secara terus-menerus dalam jumblah waktu yang sama.
3) Seseorang bermain game online untuk melarikan diri dari permasalahan serta mencari kesibukan dengan bermain game online.
4) Seseorang merasa tidak menyenangkan saat tidak bermain *game online,* memunculkan rasa gelisah saat tidak memainkan *game online.*
5) Saat bermain *game online* secara berlebihan mengarahkan individu untuk mengulangi kembali aktivitas bermain *game online* selesai jika tidak melakukannya dalam kurun waktu tertentu atau masa control.
6) Saat bermain *game online* secara berlebihan sehingga mambuat individu mendorong atau tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, ibadah, bekerja, dan bersosialisasi

Menurut Detria dalam (Adiningtiyas, 2017: 34) terdapat 2 faktor yang memicu terjadinya kecanduan *game online* yaitu:

> Faktor internal: Tekad yang kuat dalam mendapatkan nilai yang tinggi didalam bermain, sikap yang bosan saat berada di rumah atau sekolahan, kurangnya pengendaliandalam diri siswa.
> Faktor eksternal: Lingkungannya yang kurang memadai, kurangnya dalam bersosialisasi, harapan orang tua yang membuat anak menjadi tertekan

Menurut Suryanto (2015: 11) dampak positif dari bermain game online bagi kalangan pelajar ialah: " menghilangkan stress. Nilai mata

pelajaran komputer paling menonjol disekolah, cepet menyelesaikan permasalahan, mudah berkenalan dengan teman baru"

Sedangkan dampak negatif menurut Suryanto (2015: 11 adalah sebagai berikut:

> sering bolos sekolah supaya bisa bermain game, uang jajan tidak tepat semestinya, kurang berolahraga, boros terhadap uang, kesehatan menurun, gangguan mental, dapat mempengaruhi prestasi dalam belajar, kesulitan bersosialisasi dengan orang lain, ketidak pedulian terhadap sesama.

Dari uraian di atas ada beberapa faktor yang mambuat seseorang kecanduan *game online* diantara yakni dikarenakan seseorang tersebut merasa bosan saat sendirian di rumah, keingin untuk meperoleh nilai yang tinggi dalam sebuah permainan, kurangnya perhatian dari orang tua dan kurangnya memiliki hubungan sosial. Jika seseorang memiliki hubungan yang baik dimasyarakan dan mendapatkan perhatian lebih dari orang tua maka seseorang tidak akan bermain game terlalu berlebihan yang menyebab seseorang mengalami kecanduan.

Sedangkan menurut King, dkk dalam (Novrialdy 2019:151) dampak yang akan muncul dari kecanduan game online meliputi lima aspek yaitu:

1) Aspek kesehatan, kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menjadi menurun, seperti: daya tahan tubuh yang melemah, kurang tidur, dan sering terlambat makan.
2) Aspek psikologis, banyak adegan game online yang melibatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan serta pembunuhan.
3) Aspek akademik, kecanduan game online membuat hasil belajar menjadi menurun, waktu yang diluangkan seharusnya ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk bermain game online.
4) Aspek sosial, beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika vermain game online melalui emosional dalam pembentukan karakter sehingga menyebabkan seseorang menjadi tertutp pada lingkungan masyarakat.
5) Aspek keuangan, bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* agar dapat bermain *game online*, sehingga dapat menyebabkan seseorang menajadi boros akan pengeluaran.

Fenomena masalah siswa yang kecanduan bermain *game online* tersebut menjadi hal yang sangat perlu untuk di segera ditangani, karena ketika sesorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberi manfaat bagi penggunanya. Namun disayangkan, saat ini banyak orang yang telah menjadi kecanduan bermain game online tersebut sehingga mereka menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan justru dapat merugikan diri sendiri seperti:

1) Segi prestasi, karena terlalu sering bermain *game online,* waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisihkan waktu untuk belajar, menurunkan semangat belajar siswa.
2) Segi keuangan, anak pecandu game online cenderung lebih boros, bahkan suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang orang tua agar bisa bermain *game online.*
3) Segi kesehatan, siswa anak yang terlalu sering bermain game online sering lupa akan waktu, dan lupa akan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur serta makan, yang akan menimbulkan penyakit pada tubuhnya.

Dari uraian tersebut bermain *game online* secara berlebihan sangat berdampak bagi siswa, baik itu pada prestasi, keuangan, bahkan pada kesehatan. Untuk mengatasi dampak yang dialami oleh siswa, maka kerja sama yang baik dengan guru bimbingan dan konseling, guru mata pelajaran dan orangtua sangatlah penting, sebab anak dibesarkan dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

Guru BK adalah personil sekolah yag diberi tugas penuh dalam bidang bimbingan dan konseling. Adapun maksud dari guru BK disini adalah guru yang memberikan pelayanan BK kepada siswa agar siswa tersebut dapat terhindar dari berbagai macam masalah yang akan dihadapinya.

> Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, terprogram, berkelanjutan yang dilakukan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling bertujuan untuk

> memberikan fasilitas dalam segi perkembangan peserta didik atau koneli agar mencapai suatu kemandirian, dalam bentuk kemampuan memahami, menerima, mengarahkan, mengambil sebuah keputusan, dan merealisasikan diri dengan cara bertanggung jawab untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari. Permendikbud (2014

Menurut Tohirin (2007: 39-40) Bimbingan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang kecanduan game online, diantaranya:

> menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan, dan fungsi pengawasan. Pada fungsi pencegahan, pemahaman, pengentasan hanya BK dan personil sekolah yang menangani siswa tersebut. Apabila Guru BK dan sekolah sudah mengalami kesulitan daam penanganan siswa tersebut, maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga dalam penanganan dan pengawasan siswa kecanduan game online.

Dari penjelasan diatas Guru BK, pihak sekolah dan orang tua sangatlah berperan penting dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan bermain game dengan menggunakan fungsi pencegahan, pemahaman, pengentasan dan pengawasan. Guru BK juga memberikan pelayanan-pelayanan BK untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa.

Peranan BK dalam sekolah yaitu untuk mencegah dan mengatasi siswa yang mengalami berbagai macam masalah dan salah satunya yaitu siswa yang kecanduan game online. Untuk mengetahui siswa yang kecanduan game online guru BK bekerja sama dengan guru mata pelajaran untuk mengetahui berbagai masalah yang dihadapi siswa. Ketika siswa berada didalam kelas, apabila terjadi masalah dengan siswa maka dengan mudah guru BK untuk mengetahui dan mengatasi masalah siswa tersebut dengan melaksanakan kegiatan layanan yang dibutuhkan (Dani dkk, 2014: 5).

Pada hari Selasa, 12 Oktober 2021 penulis melakukan observasi dan wawancara langsung di MAN 2 Solok. Saat di perkarangan sekolah penulis hanya melihat beberapa siswa saja yang datang ke sekolah lalu

penulis bertanya kepada salah satu siswa kenapa hanya sedikit siswa yang datang dan ternyata di MAN 2 Solok ini masih melaksanakan sekolah daring dan yang datang pada saat itu hanya siswa kelas 11 saja. Saat jam pembelajaran penulis mengamati kegiatan para siswa didalam kelas, penulis melihat ada siswa yang selalu menguap saat guru menerangkan pelajaran didepan kelas, terdapat siswa yang tertidur serta ada siswa yang asik mengobrol dengan temannya. Pada Saat jam istirahat penulis melihat ada beberapa siswa yang sedang berkumpul bersama teman-temannya, penulis melihat siswa tersebut mengeluarkan Hp dan bermain *game* bersama teman-temannya. Saat siswa tersebut telah selesai bermain game penulis mendekati lalu bertanya kepada siswa tersebut game apa yang sedang mereka mainkan, mereka menjawab game yang mereka mainkan adalah Mobile Legend dan saat itu juga peneliti mewawancarai siswa yang kecanduan terhadap game online.

Dari hasil wawancara tersebut terdapat siswa yang tidak bisa lepas bermain *game online* baik di sekolah maupun di rumah ia menyibukkan dengan bermain *game online* sehingga siswa tersebut lalai akan aktivitas lainnya, bahkan lalai dalam beribadah dikarenakan saat bermain game tersebut sering kalah dan menang dan itu membuat siswa tersebut lebih tertantang untuk memainkannya lagi dan lagi. Pada saat jam sekolah telah selesai penulis menemui guru BK dan mewawancari guru BK mengenai kecanduan *game online* pada siswa dan dari hasil wawancara penulis dengan guru BK terdapatsiswa yang terlambat datang ke sekolah dan saat ditanya siswa terlambat bangun dikarnakan begadang karna bermain game dengan teman-temannya, tidak masuk kedalam kelas pada saat jam istirahat sudah selesai serta tidak mengerjakan tugas lantaran asik bermain game online.

Oleh karenaitu diperlukannya bimbingan untuk menanggulangi atau meminimalisir kecanduan dari bermain game online yang dilakukan oleh Guru BK di MAN 2 Solok.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memilih judul **"Fenomena dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling(Studi Kasus Pada Siswa Man 2 Solok)"**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan di atas, maka fokus penelitian ini terkait pada **"Fenomena dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling (Studi Kasus Pada Siswa Man 2 Solok)"**

C. Sub Fokus Penelitian

1. Bagaimana kebiasaan bermain game *game online* pada siswa MAN 2 Solok?
2. Apa saja dampak dari kecanduan *game online* terhadap siswa MAN 2 Solok?
3. Bagaimana implikasi layanan BK untuk mengurangi tingkat kecanduan game online pada siswa?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana kebiasaan bermain *game online* pada siswa MAN 2 Solok?
2. Untuk mendiskripsikan dampak dari kecanduan *game online* terhadap siswa MAN 2 Solok?
4. Untuk mendeskripsikan bagaimana implikasi layanan BK untuk mengurangi tingkat kecanduan game online pada siswa?

E. Manfaat Dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian
   a. Secara teoritis

      Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan teori-teori yang berkaitan dengan fenomena dan

dampak kecanduan game online pada siswa dan identifikasinya terhadap bimbingan dan konseling.

b. Secara praktis

1) Sebagai acuan bagi guru BK untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* terhadap siswa
2) Sebagai pengembangan dan pembinaan disiplin ilmu bimbingan dan konseling
3) Sebagai salah satu bahan masukan bagi guru BK untuk dapat mencegah bahaya kecanduan *game online* pada siswa.

2. Luaran penelitian

Adapun luaran dari penelitian ini adalah sebagai laporan hasil penelitian dalam bentuk skripsi dan artikel hasil penelitian yang dimuat di jurnal ilmiah (Terindeknasional).

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman serta untuk memudahkan pembaca untuk dapat pahan dan mengerti mengenai penelitian ini, maka perlu bagi peneliti untuk menjelaskan berbagai hal dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.Hal ini bertujuan agar permasalahan yang dibahas pada proposal ini dapat jelas mksud dan tujuannya. Berikut ini berbagai istilah yang digunakan pada penelitian ini ialah:

Kecanduan game online menurut Yee dalam (Abdi dan Karneli, 2020: 11) adalah gangguan kontrol *impulsive* penggunaan game online secara berlebihan serta tidak normal, kecanduan dapat membuat perilaku terus-menerus yang tidak baik serta berdampak pada diri sendiri yang mana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut. Yang dimaksud kecanduan game online ini ialah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang dilakukan secara berlebihan dan terus menerus sehingga menimbulkan dampak negatif.

Kriteria seseorang yang mengalami kecanduan game online menurut Lemmens, dkk (Kustiawan dan Utomo 2019: 20) yaitu:Siswa memikirkan tentang *game online* sepanjang hari, siswa menghabiskan

waktu luangnnya hanya untuk bermain *game online.,*Seseorang yang sudah kecanduan terhadap *game online* akan meningatkan waktu bermainnya, bermain game online untuk melarikan diri dari permasalahan serta mencari kesibukan dengan bermain game online, merasa tidak menyenangkan saat tidak bermain *game online,* memunculkan rasa gelisah saat tidak memainkan *game online.* mengulangi kembali aktivitas bermain *game online*. Yangdimaksut dari kriteria kecanduan game online adalah siswa yang tidak bisa lepas dalam bermain *game online*.

Fenomena kecanduan bermain game online di kalangan pelajar merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya game online telah menimbulkan resiko baru bagi peserta didik, yakni resiko kecanduan game online. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam sehingga menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan, apalagi permainan pada game online dirancang suatu penguat yang bersifat 'segera' begitu pemain berhasil melampaui target tertentu. Sehingga game online membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus nenekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Yang dimaksud dari fenomena kecanduan game online ini adalah suatu keadaan/kejadian yang mana dilakukan oleh kalangan pelajar dalam kegiatannya yaitu bermain game online

Menurut King, dkk dalam (Novrialdy 2019:151) Dampak yang akan muncul dari kecanduan game online meliputi lima aspek yaitu:Aspek kesehatan seperti:daya tahan tubuh yang melemah, kurang tidur, dan sering terlambat makan. Aspek psikologis, terdapat dampak positif seperti: menciptakan kebahagian, optimisme, dan antusiasme, sedangkan dampak negatifnya adalah sering marah, perkelahian, kepustusasaan dan frustasi. Aspek akademik, terdapat dampak positif seperti: mengasah kemampuan otak, dapat belajar bahasa lain, meningkatkan konsentrasi, mengembangkan imajinasi, sedangkan dampak negatifnya adalah hasil belajar menjadi menurun, malas dalam belajar, tidak membuat tugas, dan tidak fokus dalam belajar. Aspek sosial, terdapat dampak positif seperti:

dapat berinteraksi dengan orang jauh, mempunyai banyak teman, serta menemukan jati dirinya ketika bermain game online, sedangkan dampak negatifnya adalah: menjadi tertutup pada lingkungan masyarakat, tidak mempunyai teman dekat, hubungan keluarga menjadi renggang. Aspek keuangan, terdapat dampak positif seperti: dapat menghasilkan uang dari bermain game online tersebut, sedangkan dampak negatifnya adalah: menajadi boros akan pengeluaran. Yang dimaksut dari dampak kecanduan *game online*tersebut adalah suatu keadaan yang dialami 5 siswa MAN 2 Solok.

Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, terprogram, berkelanjutan yang dilakukan oleh konselor atau guru bimbingan dan konseling bertujuan untuk memberikan fasilitas dalam segi perkembangan peserta didik atau koneli agar mencapai suatu kemandirian, dalam bentuk kemampuan memahami, menerima, mengarahkan, mengambil sebuah keputusan, dan merealisasikan diri dengan cara bertanggung jawab untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari. Permendikbud (2014). Yang dimaksut layanan BK disini adalah pelayanan yang diberikan oleh konselor berupa bantuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Layanan yang terkait dalam gangguan akibat game online ini adalah bimbingan klasikal, layanan konseling individual, bimbingan kelompok dan konseling kelompok. Yang dimaksut dari layanan tersebut adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru bk untuk mengatasi akibat bermain game online kepada siswa.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kecanduan Game Online

a. Pengertian Kecanduan

Definisi kecanduan adalah sebuah tingkah laku yang dipengaruhi oleh beberapa faktor baik fisik maupun psikologis.Kata kecanduan biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan prilaku berlebihan.Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Menurut Chaplin dalam (Adiningtiyas 2017:31) Kecanduan adalah "Keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan menambah toleransi terhadap suatu oba bius, ketergantungan fisik serta psikologis".

> Kecanduan merupakan raksi yang sangat berpengaruh pada sesuatu yang diharapkan, sehingga ia berusaha untuk mencari sesuatu yang benar-benar diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan game online, kecanduan menuntun televisi, kecanduan belanja dll. Seseorang bisa dikatakan mengalami kecanduan jika ia tidak bisa menahan keinginannya untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak yang tidak baik bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. (Lestari, 2016: 20)

Sedangkan menurut Pramuditya dalam (Wahyuni, dkk 2021: 36) Kecanduan adalah "Suatu ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal tertentu yang menimbulkan perubahan peerilaku bagi orang yang mengalaminya"

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis disimpulkan bahwa kecanduan yaitu perasaan terhadap sesuatu yang diinginkan mecarinya serta melakukannya sehingga tidak bisa lepas dari hal yang dilakukan tersebut yang berdampak negatif terhadap dirinya

seperti bermain *game online,* menonton televisi, narkoba dll.Seseorang yang telah dikatakan kecanduan ini adalah orang yang melakukan aktivitas yang terlalu berlebihan dan melakukan aktivitas lainnya sehingga membuat seseorang menjadi ketergantungan bahkan sulit untuk dihentikan yang membuat dampak buruk bagi seseorang baik itu fisik, jasmani maupun rohani.

b. Ciri-Ciri Kecanduan

Menurut Carnes dalam (Piratika dan Purwati, 2017: 4) terdapat beberapa ciri-ciri perilaku kecanduan yaitu:

1) Perilaku yang tidak bisa dikontrol
2) Adanya dampak yang diakibatkan dari perilaku
3) Tidak bisa merubah perilaku
4) Dapat menurusak diri sendiri
5) Menggunakan perilaku sebagai coping
6) Kedaan hati yang selalu berubah-ubah
7) Aktivitas sehari-hari menjadi terabaikan.

Sedangkan menurut Soetjipto dalam (Wahyuni, dkk 2021: 38) terdapat cir-ciri seseorang yang mengalami kecanduan antara lain sebagai berikut:

1) Merasa terbuai dan keasyikan ddengan dunianya sendiri
2) Cenderung merasa gelisah
3) Kehilangan orang terdekat
4) Sering berbohong
5) Tidak mampu mengontrol diri
6) Menyelesaikan masalah dengan emosi

Dari pendapat di atas dapat penulir simpulkan bahwa ada beberapa ciri-ciri dari kecanduan yakni seseorang yang telah kecanduan tidak dapat mengontrol perilakunya dikarenakan tingkat aktivitas dari perilaku tidak memuaskan yang mengakibatkan perubahan mood pada dirinya dan mengabaikan aktivitaslain seperti bekerja, rekreasi dan sosial.Seseorang yang mengalami kecanduan membuat dirinya menjadi pribadi yang tertutup,saat tidak melakukan sesuatu ia merasa bosan dan melampiaskan

emosinya kepada orang lain yang mengakibatkan hal yang buruk misalnya kehilangan orang terdekat bahkan dikucilkan dimasyarakat.

c. Pengertian *Game Online*

*Game online*merupakan sebuah permainan yang menampilkan sesuatu yang menarik yang dapat menimbulkan kesenangan dan kegembiraan bagi para pemain *game*. *Game* sangat diminati oleh banyak orang, mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Pada saat ini *game* yang paling banyak diminati oleh orang-orang adalah *game online*, *game* yang tersambung pada jaringan internet yang dapat dimainkan secara bersama-sama dalam waktu yang sama walaupun berada pada tempat yang berbeda, asalkan memiliki jaringan internet dan alat elektonik pendukung.

Game online menurut Kim dkk dalam (Kustiawan dan Utomo, 2019: 5) "game atau permainan dimana banyaknya orang yang bermain pada waktu yang sama mengunakan jaringan komunikasi online". Menurut Burhan dalam (Trisnani dan Wardani, 2018: 4) *Game online* adalah "*Game* komputer yang diamainkan oleh multi pemain melalui internet".

> Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk berhubungan dengan pemain- pemain lain yang mengakses game tersebut diwaktu yang sama. Suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa mempunyai keadaan yang sebenernya di dunia nyata (Kusumawardini, 2015: 156).

Dari paparan di atas dapat penulis dipahami bahwa *game online* ialah sebuah jenis permainan yang dimainkan oleh banyaknya orang dalam waktu yang sama walau jarak yang berbeda dengan pemain *game* lainnya yang sama-sama mengakses *game* yang sama. Game online ini hanya dapat digunakan melalui jaringan internet dan alat elektonik seperti Hp atau komputer.

> *Game online* dianggap dapat menimbulkan sikap dan perilaku yang negatif, disertai dengan gejala seperti rasa tidak tenang, gelisah jika hasrat bermain tidak terpenuhi. Adikasi *game online* menimbulkan kerugian yang signifikan, salah satunya melalaikan kewajiban (Reza dkk 2016).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa *game online* cukup menimbulkan masalah yang negatif seperti kegelisahan saat tidak bemain *game*, hal itu dapat mengakibat seseorang mengalami kecanduan.Kecanduan juga dapat mengakibatkan seseorang mengabaikan aktivitas lainnya dan melalaikan kewajibannya.

d. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan bentuk kecanduan yang diakibat oleh teknologi internet ataupun lebih dikenal dengan *internet addictive disorder.* individu yang mengalami kecanduan *game online* akan memiliki kesulitan untuk lepas dari permainan yang ia mainkan. individu yang dikatakan telah kecanduan game ini online akan selalu membiasakan dirinya untuk terus bermain *game online* baik sadar maupun tidak. Tidak jarang seseorang yang kecanduan *game online* dapat membedakan kehidupan nyata dengan virtual.

> Kecanduan *game online* dapat dikatakan gangguan mental yang masuk ke dalam *International Classification Of Disesse* (ICD-110. Hal ini dapat ditandai dengan gangguan kedaan atas game dengan menambahkannya dan mengutamakan yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. kepribadian tersebut terus menerus dilakukan walaupun memberikan dampak negatif pada dirinya. (Novrialdy, 2019:150)

Sedangkan menurut Lemmens dkk (2019) Kecanduan *game online* ialah:

> *Game* yang dimainkan menggunakan komputer atau hp secara berlebihan serta terus menerus yang dapat menimbulkan adanya permasalahan pada aspek sosial,

> emosional, serta pemain tidak bisa menghentukan permainan *game* jika bermain game terlalu berlebihan.

Menurut Yee dalam (Abdi dan Karneli, 2020: 11) kecanduan game online adalah:

> Gangguan *control impulsive* penggunaan game online secara berlebihan serta tidak normal, kecanduandapat membuat perilaku terus-menerus yang tidak baik serta berdampak pada sendiri yang mana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut.

Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* yaitu memainkan game di komputer maupun hp secara berlebihan yang membuat perilaku yang kurang sehat serta merugikan diri sendiri. Kecanduan *game online* pada individu membaut seseorang menjadi sulit untuk dihilangkan atau dibertentikan jika seseorang menyadariakan bahaya dari kecanduan *game online*.seseorang yang telah mengalami kecanduan *game online*akan sulit mengontrol dirinya serta mengendalikan dirinya dalam bermain *game online*.

e. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Lemmens, dkk (Kustiawan dan Utomo 2019: 20) menyatakan terdapat7 aspek kecanduan *game online* yaitu:

1) Bermainan*game online*dapat menjadikan aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan individu dan mendominasikan pendapat, perasaan (selalu ingin melaksanakannya), serta perbutan (melakukannya dengan berlebihan). Misalnya seseorang yang selalu berpikiran untuk memainkan *game online* selama berhari-hari dan diasyikan oleh permainan *game online.*
2) Bersamaan dengan waktu yang digunakan saat bermain *game online*. seseorang yang sudah kecanduan terhadap *game online* akan meningatkan waktu bermainnya, sehingga ia akan sangat puas dan dan akan merasa bosan jika bermain game secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama.
3) Memicu pada kemahiran individu sebagai hasil dari keterlibatan pada *game online,* misalnya individu bermain

game online untuk melarikan diri dari permasalahan serta mencari kesibukan dengan bermain *game online.*

4) Perasaan yang kurang menyenangkan serta berbagai dampak fisik yang terjadi saat berhenti atau mengurangi kegiatan bermain *game online*.
5) Kegiatan saat bermain *game online* secara berlebihan mengarahkan individu untuk mengulangi kembali aktivitas bermain *game online* selesai jika tidak melakukannya dalam kurun waktu tertentu atau masa control.
6) Konflik yang tepat merujuk pada konflik ipada diri sndiri yang diakibatkan dari kegiatan bermain game online secara terus-menerus. Konflik ini dapat terjadi pada pemain serta orang-orang disekitarnya sehingga terjadinya kanperkelahian.
7) Permasalahan terjadi dikarenakan kegiatan saat bermain *game online* secara berlebihan sehingga mambuat individu mendorong atau tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, ibadah, bekerja, dan bersosialisasi.

Selanjutnya menurut Chen dan Chang dalam (Kustiawan dan Utomo, 2019: 22) ada empat buah aspek kecanduan *game online*, yaitu:

1) Paksaan,merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus *bermain game.*
2) Penarikan,merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.
3) Toleransi*,* hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumblah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online.*
4) Masalah kemampuan dan kesehatan*,* merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan jjuga masalah kesehatan. Pemicu game online cenderung untuk tidak dihiraukan bagaimana hubungan komunikasi yang mereka miliki karena hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu

tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan, dan pola makan yang tidak teratur.

Dari kutipan di atas dapat penulis simpulkan bahwa aspek kecanduan game online ditinjau dari komponen-komponen yang bisa mengidentifikasi kecanduan pada seseorang berupa menjadikan game online sebagai aktivitas, waktu, berlebihan dalam bermain game online, meninggalkan aktivitas lain. Selanjutnya karna ada paksaan, penarikan, toleransi, serta interaksi

f. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* tentu ada faktor penyebabnya. Menurut Immanuel dalam (Kustiawan dan Utomo, 2019: 28) faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Faktor internal
   a) Keinginan, harapan yang kuat dari diri seseorang untuk mendapatkan nilai tertinggi pada saat memainkan*game online*, lantaran game online dibuat sedemikian rupa supaya gamer menjadi penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
   b) Bosan, rasa jenuh yang dialami seseorang saat berada di rumah mapun di sekolah, tidak bisa mengatur serta mengutamakanakan kegiatan penting lainnya sehingga terjadinya adiksi terhadap *game online.*
   c) Kontrol diri, kurangnya disiplin terhadap diri seseorang, sehingga seseorang kurang melihat dampak negatif yang akan timbul dari bermain *game online.*
2) Faktor Eksternal
   a) Lingkungan, keadaan lingkungan yang kurang terkendalikan dikarena melihat teman-temannya atau orang lain yang bermain *game.*
   b) Hubungan sosial, kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat sehingga individu memiliki kegiatan untuk bermain *game online* sebagai aktivitasnya.
   c) Harapan, keinginan orang tua yang terlalu besar terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan sekolah yang mengakibatkan anak merasa bosan dan melarikan diri dengan bermain *game.*

Menurut Yee dalam (Khotimah Dan Minarni, 2018: 71) banyak faktor yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* diantaranya:

1) *Achievement*(prestasi), individu yang terdorong untuk bermain *game* dikarenakan ingin pengakuan akan prestasinya dalam bermain *game* yang dimainkan dengan mengatasi tantangan tersulit sehingga mencapai tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dari orang lain.
2) *Social* (sosial), adanya hubungan sosial yang membuat pemain menemukan pemain lain sehingga dapat mengajaknya dalam bermain game serta berbagi strategi maupun informasi.
3) *Immersion* (penghayatan), adanya penjiwaan yang mendorong pemain untuk lebih memahami serta mendalami game yang sedang dimainkannya. Pada saat bermain *game online*akan merasa penasaran seperti apa kelanjutan atau tingatan-tingkatan.

Selanjutnya faktor yang menyebabkan seseorang mengalami kecanduan game online menurut Young dalam (Fitri,dkk 2018:214-215) adalah:

1) Gender atau jenis kelamin, laki-laki ataupun perempuan sama-sama tertarik dengan *game online*. akan tetapi laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game online*serta menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dibandingkan dengan perempuan yang hanya sekedar bermain saja.
2) Kondisi psikologis, pemain *game online* sering bermimpi mengenai game, karakter dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada *game* sangat kuat, membawa pemain merasa bahwa bermain *game online* itu sangat menyenangkan serta memberi kesempatan untuk mengekpresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidpan nyata mereka
3) Jenis game, setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis *game online* tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam bermain *game online*yaitu: Faktor internal yang timbul dari diri individu itu sendiri sehingga mempengaruhi individu untuk bermain *game online* dan faktor eksternal sesuatu yang timbul dari individu lain sehingga mempengaruhi individu untuk bermain *game online.*Seseorang yang bermain *game online* menginginkan pengakuan akan prestasi yang dimilikinya dalam bermain *game online*, dapat membantu pemain *game* dengan cara berbagi informasi dengan pemain lain, dan dapat mendorong seseorang untuk memahami *game online* yang akan dimainkannya. Serta terdapat juga faktor pada jenis kelamin baik itu laki-laki atau perempuan, faktor psikologis serta faktor dari *game online* yang mereka mainkan.

g. Dampak Kecanduan *Game Online*

Menurut King, dkk dalam (Novrialdy 2019:151) dampak yang akan muncul dari kecanduan game online meliputi lima aspek yaitu:

1) Aspek kesehatan, kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menjadi menurun, seperti: daya tahan tubuh yang melemah, kurang tidur, dan sering terlambat makan.
2) Aspek psikologis, banyak adegan game online yang melibatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan serta pembunuhan.
3) Aspek akademik, kecanduan game online membuat hasil belajar menjadi menurun, waktu yang diluangkan seharusnya ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk bermain game online.
4) Aspek sosial, beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui emosional dalam pembentukan karakter sehingga menyebabkan seseorang menjadi tertutp pada lingkungan masyarakat.
5) Aspek keuangan, bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* agar dapat bermain *game online*, sehingga dapat menyebabkan seseorang menajadi boros akan pengeluaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa individu yang telah mengalami kecanduan *game online* dapat merasa ada sesuatu yang kurang atau merasa gelisah ketika tidak bermain *game*, memiliki kehidupan sosial yang kurang baik atau tertutup dengan orang lain lantaran membuang waktu saat bermain *game online*. seseorang yang telah kecanduan game online dikarenakan adanya dorongan dalam diri untuk terus-menerus bermain *game*, tidak mampu untuk menarik diri yang berkaitan dengan *game online,* kurang toleransi terhadap waktu saat bermain *game*, tidak menghiraukan hubungan interpersonal yang mereka miliki serta tidak memperdulikan kesehatannya.

Selanjutnya terdapat juga dampak yang ditimbulkan dari bermain game online ini baik itu dampak positif maupun negatifyaitu sebagai berikut:

1) Dampak Positif

   Ada beberapa dampak positif dari kecanduan *game online*. menurut Kustiawan dan Utomo (2019: 39) bermain *game* dapatmembagikan sesuatu latihan yang sangat ampuh kepada otak. sebagian besar dari mereka mengharapkan keterampilan berpikir akademis serta tingatan tinggi untuk menang, ketangkasannya ialah sebagai berikut:

   a) Dapat memecahkan suatu masalah dengan pikiran yang positif.
   b) Mendapatkan perhatian serta dorongan dari orang-orang terdekat.
   c) Dapat menentukan ulasan-ulasan serta keputusan tepat dalam berpikir**.**
   d) Kerja sama dalam tim saat bermain dengan orang lain.
   e) Menggambarkan suatu penjelasan menggunakan imajinasi-imajinasi yang sangat luas.

Sedangkan menurut Trisnani dan Wardani (2018: 8) terdapat beberapa dampak positif terhadap kecanduan *game online* yaitu:

a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi.
b) Meningkatkan kemampuan metoric siswa.
c) Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris.
d) Meningkatkan kemampuan untuk lancar membaca.
e) Meningkatkankemampuan serta pemahaman tentang komputer.
f) Mengembangkan imajinasi siswa.
g) Melatih kemampuan bekerjasama.

Berdasarkan paparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa ada dampak positif pada bermain *game online* adalah seseorang dapat berkonsentrasi baik itu pada saat belajar maupun saat bermain *game online*, dapat meningkatkan kerja sama saat bermain *game online* dengan satu tim, dapat meningkatkan kemampuan minat membaca pada siswa, siswa dapat mengetahui kosa kata dalam bahasa inggris. Jadi berbagai dampak positif dalam bermain game ini dapat membantu pemain melatih kebiasaan belajar dan menjalin hubungan yang lebih baik terhadap hubungan keluarga maupun sosial.

2) Dampak negatif

Selain memiliki dampak positif, kecanduan *game online* juga terdapat dampak negatif, dampak negatif ini timbul dikarenakan banyak *game online* yang mengandung beberapa kekerasan dan bahkan beberapa game yang mengajarkan seseorang berbuat negatif, menurut Kustiawan dan Utomo (2019: 44) ada beberapa dampak negatif adalah sebagai berikut:

a) Game dengan berlatar belakang maupun kontennya yang bersifat kekerasan dapat memicu seseorang untuk berpikiran negatif, perasaan, perilaku serta

penurunan prososial membantu berdasarkan kajuan ilmiah.

b) keseringan bermain game dapat membuat seseorang terisolasi dari hubungan sosial pada masyarakat.
c) Adabeberapa game yang bisa mengajarkan seseorang untuk berperilaku negatif.
d) Game dapat membuat seseorang berimajinasi dan menirukan permainan yang ada pada game online pada dunia nyata.
e) Game online ini juga dapat mengakibatkan prestasi seseorang menurun.
f) Bermain game dapat berdampak pada kesehatan, seperti kelelahan, kurang asupan, serta berdampak pada kesehatan mata.

Sejalan dengan dampak negatif diatas, Trisnani & Wardani (2018: 10) juga mengatakan ada beberapa dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu:

a) mengakibatkan adaksi atau kecaduan yang kuat sehingga sulit untuk diberhentikan
b) membuat seseorang melakukan hal-hal yang merugikan diri sendiri maupun orang lain
c) Berbicara yang tidak baik kepada orang lain
d) Terbengkalainya aktivitas sehari-hari
e) kurangnya beristirahat maupun pola makan yang tidak teratur
f) menghabur-haburkan uang hanya untuk bermain *game*

Sedangkan menurut Krista (2017: 35-36) game online dapat menimbulkan hal yang negatif seperti:

a) menimbulkan adaksi
b) mendorong melakukan hal-hal yang negatif
c) berbicara kasar dan kotor
d) terbengkalainya kegiatan didunia nyata
e) perubahan pola makan dan istirahat
f) Pemborosan
g) Menganggu kesehatan

Dari uraian tesebut dapat dipahami dampak dari bermain *game online*ini yaitu: menyebabkan seseorang mengalami kecanduan jika seseorang tidak dapat

mengontrol kegiatannya, berkata kasar serta kotor kepada orang lain yang menumbulkan perkelahian, lalai terhadap dunia nyata sehingga menjadi pribadi yang tertutup dilingkungan masyarakat serta lalai dalam mengerjakan ibadah, bermain *game* dalam waktu yang lama mengakibatkan kurangnya istirahat, menyalahgunakan uang untuk bermain *game online.* Jika hal ini dibiarkan akan membawa dampak yang sangat buruk dikemudian harinya terutama pada kebiasaan yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

h. Cara Mengatasi Kecanduan*Game Online*

Mengatasi merupakan istilah yang merajuk padabermacamcampur tangan yang bertujuan untuk menghalangi maupun menjauhikeadaan yang tidak aman. Beberapa upaya untuk mengatasi kecanduan *game online* menurut Xu, Turel & Yuan dalam (Novrialdy, 2019: 152-153) antara lain:

1) *Attention Switching,* ialah aktivitas yang dilakukan untuk mengecoh perhatian pemain agar tidak keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online* seperti kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga yang dapat membuat anak tidak terlalu fokus pada *game online* dan dapat mengurangi tingkat bermainnya serta pada akhirnya mengurangi kecanduan bermain *game.*
2) *Dissuansion***,** ialah aktivitas dengan melakukan hal lain untuk mencegah bermain *game online* dengan cara pemberian nasehat, alasan, mengajak, menyiduk bahkan sampai bentuk paksaan.
3) *Education***,** ialah mengacu pada pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang. Indivdu harus bisa menahan dirinya agar terhindar dari kecanduan game online misalnya: dengan membaca surat kabar, menonton berita di TV tentang kecanduan *game online***.**
4) *Parental monotoring***,** ialah upaya yang harus dilakukan oleh orang tua dalam memperhatikan anak, orang tua harus berperan penting dalam mengatasi perilaku anak terutama pada kecanduan bermain *game*. Pantauan dari orang tua dapat dilakukan dengan cara menjalin hubungan

komunikasi yang baik dengan anak serta menunjukkan perhatian kepada anak.

5) *Resource restriction***,** ialah membatasi anak untuk bermain game online seperti membatasi uang yang jajan serta mematikan perlengkapan *game online*.

Sedangkan menurut Masya & Candra dalam (Pirantika 2017: 8) tempat bermain *game online* sekarang ini sudah banyak bahkan mudah dijumpai baik itu di perkotaan maupun di pedesaan, dengan adanya tempat bemain game ini dapat membuat anak untuk bermain game online pada tempat bermain *game online* tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan dampak buruk bagi seseorang terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Berikut beberapa solusi atau cara untuk mengatasi kecanduan *game online*, antara lain:

1) Bersungguh-sungguh untuk berhenti dalam bermain game online dan niat dari diri sendiri.
2) Mencari kesibukan lain supaya tidak memikirkan untuk bermain *game.*
3) Membatasi waktu saat bermain *game.*
4) Tidak bergaul dengan orang-orang yang kecanduan bermain *game.*
5) Meminta pertolongan kepada orang terdekat maupun orang yang berpengaruh dalam mengatasi kecanduan *game online* tersebut.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kecanduan*game online* tersebut dapat diatasi jika seseorang benar-benar berniat untuk menguragi bermain game dengan cara mencari aktivitas lain, bergaul dengan orang yang tidak kecanduan *game online* dan memikirkan bahwa kecanduan bermain *game* dapat berdampak negatif pada diri sendiri. Untuk dapat mengatasi kecanduan game online tersebut perlu adanya dukungan dan keyakitan pada diri pemain *game online* supaya ia dapat membatasi dan mengatasi agar tidak terjadinya kecanduan dalam bermain game online.

2. Implikasi Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling

a. Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling atau ‘’ *guidance and counseling’’* merupakan salah satu program pendidikan yang diarahkan kepada usaha pembaruan pendidikan nasional.Jika dilihat arti dan tujuan bimbingan dan konseling secara mendalam, maka jelas urgensi bimbingan dan konseling sangat besar bagi usaha pemantapan arah hidup generasi muda dalam berbagai bidang yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental dalam masyarakat.

Menurut Tohirin (2007: 20) bimbingan dan konseling merupakan:

> Bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh pembimbing kepada individu agar individu yang dibimbing mencapai kemandirian dengan menggunakan berbagai bahan, melalui interaksi, dan pemberian nasihat serta gagasan dalam suasana asuhan dan berdasarkan norma-norma yang berlaku. Sedangkan konseling adalah kontak atau hubungan timbal balik antara dua orang (konselor dan klien) untuk menangani masalah klien, yang didukung oleh keahlian dan dalam suasana yang laras dan integrasi, berdasarkan norma-norma yang berlaku untuk tujuan yang berguna bagi klien.

Sedangkan menurut Prayitno (2004) (dalam Kamaluddin: 448) bimbingan dan konseling adalah:

> pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor dan diberikan kepada konseli atau peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok supaya konseli atau peserta didik dapat hidup dengan mandiri dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan makna bimbingan dan konseling di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

> Bimbingan dan konseling yaitu proses pemeberian bantuan atau pertolongan yang sistematis dari konselor kepada konseli melalui pertemuan tatap muka untuk mengungkapkan masalah konseli sehingga konseli mampu melihat masalah sendiri dan mampu memecahkan masalahnya sendiri.

Dari pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa bimbingan dan konseling yaitu proses pemberian bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh konselor kepada individu melalui tatap muka. Guru BK membangun interaksi antar individu dan lingkungan agar dapat menemukan permasalah yang ada pada individu dan mampu memecahkan masalahnya sendiri.

b. Layanan Bimbingan dan Konseling

Konselor atau guru BK bertugas untuk merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan melakukan tindak lanjut dari pelayanan yang telah dilakukan atau layanan bimbingan dan konseling

> Layanan bimbingan dan konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, terprogram, berkelanjutan yang dilakukanoleh konselor atau guru bimbingan dan konseling bertujuan untuk memberikanfasilitas dalam segi perkembangan peserta didik atau konselingrmencapaisuatu kemandirian,dalambentukkemampuanmemahami,menerima , mengarahkan,mengambil sebuah keputusan, dan merealisasikan diri dengan cara bertanggung jawab untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari.Permendikbud (2014)

Sedangkan menurut Prayitno dalam (Kamaluddin 2004: 448) bimbingan dan konseling adalah:

> pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor dan diberikan kepada konseli atau peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok supaya konseli atau peserta didik dapat hidup dengan mandiri dan berkembang secara optimal.

Pelaksanaan atau pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah memiliki empat bidang Bimbingan, yakni bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karir. Keempat bidang bimbingan tersebut saling terkait satu dengan yang lain, karena dalam kehidupannya seorang siswa bukan hanya sebagai siswa atau pelajar, namun juga memiliki kehidupan sebagai pribadi di luar sekolah sampai pada kehidupan

sosial di masyarakat dalam kaitannya dengan pribadi lain, selain itu juga seorang siswa memiliki keterkaitan pada kegiatan belajarnya di sekolah maupun di rumah bahkan sampai pada perencanaan masa depan.

Ada beberapa pokok bidang pelayan BK menurut Prayitno (2017: 12) sebagai berikut:

1) Bidang pengembangan pribadi
   Bidang pengembangan pribadi adalah jenis bimbingan yang membantu para siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah-masalah pribadi.
2) Bidang pengembangan sosial
   Bimbingan sosial bermakna suatu bimbingan atau bantuan dalam menghadapi dan memecahkan masalah konflik, penyesuaian diri dan sebagainya.
3) Bidang pengembangan kegiatan belajar
   Bimbingan belajar atau bimbingan akademik adalah suatu bantuan dari pembimbing kepada individu (siswa) dalam hal menemukan cara belajar yang tepat, dalam memilih program studi yang sesuai, dan dalam mengatasi kesukaran-kesuakaran yang timbul berkaitan dengan tuntutan-tuntutan belajar.
4) Bidang pengembangan karier dan kehidupan berperkerjaan.
   Menurut Winkel dalam Tohirin (2009: 133) Bimbingan karier merupakan bantuan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia pekerjaan, pemilihan lapangan pekerjaan atau jabatan tersebut dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan-tuntutan dari lapangan pekerjaan yang telah dimasuki.
5) Bidang pengembangan kehidupan berkeluarga.
   Menurut Tohirin (2009: 137) bimbingan kehidupan berkeluarga merupakan suatu bimbingan yang diberikan oleh individu (pembimbing) kepada individu lain (siswa) dalam menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan berkeluarga.Melalui bimbingan kehidupan sosial berkeluarga, individu dibantu mencarikan alternatif bagi pemecahan masalah yang berkenan dengan kehidupan berkelurga.
6) Bidang pengembangan kehidupan beragama
   Menurut Tohirin (2009: 139) bimbingan pengembangan kehidupan beragama adalah bantuan yang diberikan pembimbing kepada terbimbing (siswa) agar mereka mampu menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang berkenaan dengan kehidupan beragama.

> Melalui layanan bimbingan dan konseling, para siswa dibantu mecarikan alternatif bagi pemecahan masalah-masalah yang berkenaan dengan kehidupan beragama.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa layanan BK yaitu layanan yang diberikan oleh konselor kepada peserta didik atau konseli sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik agar permasalahan yang peserta didik alami dapat terselesaikan. Pelaksanaan layanan ini terdapat 4 bidang yaitu: pribadi, sosial, belajar, dan karir.

c. Jenis-jenis Layanan Bimbingan dan Konseling

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 Layanan bimbingan dan konseling dalam impelementasi kurikulum 2013 dilaksanakan oleh konselor atau Guru BK sesuai dengan tugas pokoknya dalam upaya membantu tercapainya tujuan pendidikan nasional, dan khususnya membantu peserta didik/konseli mencapai perkembangan diri yang optimal, mandiri, sukses, sejahtera,dan bahagia dalam kehidupannya.

Pelaksanaan bimbingan dan konseling didasarkan pada tujuan, prinsip, fungsi, dan azaz bimbinngan dan konseling. Kegiatannya mencangkup semua komponen dan bidang layanan melalui layanan langsung, media, kegiatan administrasi, serta kegiatan tambahan dan pengembangan keprofesian guru bimbingan dan konseling berdasarkan POP BK (2016: 45-93) yaitu:.

1) Layanan Dasar

Layanan dasar adalah proses pemberian bantuan, dan keterampilan dalam bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir. Layanan dasar ini pada sekolah dilaksanakan dalam aktifitas yang langsung diberikan kepada peserta didik/konseli adalah bimbingan kelompok, bimbingan klasikal, dan bimbingan lintas kelas.

2) Layanan Responsif

Layanan responsif adalah layanan untuk memenuhi kebutuhan jangka pendek peserta didik, atau masalah-masalah yang dialami peserta didik/konseli yang bersumber dari lingkungan pribadi, sosial, belajar, dan karir. Layanan ini terdiri dari 7 layanan yaitu:

a) Konseling Individual

Konseling individual merupakan proses interaktif yang dicirikan oleh hubungan yang unik antara konselor dengan beserta didik/konseli yang mengarah pada perubahan perilaku, konstruksi pribadi, kemampuan mengatasi, dan keterampilan mengambil keputusan. Pelaksanaan konseling individual ini dapat dilaksanakan secara langsung berhadap-hadapan.

b) Konseling Kelompok

Konseling kelompok adalah layanan konseling yang diberikan kepada sejumblah peserta didik/konseli dalam suasana kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk saling belajar dari pengalaman para anggotanya sehingga peserta didik/konseli dapat mengatasi masalah.

c) Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah bantuan kepada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2-10 peserta didik/konseli agar mereka mampu melakukan pencegahan masalah, pemeliharaan nilai-nilai, dan pengembangan keterapilan-keterampilan hidup yang dibutuhkan.

d) Konsultasi

Konsultasi merupakan proses pemberian masukan kepada peserta didik/konseli upaya memperoleh dukungan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program

layanan. Artinya guru BK atau konselor dapat berperan baik sebagai konsultan maupun konsulti.

e) Konferensi Kasus

Konferensi kasus adalah kegiatan untuk membahas dan menemukan penyelesaian masalah yang dihadapi peserta didik/konseli dengan pihak-pihak yang dapat memberikan ketenangan, kemudahan, dan komitmen. Konferensi kasus bersifat terbatas dan tertutup (rahasia), serta pembicaraan yang terjadi hanya untuk diketahui oleh para peserta konferensi. Konferensi kasus dilaksanakan dalam suasana kekeluargaan dan bukan untuk menghakimi peserta didik/konseli.

f) Advokasi

Advokasi adalah pendampingan kepada peserta didik/konseli yang mengalami perlakuan tidak mendidik, salah, malpraktik, kekerasan, pelecehan, dan tindak kriminal dengan cara mempengaruhi cara berpikir, berperasaan, dan bertindak untuk mendukung percapaian perkembangan obtimal peserta didik/konseli.

g) Kunjungan Rumah

Kunjungan rumah adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru BK/konselor dalam rangka melengkapi data, identifikasi, konsultasi, dan kalaborasi melalui pertemuan tatap muka dengan orang tua/wali peserta didik/konseli di tempat tinggal yang bersangkutan.

3) Layanan Peminatan dan Perencanaan Individual

Layanan peminatan dan perencanaan individual merupakan proses pemberian bantuan kepada peserta didik/konseli dalam membuat dan mengimplementasikan rencana pribadi, sosial, belajar, dan karir. Aktivitas layanan ini

langsung diberikan kepada peserta didik/konseli dapat berupa kegiatan yaitu:

a) Bimbingan Klasikal

Bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik/konseli dalam satu rombongan belajar dan dilaksanakan di kelas dalam bentuk tatap muka antara guru BK/konselor dengan peseta didik/konseli. Metode bimbingan klasikal ini antara lain: diskusi, bermain peran, dan ekspositori.

b) Bimbingan Kelas Besar atau Lintas Kelas

Bimbingan kelas besar/ lintas kelas merupakan layanan bimbingan klasikal yang melibatkan peserta didik/konseli dari sejumlah kelas pada tingkatan kelas yang sama atau berbeda sesuai dengan tujuan layanan. Bimbingan lintas kelas merupakan kegiatan yang bersifat pencegahan, pemeliharaan, dan pengembangan.

c) Kalaborasi

Kalaborasi adalah suatu kegiatan kerjasama interaktif antara guru BK/konselor dengan pihak lain (guru mata pelajaran, orangtua, ahli lain dan lembaga), yang dapat memberikan sumbangan pemikiran dan atau tenaga untuk mengembangkan dan melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Kerjasama tersebut dilakukan dengan komunikasi serta berbagai pemikiran, gagasan, dan tenaga secara berkesinambungan

d) Konseling individual
e) Konseling kelompok
f) Bimbingan kelompok
g) Konsultasi

4) Dukungan Sistem

Dukungan sistem merupakan komponen pelayanan dan kegiatan manajemen, tata kerja infrastruktur dan pengembangan keprofesionalan konselor secara berkelanjutan yang secara tidak langsung memberikan bantuan kepada peserta didik atau memfasilitasi kelancaran pengembangan peserta didik. Aktivitas yang dilakukan dalam dukungan sistem ini adalah:

a) Administrasi

Guru BK/konselor mengatministrasikan semua kegiatan bimbingan dan konseling yang dilakukan sesuai format laporan kegiatan layanan bimbingan dan konseling sebagai laporan kinerja profesi dan dipergunakan sebagai perhitungan ekuivalensi jam kerja profesional.

(1) Pelaksaaan dan tindak lanjut assesmen kebutuhan

Pelaksanaan assesmen mencangkup pelaksanaan tes dan non tes, analisis, dan intepretasi data, pengembangan profil individual dan kelompok, serta perumusan kebutuhan peserta didk/konseli. Tindak lanjut assesmen mencangkup pemberkasan dan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling sesuai dengan kebutuhan peserta didik/konseli.

(2) Penyusunan dan pelaporan program bimbingan dan konseling

Penyusunan program bimbingan dan konseling ini mencangkup penyusunan program tahunan dan semesteran. Struktur program terdiri atas nasional, visi dan misi, deskripsi kebutuhan, tujuan, komponen program, bidang layanan, rencana operasional, pengembangan tema/topik, evaluasi, pelaporan, dan tindak lanjut serta anggaran biaya.

(3) Evaluasi bimbingan dan konseling

Evaluasi bimbingan dan konseling merupakan proses pembuatan pertimbangan secara sistematis mengenai efisiensi dan keefektifan pencapaian tujuan program bimbingan dan konseling berdasar pada ukuran standar yang telah ditentukan.

(4) Pelaksanaan administrasi dan manajemen bimbingan dan konseling

Pelaksanaan ini disebut juga tata laksana, administrasi bimbingan dan konseling mencangkup penyimpanan, pemberkasan, pengklasifikasian, prosedur akses, penemuan kembali, pembaharuan, dan pemanfaatan data hasil assesmen kebutuhan, program semesteran dan tahunan, pola organisasi dan peran anggota organisasi, sistem sosialisasi program, penyiapan sarana dan prasarana, serta penyediaan anggaran.

b) Kegiatan Tambahan dan Pengembangan Profesi

(1) Kegiatan tambahan guru bimbingan dan konseling

Kegiatan tambahan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru BK/konselor di luar tugas sebagai guru BK karena penghargaan atau prestasi kerja persional (pribadi) guru BK dari kepala sekolah atau lembaga.

(2) Pengembangan keprofesian guru bimbingan dan konseling

Pengembangan keprofesian guru BK merupakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi meliputi keikutsertaan pada kegiatan pendidikan dan latihan, seminar atau karya, aktif pada organisani profesi BK, pembahas atau peserta pada seminar, koloqium, diskusi pannel, penelitian dalam BK, karya ilmiah, karya inovatif, dan kegiatan lainnya yanng relavan.

d. Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling

Pelayanan bimbingan dan konseling memiliki beberapa fungsi, berikut fungsi layanan bimbingan konseling menurut Tohirin (2007:39) yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi pencegahan, melalui fungsi ini, pelayanan bimbingan dan konseling dimaksudkan untuk mencegah timbulnya masalah pada diri siswa sehingga mereka terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya.
2) Fungsi pemahaman, fungsi ini dilaksanakan dalam rangka memberikan pemahaman tentang diri klien atau siswa berserta permasalahannya dan juga lingkungannnya oleh klien itu sendiri dan oleh pihak-pihak yang membantunya (pembimbing).
3) Fungsi pengentasan, upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa pada hakikatnya merupakan upaya pengentasan.
4) Fungsi pemeliharaan, memelihara segala sesuatu yang baik (positif) yang ada pada diri individu (siswa), baik itu pembawaan maupun hasil-hasilperkembangan yang telah dicapai selama ini.
5) Fungsi penyaluran, memberikan bantuan menyalurkan kearah kegiatan atau program yang dapat menujang tercapainya perkembangan yang optimal.
6) Fungsi penyesuaian, membantu siswa agar dapat menyesuaian diri secara baik dengan lingkungannya (terutama lingkungan sekolah bagi siswa).
7) Fungsi pengembangan, membantu para siswa dalam mengembangkan keseluruhan potensinya secara lebih terarah.
8) Fungsi perbaikan, pemberiakan bantuan kepada siswa yang memiliki masalah yang mendapat perioritas untuk diberikan bantuan, sehingga diharapkan masalah yang dialami oleh siswa tidak lagi terjadi pada masa yang akan datang.
9) Fungsi advokasi, mambantu peserta didik memperoleh pembelaan atas hak dan atau kepentingannya yang kurang mendapat perhatian.

Sedangkan menurut Sudarwan (2013: 147) ada beberapa fungsi dalam bimbingan dan konseling yaitu:

1) Fungsi pemahaman, yaitu membantu siswa agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungannya.

2) Funsi preventif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan upaya konselor untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk pencengahan.
3) Fungsi pengembangan, yaitu konselor berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang konduktif.
4) Fungsi adabtasi, yaitu membantu para pelaksana pendidikan, kepala sekolah, staf, konselor, dan guru dalam menyesuaikan program pendidikan terhadap pendidikan, minat, kemampuan dan kebutuhan peserta didik.
5) Fungsi penyesuaian, yaitu untuk membantu peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara dinamis dan konduksi.
6) Fungsi perbaikan, yaitu untuk membantu peserta didik sehingga dapat memperbaiki kekeliruan dalam berpikir, berpesan, dan bertindak.

Dari paparan di atas dapat dipahami bahwa fungsi dari bimbingan dan konseling itu sendiri adalah mencegah timbulnya masalah bagi siswa, mengatasi permasalahan yang dimiliki oleh siswa, membantu peserta didik dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, mengembangkan potensi siswa, mengatasi kekeliruan terhadap peserta didik. Terdapat juga beberapa fungsi dari layanan BK untuk membantu siswa berupa fungsi pemahaman, preventif, penngembangan, adaptasi, penyesuaian, serta perbaikan.

e. Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling

Layanan bimbingan dan konseling memiliki dua tujuan umum dan khusus.Tujuan umum pengajaran dan konseling adalah agar siswa atau konselor mencapai kedewasaan dan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari dan untuk melakukan tugas-tugas perkembangan yang secara optimal mencakup semua aspek pribadi, sosial, pembelajaran dan karir. Tujuan khusus dari layanan bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut: Memberikan bantuan konseling agar anda dapat:

1) Konseli dapat paham dan terima dirinya dan lingkungannya.
2) Penyelesaian studi, pengembangan karir, perencanaan kegiatan untuk kehidupan masa depan.
3) Pengembangan potensi yang optimal bagi konseli yang belum mengetahui potensi yang dimilikinya tetapi konselor

sudah mengetahui potensi dari konseli maka konselor dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh konseli begitupun sebaliknya jika konseli sudah mengetahui potensi yang dimilikinya maka konselor dapat mengasah potensi yang dimiliki konseli.

4) Menyesuaikan diri dengan lingkungannya bagi konseli yang belum menyesuaikan dirinya dengan lingkungan dengan berbagai masalah. Sebagai konselor harus memberikan pelayanan BK kepada konseli agar dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan.
5) Menanggulangi hambatan atau permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya. konselor mengatasi semua hambatan atau permasalahan yang dialami konseli baik itu dari segi pribadi, belajar, sosial dan karir.
6) Mengaktualiasikan diri konseli secara bertanggung jawab hal ini untuk melatih konseli agar lebih bertanggung jawab dalam setiap yang dilakukannya. (Permendikbud, 2014: 5)

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa tujuan dari layanan bimbingan dan konseling ini sangat mambantu bagi siswa dalam memahami jati dirinya terhadap lingkungan masyarakat, siswa dapat mengembangkat potensi pada dirinya dan mampu mengasah kemampuan yang mereka miliki, siswa dapat mengatasi masalah yang dihadapinya serta bertanggung jawab atas perbuatan yang mereka lakukan. Dengan adanya tujuan dari layanan tersebut siswa dapat mencapai pendewasaan bahkan kemandirin.

B. Penelitian Relavan

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian, hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya digunakan sebagai perbandingan dan kajian dalam menulis penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan perbandingan yang tidak terlepas dari topic penelitian yaitu fenomena kecanduan *game online* pada siswa di MAN 2 Solok.

1. Kukuh Azhari Ismail, 2016, melalui penelitian tentang *"Fenomena Permainan Game Online Defencse Of The Ancients (Dota 2) pada*

Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang". Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana fenomena permainan *game online* Dota 2 dikalangan mahasiswa perguruan tinggi di Malang. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitiannya adalah fenomena *game online* dota bagi mahasiswa perguruan tinggi di kota Malang sangat digemari karena *game* ini memiliki *game* srategi, menantang bagi yang bermain, bertemu dengan orang lain dan banyak mendapatkan kenalan. Tetapi *game* ini jika sudah menjadi kecanduan akan membuat prestasi akademik mahasiswa menurun. Persamaan penelitian dengan lakukan ialah sama-sama mengutarakan tentang fenomena *game online.* dan sama-sama memakai metode penelitian kualitatif. Perbedaan pelitian Kukuh dengan peneliti adalah pada sumber. penulis sumber datanya adalah siswa, sedangkan kukuh sumber datanya adalah mahasiswa.

2. Risnalki, 2016, dengan judul "*Hubungan Adaksi Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Sungai Tarab*". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubunga antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMPN 2 Sungai Tarap. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi kuantitatif. Sampelnya yang berjumblah 56 orang siswa. Persamaan peneliti dengan penelitian Risnalki adalah sama-sama membahas tentang adaksi atau kecanduan *game online*. perbedaanya adalah Risnalki membahas hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti membahas fenomena dan dampak kacanduan *game online* pada siswa serta implikasi layanan BK. Perbedaan lainnya adalah Risnaldi mengunakan metode kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.
3. Riska Wulan Rama Dani, 2015 dengan judul *"Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa*". Penelitiaan ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara

menelaah data, mereduksi data, menyusun data dalam satuan-satuan, mengoreksi data, menentukan keabsahan data dan menafsirkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif akibat kecanduan game online terhadap pola perilaku akademis siswa dan hasil belajar. dampak positif dari kecanduan game online yaitu semangat belajar meningkat, konsentrasi meningkat, hasil belajar yang diperoleh juga meningkat. Persamaan peneliti dengan penelitian Riska adalah sama-sama membahas tentang fenomena *game online* pada siswa, perbedaan dengan peneliti adalah peneliti membahas tentang layanan-layanan yang diberikan oleh guru BK kepada siswa untuk mengatasi tingkat kecanduan game online.

4. Hardi Prasetiawan, 2016, dengan judul "*Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok*". Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengurangi kecanduan game online. metode yang digunakan adalah angket dan observasi jumlah subjek yang diteliti yaitu 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok untuk mengatasi kecanduan game online pada siswa dapat dikurangi. Diketahui sebelum diberi tindakan siswa berada dalam kategori kecanduan game online setinggi 10 orang, setelah diberikan konseling kelompok 3 orang dikategorikan sedang dan 7 orang rendah. Persamaan peneliti dengan Hardi adalah sama-sama menyelesaikan permasalahan siswa yaitu untuk mengatasi tingkat kecanduan game online, perbedaannya adalah pada penelitian yang mana peneliti menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara dan dokumentasi sedangkan hardi menggunakan penelitian tindakan kelas menggunakan teknik observasi dan menyebarkan angket kepada siswa, selanjutnya subjek penelitian peneliti yaitu 5 siswa menggunakan teknik *snowboll sampling* sedangkan hardi subjeknya berupa 10 siswa, perbedaan lainnya

yaitu peneliti menggunakan layanan-layanan BK sedangkan hardi hanya menggunkan konseling kelompok

5. Isna Afiyani Wihar, 2021 "*Peran Guru BK Dalam Mengatasi Dampak Kecanduan Game pada Siswa di SMAN 5 Tegal*". Menelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun cara mengambilan data yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara, dampak kecanduan game online yang paling nampak ditandai dengan hasil belajar siswa yang menurun serta siswa cenderung menjadi pasif saat pembelajaran offline maupun online. game online menyebabkan anak tidak fokus dengan proses pembelajaran. Pikiran mereka hanya tertuju pada game online, sehingga lupa untuk mengerjakan tugas, bahkan tidak ada persiapan untuk ulangan harian, sehingga hasil belajar tampak menurun. Peran guru BK dalam mengatasi dampak dari kecanduan game online pada siswa yaitu dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok dan konseling individiual untuk dapat membantu siswa sebagai proses antar pribadi yang dinamis dengan memusatkan pada kesadaran perilaku siswa yang kecanduan game online. persamaan peneliti dengan penelitian Isna adalah sama-sama pendekan kualitatis, guru BK memberikan layanan-layanan kepada siswa yang mengalami kecanduan game online, perbedaannya dengan peneliti adalah peneliti menggunakan layanan klasikal, individual, serta bimbingan kelompok dan konseling kelompok, sedangkan Isna menggunakan layanan bimbingan kelompok dan konseling individual.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan data deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengungkapan lebih luas dan lebih dalam tentang suatu kejadian atau fenomena sesuai dengan data yang dikumpulkan di lapangan dengan teknik wawancara, observasi, dan juga dokumentasi. (Desmita, 2006: 8).

Sesuai dengan penjelasan sebelumnnya maka dapat dikatakan bahwa penelitian deskripsi yaitu suatu penelitian yang memberikan gambaran mengenai suatu peristiwa ataupun fenomena yang sedang terjadi. Semua hasil yang ditemukan saat melakukan penelitian akan disampaikan dan didisplay sesuai dengan kenyataan atau kejadian sebenarnya tanpa di rekayasa.Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data pengamatan, wawancara dan juga dokumentasi.

> Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah ekperimen) dimana peneliti adalah kunci, teknik pengumpulan data dilalukan secara trianggulasi (gabungan), analisis data bersifat indutif, dan hasil peneltian lebih mengutamakan makna dari pada generalisasi. (Sugiono, 2012: 1-3)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggambarkan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dan sifatnya terjadi secara natural tanpa dibuat atau direkayasa. Penelitian yang penulis laksanakan di MAN 2 Solok, dengan mengumpulkan secara jelas dan mendalam tentang bagaimana fenomena dan dampak kecanduan game online pada siswa dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling (studi kasus pada siswa MAN 2 solok).

B. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan yakni untuk mengetahui fenomena dan dampak kecanduan game online pada siswa dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. tempat penulis melakukan wawancara yakni MAN 2 Solok. Pelaksanaan penelitian ini adalah dalam rentan waktu dari 07 januari sampai 07 maret 2022

C. Intrumen Penelitian

Pada sebuah penelitian kualitatif maka yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, maka dengan demikian peneliti perlu mempersiapkan suatu instrumen untuk melakukan validasi pada penelitian.

> Sugiyono (2016: 59) menjelaskan bahwa suatu proses validasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah sejauhmana peneliti dapat mengerti mengenai kualitatif, wawasan mengenai permasalahan yang akan diteliti, serta persiapan peneliti untuk melakukan penelitian secara logika maupun secara akademik. Sesuai dengan hal itu, maka bisa dikatakan bahwa pada suatu penelitian dengan metode kualitatif validasi peneliti dilihat dari wawasan peneliti tentang permasalahan peneliti, kesiapan peneliti, serta pemahaman peneliti secara akademik maupun logika.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri yang akan berfungsi untuk melakukan pemilihan data pada informan, mengumpulkan data, melakukan analisa data, mengartikan data, serta yang akan membuat suatu kesimpulan terkait data yang dikumpulkanya. Maka dengan demikian bisa dikatakan bahwa peneliti sebagai instrumen penelitian akan berperan untuk menentukan focus pada penelitian, melakukan pemilihan sampel, mengumpulkan data, melakukan analisa data, serta menarik kesimpulan pada data yang ditemukan.

D. Sumbar Data

Sumber data yaitu seorang individu yang merupakan objek dari suatu penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan serta berhubungan dengan permasalahan penelitian.Tidak hanya itu, sumber data juga dapat memberikan berbagai informasi sebanyak yang diperlukan sesuai dengan focus penelitian yang telah ditemukan (Sugiyono, 2007: 308-309). Maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa sumber data dipakai untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan dan berguna untuk mendapatkan pemecahan dari permasalahan yang dibahas dalam penelitian mengenai fenomena dan dampak kecanduan game online pada siswa dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling.

Data bisa dikumpulkan dengan sumber atau asal data primer dan sekunder.Sumber data primer yaitu sumber data yang secara langsung memberikan data kepada peneliti atau kepada pengumpul data secara langsung.Sedangkan sumber data sekunder yaitu sumber data tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data namun melalui satu pihak tertentu dengan menggunakan dokumen atau hal lainnya.

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari pihak pertama, sedangkan sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari responden penelitian.

> Data primer yaitu suatu data yang didapatkan atau berasal dari pihak pertama yang menjadi responden atau subjek pada penrlitian dan didapat dengan benar serta mewakili suatu informasi data (Iskandar, 2009:11).Data sekunder yaitu data dengan bentuk statistic yang didapatkan atau berasal dari pihak kedua atau bukan langsung dari subjek penelitian. (Darwan Syah, dkk. 2007: 11)

Berdasarkan kutipan di atas data primer adalah data yang didapatkan secara lanngsung saat melakukan penelitian tau didapatkan langsung dari responden yang menjadi subjek dalam penelitian mengenai fenomena dan dampak kecanduan game online pada siswa dan identifikasinya terhadap bimbingan dan konseling. Data yang diperoleh merupakan data yang didapat dari hasil pengamatan serta hasil wawancara

pada siswa kelas 11 dan guru BK, yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah 5 orang siswa MAN 2 Solok serta data sekunder dalam penelitian ini adalah guru BK.

Penentuan informan dilakukan secara berjenjang untuk mengetahui siswa yang sudah mengenal dan kecanduan *game online* menggunakan teknik *snowball sampling*. Satu orang siswa diwawancarai kemudian dari siswa tersebut diperoleh informasi identitas siswa lainnya yang bisa dijadikan subyek penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Suatu cara dan langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan data disebut juga dengan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara melakukan pengamatan atau observasi, wawancara, serta dokumentasi. Sugiyono (2012: 62-63) juga menjelaskan bahwa ada berbagai cara atau jenis dari teknik pengumpulan data seperti wawancara, serta dengan cara dokumentasi.

1. Wawancara

   Wawancara tersruktur adalah teknik wawancara yang akan dipakai pada penelitian ini, wawancara dilakukan pada sumber data. Afifudin &Beni (2009: 125) mengatakan bahwa wawancara merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data melalui berbagai pertanyaan yang diberikan kepada subjek atau informan serta responden penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara berbincang sesuai dengan panduan wawancara yang telah disusun sacara langsung dengan informan. Tidak hanya itu Esterberg (Sugiyono, 2012: 73-75) juga menjelaskan bahwa berbagai jenis wawancara yaitu:

   a. Wawancara terstruktur, yaitu peneliti tahu mengenai informasi yangakan didapatkan. Pada wawancara ini peneliti dilengkapi dengan suatu alat atau instrument yang berisikan berbagai pertanyaan dengan berbagai pilihan jawaban.

b. Wawancara semi terstruktur, yaitu dimana peneliti dan informan dapat lebih bebas dalam melakukan wawancara. Wawancara jenis ini bertujuan untuk mencari tahu mengenai suatu fenomena dan permasalahan dengan lebih luas dan terbuka, informan juga akan dimintai mengenai ide dan gagasan terkait suatu permasalahan tertentu.
c. Wawancara tidak terstruktur, yaitu pewawancara tidak akan melakukan wawancara dengan panduan atau pedoman wawancara, jadi peneliti bebas ingin bertanya mengenai apa saja pada saat melakukan pengumpulan data.

Pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur yaitu proses wawancara yang digunakan pada penelitian ini dilengkapi dengan panduan wawancara yang disusun secara terperinci serta lengkap yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah 5 orang siswa dan 1 guru BK MAN 2 Solok. Kemudian data akan dikumpulkan melalui berbagai pertanyaan yang akan diberikan pada sumber data pada penelitian ini.

2. Dokumentasi

Sugiyono (2012: 82-83) mengemukakan bahwa dokumentasi adalah sejumlah catatan mengenai kejadian dan fenomena di masa lalu.Dokumen dapat berupa sebuah tulisan, photo, video, dan sebagainya.Bogdan menjelaskan bahwa hasil dari suatu penelitian yang dilakukan dapat dikatakan kridibel jika hasil tersebut didukung dengan berbagai dokumentasi baik foto maupun karya ilmiah lainnya yang telah ada atau pernah dilakukan sebelumnya.

> Dokumentasi adalah suatu langkah yang dilakukan untuk melakukan pengumpulan dengan memanfaatkan berbagai arsip ataupun catatan mengenai gagasan ahli, suatu teori, dalil, asas, dan hal lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas. (Margono, 2005: 18)

Berdasarkan kutipan di atas metode ini penulis gunakan untuk medapatkan data tentang kondisi sekolah,absensi siswa program tahunan dan semesteran, serta dokumen yang berkaitan denganfenomena dan dampak kecanduan *game online* pada siswa dan

implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. Dengan adanya dokumentasi ini dapat mempermudah penulis untuk mengumpulkan hasil penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu langkah yang dikerjakan oleh peneliti yang dimulai dengan pengumpulan data, melakukan pengolahan pada data yang telah dikumpulkan, melakukan pengolahan, hingga dengan melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan.

Menurut Bogdan & Biklen (Moleong, 2005: 248) analisis data adalah.

> Cara yang dilakukan dengan menggunakan prosedur bekerja dengan data mengorganisasikan data, memilih-milih agar menjadi satuan yang dapat dikelola, menggabungkan, mencari dan menemukan pola, menentukan apa yang penting apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain

Dari kutipan di atas dapat penulis simpulkan bahwa analisis data adalah suatu kegiatan atau proses pengelompokan data, memilih atau memilah data menjadi bagian penting, dan menyusun data menjadi sederhana dan mudah dipahami. Analisis data juga dikatakan upaya untuk hasil atau catatan hasil wawancara yang telah didapatkan selama berada dilapangan.

Milles & Huberman (Sugiyono, 2012) ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam analisis data diantaranya adalah:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

   Reduksi data adalah suatu proses untuk melakukan perangkuman serta melakukan pemilihan pada data yang pokok saja serta focus pada hal dianggap penting untuk kemudian ditemukan suatu tema dan pola dari data tersebut. Maka setelah data direduksi suatu gambaran mengenai data yang lebih nyata, mudah dimengerti serta dapat dengan mudah menemukannya saat dibutuhkan. Proses mereduksi data bisa dilakukan degan menggunakan berbagai alat elektronik yakni: laptop, recorder, dan alat bantu lainnya.

2. Penyajian data (*Data Display*),

   Apabila data telah selesai direduksi maka setelahnya akan dilakukan display data. Display data atau disebut juga dengan penyajian data bisa dikerjakan dengan menyajikan uraian singkat, berupa grafik, bagan, table dan sebagainya. Sejauh ini teks dengan sifat naratif adalah bentuk penyajian data yang sangat banyak digunakan dalam jenis penelitian kualitatif. Data yang disajikan akanmempermudah peneliti untuk dapat paham mengenai fenomena yang terjadi serta untuk membuat perencanaan kerja selanjutnya.

3. Conclusion drawing *(Verification)*

   Apabila data telah didisplay maka selanjutnya yaitu melakukan penarikan kesimpulan pada data yang ada dan juga melakukan proses verifikasi. Setiap kesimpulan yang dikemukakan saat awal penelitian dilakukan hanya bersifat sementara saja dan kesimpulan dapat berubah jika setelah penelitian dilakukan ditemukan fakta baru yang dapat mendukung hasil penelitian.Namun apabila kesimpulan yang awalnya telah dikemukakan dan dapat didukung dengan berbagai fakta serta data yang konsisten, maka dapat dikatakan bahwa kesimpulan bisa memberikan jawaban atas suatu rumusan masalah yang dikemukakan namun juga nemiliki kemungkinan peneliti menemukan suatu hal baru yang sebelumnya belum pernah dibahas.

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya maka dapat dipahami bahwa langkah yang dapat dilakukan untuk melakukan analisis data aalah dengan cara melakukan reduksi data, menampilkan atau menyajikan data, serta menarik kesimpulan dari data yang telah didapatkan. Berdasarkan kutipan di atas, maka langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam menganalisis data adalah:

a. Hal pertama yang akan peneliti lakukan untuk mendapatkan data yaitu: mencari data dengan carawawancara kepada narasumber tentang fenomena dan dampak kecanduan *game online* pada siswa dan identifikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling, kemudian mendapatkan dokumen yang bersangkutan.
b. Selanjutnya yaitu dengan cara membaca, melakukan pemilihan pada hal utama yang focus pada berbagai poin yang dirasa penting serta

berhubungan dengan permasalahan penelitian untuk memperoleh suatu gambaran yang bersih.

c. Langkah terakhir yaitu peneliti mengambil kesimpulan sebagai tujuan dari penelitian yang telah dilakukan.

G. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Untuk memberikan jaminan bahwa data yang dapatkan adalah absah serta ada berbagai teknik yang dapat digunakan pada jenis penelitian kualitatif. Sugiyono (2012: 121) mengatakan bahwa teknik penjamin keabsahan data dipakai untuk melihat data absah atau tidak. Adapun teknik yang bisa dipakai yaitu melakukan perpanjangan penelitian, meningkatkan ketekunan serta melakukan penelitian, teknik triangulasi, melakukan diskusi dengan berbagai pihak, serta dengan cara melakukan analisa kasus negatif dan juga dengan melakukan *member check.*Pada penelitian ini teknik penjamin keabsahan data yang diterapkan yaitu teknik triangulasi sumber data untuk melakukan validasi data.Hal ini karena teknik untuk mengumpulkan data diterapkan pada penelitian ini ialah wawancara, serta dokumentasi. Sugiyono (2012: 125-128) menjelaskan bahwa triangulasi yaitu proses mengecek suatu data yang diperoleh dari berbagai sumber, cara, serta waktu yang bervariasi. Triangulasi dilaksanakan melalui tiga cara yakni:

1. Triangulasi sumber data
   Triangulasi sumber data dilakukan untuk melakukan pengujian pada data mengenai kredibilitas dari data yang sudah dikumpulkan dari berbagai sumber data.
2. Triangulasi teknik
   Dilakukan untuk melakukan penyajian pada kredibilitas data dengan langkah melakukan pengecekan pada sumber data yang sama namun dengan menggunakan teknik yang berbeda. Hal ini dilakukandengan cara melakukan wawancara.
3. Triangulasi waktu
   Triangulasi waktu dilakukan untuk melakukan pemeriksaan data dengan caramengecek data pada sumber data yang sama, teknik yang sama namun pada rentang waktu yang berbeda.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dengan menggunakan triangulasi sumber, teknik, serta waktu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber data yang mana saya melakukan pengecekan informasi atau data yang diperoleh melalui wawancara dengan informan, kemudian data tersebut saya tanyakan kepada informan lain apakah data tersebut benar-benar sesuai yang disampaikan oleh informan, sehingga peneliti memperoleh data sesuai dengan apa yang peneliti butuhkan.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian

Pada bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang menggungkapkan tentang fenomena dan dampak kecanduan *game online* pada siswa dan implikasinya terhadap layanan Bimbingan dan Konseling (studi kasus pada siswa MAN 2 Solok). Untuk memperolah data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama dan secara serempak.

Sebelum penulis menguraikan lebih lanjut, penulis akan memaparkan terlebih dahulu tentang tempat penelitian yang penulis lakukan.

Gambar 4.1 profil MAN 2 Solok

MAN 2 Solok adalah satuan pendidikan dengan jenjang MA yang berada di Kec. X Koto Singkarak, Kab. Solok, Sumatera Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, MAN 2 Solok berada dibawah naungan kementerian agama. Sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013 dan berakreditasi A. Posisi sekolah ini berada pada tempat keramaian yaitu di tepi jalan raya, yang mengakibatkan terganggunya aktivitas belajar mengajar karena bisingnya kendaraan, di seketaran sekolah ini juga terdapat warnet kecil. Dengan posisi sekolah berada pada tempat keramaian dan juga ada warnet disekitar

sekolah dapat memudahkan siswa untuk bolos pada saat jam istirahat melalui pagar sekolah yang tidak terlalu tinggi dan tujuan siswa saat bolos adalah warnet untuk bermain *game online* pada saat jam belajar telah dimulai agar tidak ketahuan oleh guru.

B. Temuan Khusus Penelitian

Teknik penelitian menggunakanwawancra langsung yang bertujuan untuk memperoleh suatu hasil dari penelitian tentang fenomena dan dampak kecanduan *game online* pada siswa dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling.Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara (interview). Pengumpulan data dengan metode wawancara penulis lakukan ialah menggunakan pedoman wawancara terstruktur sebagai panduan untuk menanyakan aspek yang akan diungkapkan terkait dengan judul penelitian yang peneliti lakukan.Subjek penelitian ini adalah 1 orang guru BK dan 5 orang siswa yang di ambil dengan cara *snawballsampling*.

Sebelum penulis menguraikan lebih lanjut, penulis memaparkan terlebih dahulu beberapa sub fokus yang terkait dengan fenomena dan dampak kecanduan *game online* pada siswa dan implikasinya terhadap layanan BK di MAN 2 Solok, sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain *game online* pada siswa MAN 2 Solok
2. Dampak yang diakibatkan dari kecanduan bermain *game online* terhadap siswa MAN 2 Solok
3. Implikasi layanan BK untuk mengurangi tingkat kecanduan *game online* pada siswa.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, dari hasil wawancara dan dokumentasi yang diungkapkan terkait dengan fenomena dan dampak kecanduan *game online* pada siswa dan implikasinya terhadap layanan BK di MAN 2 Solok dapat dilihat hasil wawancara yang dijabarkan berdasarkan sub fokus dibawah ini:

Gambar 4.2 Wawancara Dengan Siswa MAN 2 Solok

a. Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Siswa MAN 2 Solok

Penulis mendeskripsikan kebiasaan bermain *game online* pada siswa di MAN 2 Solok, penulis menggali informasi terlebih dahulu mengenai awal mula siswa mengenal *game online* dan mengidentifikasikan tingkat kebiasaan siswa dalam bermain *game online* apakah sudah pada tinggat kecanduan atau masih batas normal.

Informan penulis yang pertama berinisial BFS mengatakan bahwa:

> Awal saya kenal *game online* itu pada saat saya kelas 6 SD, saya diajak abang saya ke warnet dan disitu abang saya bermain *game online* tetapi saya lupa game apa yang dimainkannya, dan saya minta untuk diajarkan dan ternyata game itu seru membuat ketagihan, akan tetapi game tersebut sudah tidak ada lagi jadi saya beralih untuk memainkan game online seperti *Mobile Legend, Free Fire, COC Clash Royale* dan *Toram Online*. tetapi saya lebih sering bermain game online *Mobile Legend* dan *Free Fire,* Saya bermain game online jika di hari libur bisa sampai lupa waktu dan saat jam istirahat, kalau dihari biasa palingan 6 jam dalam sehari di waktu pulang sekolah dan malam hari. Saya main *game online* bersama abang saya kadang juga temen kelas dan maen random".

Sama halnya dengan informan yang kedua yang berinisial MA mengatakan bahwa:

> Awal saya menganal yang namanya *game online* pada saat SD, waktu itu saya melihat temannya bermain *game online* dan sepertinya asik, saat itu juga saya mendowload *game online* tersebut dan ternyata bener gamenya sangat asik untuk dimainkan. *Game online* yang sering saya mainkan adalah *Mobile Legend, Honkai Impact, Get Rich*, *Coc*dan *Free Fire,* tetapi untuk saat ini saya lebih sering bermain game *Mobile*

> *Legend*. saya bermain *game online* pada saat jam istirahat sekolah, pulang sekolah dan malam hari, waktu yang digunakan untuk bermain game ±7 jam dalam sehari, saya bermain *game online* lebih sering dengan teman sekolahnya saat disekolah maupun dirumah dikarenakan hanya temannya lah yang mau diajak bermain *game online*.

Begitu juga dengan informan ketiga yang berinisial AH mengatakan bahwa:

> Awal saya mengenal *game online* itu sejak kelas 6 SD, waktu itu saya diajak temen main ke warnet dan saat itu pula saya mencoba memainkan *game* yang bernama point blank, nah sejak saat itu saya jadi sering main *game* di warnet dan bahkan sampai mencoba game *Get Rich, coc* dan *Piont blank*. Kalau untuk *gameonline* yang sering saya mainkan saat ini adalah*Mobile Legend, Free Fire*dan *Genshin Impact*. Saya main *game online* pada saat pulang sekolah kadang 4 jam dan bahkan jika saya terbangun di jam 1 saya main *game* lagi untuk menghilangkan kejenuhan saya. Saya main game bersama teman-taman saya kadang disekolah saat jam istirahat kadang juga ditempat tongkrongan.

Selanjutnya hasil dari wawancara informan keempat yang berinisial FG mengatakan bahwa:

> Waktu pertama kali kenal *game online* saat masih SD, saat itu saya di ajak teman saya ke warnet untuk main *game online*, waktu itu saya bermain *gamePiont blank*, kalau saat ini saya hanya memainkan *game online* seperti *Mobile Legend, Free Fire*dan *PUBG.* Saya bermain *game online* kadang lama kadang hanya sebentar kalau paling lama bisa smpe 6 jam dalam sehari, saya main game di sekolah saat jam istirahat dan dirumah saat saya merasa bosan sendirian, saya main sama teman saya dan jika teman saya tidak bisa diajak maka saya main random dengan tim lain.

Sedangkan informan kelima yang berinisial ZAR mengatakan bahwa:

> Awal kenal *game online* itu tahun 2016 an saat masih SMP waktu itu ada game yang namanya *Mobile Legend* yang lagi rame jadi saya coba buat maen game tersebut dan ternyata seru dan sampai sekarang pun masih main. Saya main *game online* kadang 3 atau 4 kali, setiap maen sekitar 2-3 jam jadi sehari tu bisa 6 jaman lah bahkan lebih, saya bermain *game*

*online*dirumah saat pulang sekolah dan malam hari disaat istirahat, kadang juga main *game online* bareng teman saya dan kadang sama adek.

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis sajikan melalui tabel dibawah ini:

Tabel IV.1

Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Siswa MAN 2 Solok

No	Pertanyaan dan Jawaban	Informan
1	Sejak Kapan Mengenal Game Online	
	Kenal game online saat kelas SD	BFS, MA, AH dan FG
	Sejak tahun 2016 pas masih SMP	ZAR
2	Game Online Yang Dimainkan	
	mobile legend, free fire, dan *coc*	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Piont blank	AH dan FG
	honkai impact dan *get rich*	MA dan AH
	Pubg	FG
3	Berapa Jam Bermain Game Online Dalam Sehari	
	6 jam bahkan lebih	BFS, FG, MA dan ZAR
	kurang dari 5 jam	AH
4	Waktu kapan saja anda bermain game online	
	Jam istirahat saat di sekolah	BFS, MA, AH dan FG
	Setelah pulang sekolah	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR

5	Siapa saja yang anda diajak untuk bermain game online	
	Teman sekolah dan tongrongan	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Random	FG
	Adik atau abang	ZAR dan BFS
6	Dimana saja anda bermain game online	
	Di sekolah, di rumah dan tempat tongkrongan	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR

Berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan kebiasaan bermain *game online* pada siswa MAN 2 Solok ini ditemukan bahwa 4 siswa mengenal*game online*sejak masih SD dan 1 siswapada saat SMP. Game yang sering mereka mainkan bersama adalah game online yang lagi marak-maraknya dikalangan masyarakat yaitu *Mobile Legend free fire* dan *coc*, 2 siswa memainkan *pint bank* dan *honkai impac*, sarta 1 siswa memainkan *pubg*. 4 siswa bermain *game online* dalam sehari kurang lebih 6 jam dan 1 siswa bermain game online 4 jam sehari. Mereka memainkan *game online*setelah pulang sekolah saat berada dirumah bahkan tempat tongkrongan saat berkumpul bersama,disamping itu juga ada 4 siswa yang bermain *game online* disekolah pada saat jam istirahat.

b. Dampak yang Diakibatkan dari Kecanduan Game Online Terhadap Siswa MAN 2 Solok

Berbicara tentang dampak *game online*, dalam hal ini hasil wawancara penulis dengan 5 siswa MAN 2 Solok meunjukkan bahwa kebiasaan dari bermain game online pada siswa menimbulkan dampak positif dan negatif.

1) Dampak kecanduan *game online* bagi kesehatan, belajar dan keuangan bagi siswa

a) Informan Pertama

Dari hasil wawancara dengan informan pertama yang berinisial BFS mengatakan bahwa dampak bagi kesehatan yang ditimbulkan dari bermain game online ini adalah ia merasa pusing setelah melihat layar hp terlalu lama, pola makan juga tidak teratur dikarenakan asik dengan game online yang ia mainnya, pada saat pagi hari badan terasa pegal dikarenakan begadang sampai larut malam hanya untuk memainkan game online dan mata menjadi sakit.

Dampak bagi belajar yang dialami adalah ia merasa malas saat mengertjakan tugas lantaran yang dipikirkannya hanyalah bermainkan game online untuk mecapai kepuasan dan alhasil nilai yang diperoleh tidak memuaskan. Tetapi tidak hanya berdampak negatif saja tetapi ada juga dampak positifnya yaitu ia bisa paham kosa kata berbahasa inggris saat memainkan game online, dan mengasah otak untuk membuat strategi-strategi yang ingin ia capai.

Sedangkan dampak yang ditimbulkan dari segi keuangan adalahmenjadi boros dikarenakan harus membeli paket saat kuotanya habis, dan untuk membeli diamon ketika ada skin atau ivent yang ingin ia beli. Adapula nampak positifnya berupa ia dapat menghasilkan uang dari hasil turnamen yang ia ikuti bersama teman-teman bermainnya.

b) Informan Kedua

Dari hasil wawancara dengan informan kedua yang berinisial MA mengatakan bahwa dampak bagi kesehatan yang ditimbulkan dari bermain *game online* ini adalah ia merasa sering pusing, mata merah, sering ngantuk dikarenakan begadang sampai larut malam bahkan tidak tidur seharian, kalau ada yang ngomong kadang suka gak kedengaran dikarenakan efek bermain *game online* menggunakan headset dengan suara

yang cukup keras agar tau aba-aba yang diperintahkan oleh tim saat bermain *game online.*

Dampak bagi belajar yang dialami adalah ia merasa malas untuk membuat tugas, kurang konsentrasi saat guru menerangkan pelajaran didepan kelas dikarenakan mengantuk, tidak paham yang diterangkan oleh guru pelajaran dikarenakan fokus untuk bermain game dan alhasil hasil belajar menjadi menurun. Adapula dampak positif yang didapat dari bermain game online ini adalah keterampilan bermain komputer menjadi meningkat, dan menguji ketangkasan.

Sedangkan dampak bagi ekonomi yang dialami adalah seringmenghambur-hamburkan uang, jajan berkurang dikarenakan membeli item pada game online dan dampak positifnya adalah jual beli akun game online serta jual beli item dalam game online.

c) Infroman Ketiga

Dari hasil wawancara dengan informan ketiga yang berinisial AH mengatakan bahwa dampak yang dialami bagi kesehatannya adalah mudah merasa lelah, mata menjadi buram, saat abis maen game online bawaannya mengantuk, pola makan yang awalnya dari 3x sehari dan akhir-akhir ini malah 1x sehari.

Dampak bagi belajar yang dialami adalah suka menunda-nunda saat ada tugas, suka gak belajar saat dirumah lantaran abis pulang sekolah langsung maen game online. tidak hanya itu dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game online ini adalah meningkatkan imajinasi, bisa belajar berbahasa inggris, dan mengasah kemampuan otak.

Sedangkan dampak ekonomi adalah pemborosan uang dikarenakan item-item yang ada di game online yang ia mainkan sangat menggiurkan, jajan menjadi berkurang dan dampak positifnya berupa adanya pemasukan dari game online berupa

jual beli item serta mendapatkan uang dari ikut turnamen bersama teman-teman lainnya.

d) Informan Keempat

Dari hasil wawancara penulis dengan informan keempat yang berinisial FG mengetakan bahwa ada dampak dari bermain game online ini adalah matanya menjadi minus alhasil ia harus menggunakan kaca mata saat mengggunkan hp, kurangnya tidur dikarenakan diajak begadang oleh teman-temannya, pola makan yang tidak teratur dan bahkan dulu pernah dirawat dikarenakan kekurangan cairan dan kurangnya asupan karna seharian tidak makan.

Dampak bagi belajar yang dialaminya adalah konsentrasi menurun, malas mengulang pelajaran disekolah, tidak membuat tugas, jika ada tugas disekolah hanya menyalin punya teman saja. Tidak hanya dampak negatif saja tetapi ada pula dampak positif yang didapatkansaat bermain game online ini adalah ia bisa belajar berbahasa inggris dari game yang ia mainkan, meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan otak dan imajinasi.

Sedangkan dampak bagi keuangan yang didapat dari bermain game online ini adalah seringnya minta uang jajan ke ibu karna belum memiliki pekerjaan, boros kuota, dan uang untuk membeli makanan menjadi berkurang dikarenakan lebih mementingkan untuk membeli diamon. Tidak hanya itu ada pula dampak positifnya yaitu dapat menghasilkan uang dari ikut turnamen serta jual beli item.

e) Informan Kelima

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh informan kelima yang berinisial ZAR mengatakan bahwa dampak bagi kesehatan yang ia alami adalah seringnya merasa pusing saat bangun tidur maupun setalah main game online, mata menjadi

buram dan sakit akibat terlalu lama menatap lawar hp, makan tidak teratur dan itu mengakibatkan ia mengalami maag.

Dampak bagi belajar adalah karna game online ia pernah berdiri didepan kelas dikarenakan tidak membuat tugas matematika, hasil belajar saya menurun dikarenakan saat ujian saya tidak belajar sama sekali dikarenakan waktu itu ada turnamen dan dampak positif dari game online ini adalah mengasah kemampuan otak, meningkatkan konsentrasi saat belajar dan saat ada pelajaran mengarang saya mendapatkan nilai yang lumayan bagus.

Sedangkan dampak keuangan yang ia perolah adalah sama dengan temannya yang lain berupa boros saat menggunakan kuota dan dampak positifnya ialah ia dapat menghasilkan uang yang ia dapat dari jual item game online.

2) Faktor yang membuat Siswa Menjadi Kecanduan dalam Bermain *Game Online*

a) Infroman Pertama

Dari hasil wawancara penulis dengan informan ia keseringan bermain game dikarenakan sempat dimusuhi (dibully) oleh teman-teman di sekitar tempat tinggalnya. Karena ia tidak punya teman untuk bermain akhirnya ia memainkan game online dan akhir menjadi ketagihan untuk mengejar rank ataupun MMR (sistem yang menentukan kemampuan dalam bermain game) serta adanya ajakan dari teman-teman sekolah yang membuat ia makin semangat untuk bermain game online sehingga ia tidak bisa berhenti untuk tidak bermain game online.

b) Informan Kedua

Dari hasil wawancara yang diperoleh dengan infroman ia tidak bisa lepas dari game yang ia mainkan dikarenakan terlalu sayang dengan akun yang ia miliki, sudah berjuta-juta ia dapatkan dari bermain game online tersebut, dan ia juga seperti

tertarik untuk memainkan game online lagi padahal sudah mencoba untuk berhenti tetapi ada dorongan tersendiri untuk ia memainkannya lagi dandari game online yang ia mainkan itu dapat penghasilan uang dari mengikuti turnamen-turnamen serta membatu orangtuanya walaupun uang yang ia berikan itu tidak seberapa.

c) Informan Ketiga

Dari wawancara yang diperoleh dengan informan, penulis mandapatkan hasil bahwa faktor dari game itu sendiri yang membuat informan menjadi tertarik untuk memainkan game online dikarenakan ingin mengejar pangkat yang lebih tinggi dan juga ingin mendapat skinn yang dimiliki oleh hero yang ada pada game tersebut agar damagenya lebih besar dari pada sebelumnya. Dulu ia pernah sempat berhenti bermain game online tersebut akan tetapi selalu ada dorongan untuk meningkatkan pangkat yang lebih tinggi lagi sampai akhinya ia memutuskan untuk bermain game online lagi untuk mencapai tingkat kepuasaan yang ingin ia capai serta ingin mencapai rank tertinggi maupun skinn hero-hero terbaru yang ada pada game online tersebut.

d) Infroman Keempat

Dari hasil wawancara yang diperoleh dengan infroman ia tidak bisa lepas dari game yang ia mainkan dikarenakan di ajak oleh temannya untuk mendowload game online yang ia mainkan yaitu mobile legend yang lagi marak-maraknya diperbincangan oleh banyak orang. awalnya cuma biasa aja mainnya tapi entah kanapa pada saat menang ada kesenangan tersendiri dan alhasil ia memainkannya terus menerus hingga lupa untuk beraktifitas di lingkungan sosial bahkan sampai telat makan hingga dirawat dikarenakan terlalu sibuk dalam bermain game online. saat itu ia juga pernah mencoba untuk berhenti bermain game online

dikaranakan game online itu membuat ia menjadi lupa waktu tetapi karna ajakan temannya membuat ia main game online lagi dan pada saat itu adanya perlombaan atau turnamen yang hadiahnya lumayan besar, ia serta teman-temannya mendaftar untuk ikut perlombaan tersebut dan akhirnya ia mendapat juara kedua pada saat itu ia tidak ingin meninggalkan dunia game nya dikarenakan game online ada manfaatnya untuk menghasilkan uang yang bisa membantu kedua orang tuanya.

e) Informan Kelima

Hasil wawancara yang diperoleh dengan infroman ia tidak bisa lepas bermain game dikarenakan tidak adanya kegiatan sehari-hari dan hanya bermain game online lah yang dapat menghilangkan kegabutan atau kesepiannya sehingga ia ingin memainkan game online tersebut untuk mencapai kesenangan serta mencapai tingkatan tertingginya, serta ajakan dari teman-temannya untuk main bersama sehingga setiap hari tidak lepas untuk bermain game online, dan game yang ia mainkan juga cukup menarik sehingga tidak membuat pemainnya merasa bosan.

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis disajikan melalui tabel dibawah ini:

Tabel IV.2

Dampak yang Diakibatkan dari Kecanduan Game Online Terhadap Siswa MAN 2 Solok

No	Pertanyaan dan Jawaban	Informan
1	Dampak Bagi Kesehatan	
	Mata menjadi sakit	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Pola makan menjadi tidak teratur	MA, BFS, FG, dan ZAR

	Kurang istirahat	AH dan FG
	Tubuh menjadi tidak fit	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Otak menjadi tegang karna dipaksa untuk bekerja	AH, FG dan MA
	Memicu adrenalin saat malam hari	BFG, ZAR dan MA,
	Dampak Bagi Belajar	
	Tidak fokus saat belajar	MA, FG
	Tidak mengerjakan tugas karna terlalalu asik bermain *game online*	BFS, AH, FG,dan ZAR
	Hasil belajar menurun	BFS, MA, ZAR
	Malas saat belajar di dalam kelas	MA dan BFS
	Mengasah kemampuan otak	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Meningkatkan imajinasi dan konsentrasi	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Dapat belajar berbahasa inggris dengan lancar	BFS,AH FG
	Dampak Bagi Keuangan	
	Menjadi boros	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Dapat menghasilkan uang dengan ikut turnamen dan menjual beli akun serta item pada game online	BFS, MA, AH, FG

	Dampak bagi sosial	
	Mempunyai banyak teman	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Dapat berinteraksi dengan orang jauh	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Dikucilkan oleh teman-teman	ZAR
	Dampak bagi psikologis	
	Memancing emosi saat kalah	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
	Berkata kasar	BFS, MA, dan ZAR
	Agresif saat bermain game online	BFSdan ZAR

Berdasarkan tabel di atas terdapat 5 aspek kecanduan *game online*yaitu bagi kesehatan:terdapat 5 siswa yang mengalami sakit mata, tubuh tidak fit, terdapat 3 siswa yang mengalami ketegangan pada otak, 3 siswa yang adrenalinnya terpacu pada saat malam hari dan terdapat juga 4 siswa yang pola makannya tidak teratur, serta 2 siswa yang kurang istirahat dikarenakan terlalu asik dalam bermain *game online*. Selanjutnya dampak bagi belajar, dampak positif: terdapat 5 siswa mengatakan dapat mengasah kemampuan otak, 5 siswa dapat meningkatkan imajjinasi dan konsentrasi dan 3 siswa dapat belajar berbahasa ingris dengan lancar, selanjutnya dampak negatif: terdapat 2 orang siswa yang tidak fokus dalam belajar, 2 siswa yang malas saat mengikuti pelajaran di dalam kelas dan 4 siswa yang tidak mengerjakan tugas karna terlalu asik dalam bermain game online, serta 3 siswa yang hasil nilainya menurun.

Selanjutnya dampak keuangan yang didapat dari bermain *game online* ini mendapatkan hasil yang sama yaitu boros saat memebeli item atau membeli kuota saat bermain *game online*dandapatmenghasilkan uang dari mengikuti turnamen-turnamen yang diadakan oleh *game online* tersebut. Adapula dampak sosial bagi siswa yaitu: terdapat 5 siswa yang memiliki banyak teman online, 5 siswa dapat berinteraksi dengan orang jauh, dan 1 siswa yang dikucilkan di tempat tinggalnya sendiri. serta terdapat dampak bagi prikologis yaitu: 5 siswa mengatakan saat bermain game online iya selalu emosi dan berkata kasar saat permainan yang mereka mainkan kalah.

Tabel VI. 3

Faktor yang Membuat Siswa Menjadi Kecanduan Bermain Game Online

Faktor yang Membuat Siswa Menjadi Kecanduan *Game Online*	**Informan**
Dari game itu sendiri	BFS, MA, AH, FG, dan ZAR
Tidak memiliki teman atau dikucilkan oleh teman-teman yang ada di dekat rumahnya	BFS
Ajakan dari teman-temannya	FG, BFS
Merasa kesepian atau jenuh saat berada dirumah	ZAR
Terlalu sayang dengan game yang dimainkan	MA

Berdasarkan tabel di atas ada 5 faktor yang menyebabkan siswa menjadi kecanduan *game online* yang mana terdapat 5 siswa yang kecanduan *game online* dikarenakan game itu sendiri yang memiliki daya tarik sehingga mereka susah untuk berhenti memainkan *gameonline* tersebut, 2 siswa kecanduan game online karna sering diajak oleh teman-temannya, serta 1 siswa yang mengalami kecanduan game online karna merasa kesepian atau jenuh saat sendirian sehingga

melampiaskan untuk bermain game online dan terlalu sayang dengan akun game yang mereka mainkan.

c. Implikasi Layanan BK Untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa

1) Kegiatan yang dilakukan Guru BK untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online.*

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan gru BK MAN 2 Solok diketahui bahwa memang ada siswa yang mengalami kecanduan game online sebab saat siswa yang kedapatan terlambat datang ke sekolah dan saat ditanya apa penyebab ia terlambat adalah telat bangun dikarekan pada malam hari mereka terlalu asik bermain game online hingga larut malam, tidak membuat tugas sehingga siswa mendapat hukuman dari guru yang bersangkutan, tidak masuk kelas saat jam istirahat sudah selesai. Oleh karena itu diperlukannya bimbingan untuk mengurangi tingkat kecanduan game online pada siswa tersebut. Guru BK menjelaskan bahwa ia sudahmelaksanakan kegiatan layanan BKuntuk mengatasi tingkat kecanduan di MAN 2 Solok yang mana layanan ini berupa:

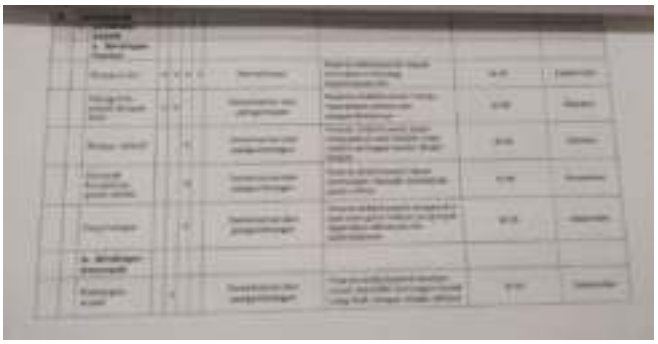
a) Bimbinganklasikal, yaitu memberikan pemahaman tentang layanan BK dalam membantu permasalahan dan kesulitan siswa termasuk siswa yang mengalami kecanduan game online yang berdampak pada hasil belajarnya. Layanan yang berikan oleh guru BKberupapemberian materi-materi yang bersangkutan terlebih pada dampak kecanduan game online,tanya jawab, serta berdiskusi melalui media secara langsung saat di dalam kelas.
b) Bimbingan kelompok dan konselinng kelompok ini mendiskusikan tentang permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan dipecahkan bersama-sama. Pada layanan ini guru BK membagi kelompok-kelompok kecil dengan topik kecanduan game online serta memecahkan permasalahan dengan cara berkelompok .
c) Konseling individual, karna layanan inilah yang paling efektif untuk membantu siswa yang dilakukan secara bertatap muka secara langsung danguru BK juga melaksanakan layanan individual ini secara bertahab agar permasalahan

pada siswa tersebut benar-benar teratasi secara maksimal dan efektif.

Tidak hanya layanan bimbingan dan konseling saja diberikan oleh guru BK kepada siswa, tetapi guru BK juga memanfaatkan fungsi layanan tersebut berupa:

a) Fungsi pencegahan, yang mana guru BK berpartisipasi dengan guru mata pelajaran dengan tujuan untuk mengatasi siswa agar tidak terlalu sering bermain game online pada saat dirumah.
b) Fungsi pemahaman, yang mana guru BK memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahaya dari seseringan bermain game online. fungsi pemahaman ini dapat dilakukan melalui bimbingan klasikal maupun individual.
c) Fungsi pengentasan, yang mana guru BK membantu siswa yang mengalami kecanduan game online melalui konseling individiual agar siswa benar-benar bisa mengurangi kegiatan bermain game onlinenya.
d) Fungsi pengawasan, yang mana guru BK bekerja sama dengan orangtua untuk memantau aktivitas siswa saat berada dirumah.

Agar kegiatan tersebut terlaksanakan secara maksimal maka saya merancang program tahunan, semesteran serta membuat RPL agar kegiatan layanan BK dapat dilaksanakan secara efektif.



Gambar 4.3 Program Semesteran(Bimbingan Klasikal)

2) Dampak kegiatan yang dilakukan guru BK dalam mengurangi kecanduan game online

Dari kegiatan yang dilakukan sangat berdampak bagi siswa dikarenakan layanan yang diberikan sangat bermanfaat dan membantu siswa yang masih gemar bermain game bahkan yang sudah mengalami kecanduan bermain game online.Siswa yang bersangkutan juga melaksanakan kegiatan layanan yang saya berikan baik itu saat didalam kelas maupun saat konseling individual secara bertahap sehingga dari kegiatan yang saya lakukan itu sangat berpengaruh terhadap siswa yang pada awalnya siswa yang masih mengalami kecanduan game online yang berdampak pada hasil belajar, setelah melaksanakan kegiatan konseling individual secara bertahap siswa bisa mengurangi kegitan bermainnya alhasil nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut cukup baik dari pada sebelumnya.

Layanan yang sangat efektif digunakan oleh guru BK dalam menguragi tingkat kecanduan game online pada siswa adalah layanan konseling individual, dikarenakan layanan ini lah guru BK dapat melihat perkembangan dari kegiatan yang telah dilakukan oleh guru BK, apakah siswa dapat mengurangi bermain game onlinenya atau tidak, dan jika konseling individual belum maksimal maka dilakukan kembali konseling individual selanjutnya agar siswa benar-benar bisa lepas dari kecanduan bermain game online.

Dampak kegiatan yang telah diberikan oleh guru BK kepada siswa yaitu:

Sebelum diberikan layanan	Setelah diberikan layanan
lama waktu siswa untuk bermain game online kurang lebih 6 jam	Siswa bermain game online pada saat waktu senggang saja atau pada saat tidak ada kegiatan
Tidak mengerjakan tugas saat dirumah	Sudah mulai berinisiatif untuk membuat tugas setelah pulang sekolah
Sering tidak fokus pada saat mengikuti pelajaran yang	Sudah mulai terfokus saat mengikuti mata pelajaran di

disampaikan guru di kelas	kelas
Hasil nilai menjadi rendah	Hasil nilai yang didapatkan sangat memuaskan
Sering absen	Tidak mebolos lagi
Kesehatan yang kurang stabil	Kesehatan mulai stabil
Aktivitas yang sering dilakukan hanya untuk bermain game online	Sudah mulai melakukan aktivitas lain seperti melaksanakan olahraga (sepak bola, futsal
Sering bermain game online hingga larut malam	Sudah mulai tidur cepat
Boros saat menggunakan uang	Sudah dapat menyisihkan uang untuk kebutuhan yang lain

3) Kendala yang dihadapi saat pemberian layanan BK dalam mengatasi kecanduan game online

Kendala yang dihadapi saat pemberian layanan kepada siswa yaitu pada saat melaksanakan kegiatan layanan konseling siswa tidak fokus dalam melaksanakan kegiatan yang diberikan sehingga kegiatan yang dilaksanakan tidak begitu efektif, Selanjutnya pada saat pemberian layanan individual siswa yang diberikan layanan tidak begitu serius untuk menjalani konseling tersebut sehingga siswa begitu sulit untuk membatasi dalam bermain game onlinenya dan tetap menjadikan game online sebagai kegiatan sehari-harinya.

4) Solusi yang diberikan guru BK terhadap kecenderungan bermain game online

Untuk mengatasi kendala tersebut guru BK membarikan Memberikan pelayanan konseling individual semaksimal mungkin serta meberikan perhatian ke pada siswa dan mengingatkan kembali akan bahayanya jika bermain game online secara terus-menerus. jika konseling individual belom maksimal maka dilakukan kembali konselng individual lanjutan agar siswa benar-benar bisa terlepas dari kecanduan game online.Serta melakukan atau mengadakan evaluasi contohnya seperti penilaian klasikal, kelompok, serta individual

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis uraikan melalui tabel dibawah ini.

Tabel IV.4

Implikasi Layanan BK untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa

No	Pertanyaan dan Jawaban	Informan
1	Kegiatan yang dilakukan guru BK untuk mengurangi kecanduan game online	
	Memberikan pemahaman kepada siswa tentang bahanya dari kecanduan game online jika terlalu berlebihan dan membantu siswa yang mengalamikecamdua. Serta memberikan layanan bk yaitu: a. Bimbingan klasikaldengan cara memberikan materi tanya jawab, diskusi, ceramah, melalui media di dalam kelas. b. Bimbingan kelompok dan konselinng kelompok dan mendiskusikan tentang permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan dipecahkan bersama-sama dengan membahas suatu topik tentang dampak dari kecanduan game online. c. Konseling individual, membantu siswa dilakukan secara langsung bertatap muka dan bertahab yang diberikan kepada siswa yang benar-benar membutuhkan dan permasalahan yang dihadapi siswa bisa terselesaikan secara maksimal atau efektif Agar kegiatan tersebut terlaksanakan secara maksimal maka merancanglah program tahunan, semesteran serta, RPL agar kegiatan BK dapat dilaksanakannya secara efektif.	RJA
2	Dampak kegiatan yang dilakukan guru BK dalam mengurangi kecanduan game online	
	Dari kegiatan yang dilakukan sangat berdampak bagi siswa dikarenakan layanan yang diberikan sangat bermanfaat dan membantu siswa yang masih gemar bermain game bahkan yang sudah mengalami kecanduan bermain game online. kegiatanlayanan yang diberikan baik klasikal maupun individual secara bertahap kepada siswa sangat mempengaruhi dari hasil belajar siswa yang awalnya rendah menjadi naik.	RJA

3	Kendala yang dihadapi oleh guru BK dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa	
	Saatmelaksanakankegitan layanan konseling siswa tidak fokus dalam mengikuti layananBimbingan dan Konseling yang diberikan oleh guru BK pada saat didalam kelas. Pada saat pemberian layanan konseling individual siswa tidak serius dalam menjalankan konseling individual yang telah diriberikan oleh guru BK, sehingga siswa masih menjadikan game online sebagai kegiatan sehari-harinya.	
4	Solusi yang dilakukan agar kendala yang ditemi bisa terentaskan	
	Memberikan pelayanan bimbingan konseling individual semaksimal mungkin dengan cara terus-menerus serta melaksanakan konseling lanjutan agar siswa benar-benar bisa terlepas dari kecanduan game online. Melakukan atau mengadakan evaluasi contohnya seperti penilaian klasikal, kelompok, serta individual	

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru BK, kegiatan yang dilakukan guru BK untuk mengatasi kecanduan *game online* ini dengan cara memberikan layanan kepada seluruh siswa MAN 2 solok berupa: Layanan klasikal, Layanan bimbingan kelompok dan konselinng serta layanan konseling individual. Agar kegiatan tersebut terlaksanakan secara maksimal maka guru BK merancang program tahunan, semesteran dan bulanan, selanjutnya membuat RPL agar layanan yang diberikan dapat dilaksanakannya secara efektif.

Selanjutnya terkait dengan dampak dari kegiatan yang diberikan oleh guru BK ini adalahmembantu siswa yang masih gemar bermain game bahkan yang sudah mengalami kecanduan bermain game online. Layanan yang telah diberikan sangat berpengaruh terhadap siswa yang pada awalnya siswa yang masih mengalami kecanduan game online yang berdampak pada hasil belajar, setelah melaksanakan kegiatan konseling individual secara bertahap siswa bisa mengurangi

kegitan bermainnya alhasil nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut cukup baik.

Selanjutnya terkait dengan kendala yang dihadapi oleh guru BK saat memberikan layananan kepada siswa adalah pada saat melaksanakan kegiatan layanan konseling siswa tidak fokus dalam melaksanakan kegiatan konseling, serta pada saat pemberian layanan individual siswa tidak begitu serius mengikuti arahan yang telah diberikan oleh guru BK. Dengan adanya kendala tersebut maka guru BK harus memikirkan solusi yang tepat agar kegiatan yang telah diberikan sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan solusi yang diberikan oleh guru BK yaitu Untuk mengatasi kendala tersebut guru BK membarikan pelayanan konseling individual semaksimal mungkin, jika konseling individual belom maksimal maka dilakukan kembali konseling individual lanjutan agar siswa benar-benar bisa terlepas dari kecanduan game online. Serta melakukan atau mengadakan evaluasi contohnya seperti penilaian klasikal, kelompok, serta individual.

C. Pembahasan

Fenomena yang penulis amati selama penelitian di MAN 2 Solok terkait tentang kecanduan bermain game online pada siswa dapat penulis lihat saat itu ada beberapa siswa yang tidak fokus mengikuti pelajaran, mengobrol dengan teman sebangkunya dan bahkan bahkan ada siswa tertidur di jam pelajaran. Pada saat jam istirahat penulis melihat adanya siswa yang tengah asik mengobrol sambil mengeluarkan hp masing-masing, penulis hanya mengamati terlebih dahulu dan penulis melihat siswa tersebut sedang bermain game online. pada hari berikutnya penulis datang ke sekolah dan mengamati kebiasaan siswa tersebut disaat jam pelajaran maupun jam istirahat dan kebetulan juga mereka tengah asik bermain game online. Saat siswa tersebut telah selesai bermain game online penulis mendekati siswa tersebut untuk diwawancarai.

Berdasarkan analisis data terkait dengan fenomena dan dampak kecanduan game online pada siswa melalui layanan BK ditemukan beberapa hal yaitu:

1. Kebiasaan Bermain *Game Online* Pada Siswa

   Berasarkan hasil analisis wawancara dari penelitian yang penulis lakukan kebiasaan bermain game online pada siswa MAN 2 Solok ini ditemukan bahwa 4 siswa mengenal game online sejak masih SD dan 1 siswa pada saat SMP. Game yang sering mereka mainkan bersama adalah game online yang lagi marak-maraknya dikalangan masyarakat yaitu *Mobile Legend free fire* dan *coc,* 2 siswa memainkan *pint bank* dan *honkai impac*, sarta 1 siswa memainkan *pubg*. 4 siswa bermain game online dalam sehari kurang lebih 6 jam dan 1 siswa bermain game online 4 jam sehari. Mereka memainkan game online setelah pulang sekolah saat berada di rumah bahkan tempat tongkrongan saat berkumpul bersama, disamping itu juga ada 4 siswa yang bermain game online di sekolah pada saat jam istirahat.

2. Dampak yang diakibatkan dari Kecanduan *Game Online* Terhadap Siswa

   Berbicara tentang dampak *game online*, dalam hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* menimbulkan dampak postif dan dampak negatif.

   a. Dampak Positif

      Aktivitas penggunaan internet yang sering dilakukan adalah game online.penggunaan game online dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Berbagai macam-macam dampak positif yang dialami oleh banyak orang seperti bisa mendapatkan teman banyak didunia *game online*, membantu meningkatkan imajinasi dan trategi dalam memuntaskan segala sesuatu serta dapat menghasilkan uang.Namun apabila siswa mulai masuk ketahap kecanduan *game online*.otomatis siswa tersebut akan

mendapatkan dampak buruk dari bermain game online, salah satunya menurunnya minat belajar.

b. Dampak Negatif

Game online yang berlebihan bisa juga dikatakan kecanduan *game online*. berbagai dampak yang timbul dari *kecanduan game online* ini, diantranya adalah adanya kemungkinan gangguan kesehatan pada pecandu game online, selain itu kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi dan hasil belajar siswa disekolah serta keungan pada siswa. Banyak nya kerugian-kerugian yang dialami oleh siswa yang telah kecanduan game online

Silvianetri (2021: 47-48) mengungkapkan bahwa bermain game online mengakibatkan dampak positif dan negatif pada kognitif dan emosi yaitu sebagai berikut:

a. Dampak positif secara kognitif: meningakatkan wawasan dan keterampilan berpikir, berbagai ide kreatif. Dampak negatifyang ditimbulkan: menyebabkan kelupaan, panik, pikiran buntu, dan kurangnya berpikir logis.
b. Dampak positif secara emosional: menciptakan kebahagiaan, optimisme, motivasi, dan antusiasme. Dampak negatif yang ditimbulkan: kecemasan, keputusasaan, kesedihan, dendam, kemarahan, dan frustasi.

3. Implikasi Layanan BK untuk Mengurangi Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Siswa

Berdasarkan penjelasan terkait dengan kegiatan layanan yang dilakukan oleh guru BK untuk mengurangi kecanduan *game online* ditemukan bahwa guru BK telah melakukan kegiatan layanan BK berupa:

a. Bimbingan klasikal, yaitu memberikan pemahaman tentang layanan BK dalam membantu permasalahan dan kesulitan siswa termasuk siswa yang mengalami kecanduan game online yang berdampak pada hasil belajarnya. Layanan yang diberikan oleh guru BKyaitu memberikan materi-materi atau pemahaman tentang dampak

kecanduan game online,tanya jawab, serta berdiskusi melalui media secara langsung saat di dalam kelas.

b. Konseling individual yaitu dengan layanan konseling individual, karna layanan inilah yang paling efektif untuk membantu siswa yang dilakukan secara bertatap muka secara langsung dan melaksanakan layanan individual ini secara bertahab agar permasalahan pada siswa tersebut benar-benar teratasi secara maksimal dan efektif.
c. Bimbingan kelompok dan konselinng kelompok ini mendiskusikan tentang permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan dipecahkan bersama-sama. Pada layanan ini guru BK membagi kelompok-kelompok kecil dengan topik kecanduan game online serta memecahkan permasalahan dengan cara berkelompok .

Dalam beberapaartikel ditemukan layanan yang diberikan untuk mengurangi dampak kecanduan game online tehadap siswa yaitu:

a. layanan yang telah diberikan kepada siswa dalam mengurangi dampak kecanduan game online ini adalah layanan konseling individual dan kunjungan rumah. Pada saat melakukan kunjungan rumah guru BK mendapat informasi dari orang tua siswa bahwa mereka kurang perthatian terhadap anaknya sehingga siswa tersebut melampiaskan untuk bermain game online, maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut guru BK memberikan pelayanan dan bimbingan kepada siswa lebih mendalam(Roza Mairistia : 2020).
b. layanan BK yang sudah diberikan kepada siswa yang kecenderungan bermain game online adalah menggunakan layanan konseling individual dan informasi kepada siswa tentang bagaimana bahaya dan dampak dari bermain game online(Asyiqiah, dkk: 2020).
c. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain game online adalah memberikan layanan bimbingan dan konseling yang tepat, seperti memberikan layanan informasi tentang memanfaatkan waktu dengan melakukan hal-hal yang positif,

layanan penguasaan konten dengan cara mengendalikan diri dari kecanduan game online, serta memberikan bimbingan kolompok dengan topik dampak negatif kecanduan game online serta membagi antara waktu bermain dan belajar (Janah, Sari: 2019)

d. Upaya dalam mengatasi kecanduan game online dapat dilaksanakan melalui layanan konseling individual dengan teknik konseling *self* untuk mengetahui lebih lanjut tentang permasalahan yang terjadi pada diri siswa, kemudian guru BK juga memberikan perhatian khusus terhadap siswa yang sudah mengalami kecanduan bermain game online, dengan memberikan layanan konseling individual dianggap bisa membantu mengentaskan permasalahan siswa yang sudah kecanduan game online.

Berdasarkan penjelasan terkait dengan kendala-kendala yang ditemui oleh guru BK yaitu baik itu internal maupun eksternal diantaranya saat pemberian layanan kepada siswa yaitu pada saat melaksanakan kegiatan layanan konseling siswa tidak fokus dalam melaksanakan kegiatan, serta pada saat pemberian layanan individual siswa tidak begitu serius.Kendala yang dialami guru BK saat pemberian layanan adalah kurangnya respon dan komunikasi dari peserta didik karena perberian layanan melalui daring/ online sehingga beliau tidak dapat melihat langsung bagaimana keadaan dan perkembangan siswa tersebut (Asyiqah: 2020)

Guru BK juga melakukan solusi-solusi agar kendala itu bisa teratasi dimulai dari pemberikan layanan klasikal, kelompok, dan individual. Jika permasalahan siswa yang kecanduan *game online* tidak dapat teratasi maka dilakukan konseling individual semaksimal mungkin dengan cara terus-menerus dan meberikan perhatian ke pada siswa dan mengingatkan kembali akan bahayanya bermain game online secara terus-menerus. Jika konseling individual belum maksimal maka dilakukan kembali konseling individu lanjutan agar siswa benar-benar bisa terlepas dari kecanduan *game online*.

Menurut Asyiqah (2020) solusi yang diberikan kepada siswa untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online menggunakan fungsi layanan BK yaitu:

a. Fungsi pencegahan, melalui fungsi ini, pelayanan bimbingan dan konseling dimaksudkan untuk mencegah timbulnya masalah pada diri siswa sehingga mereka terhindar dari berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya.
b. Fungsi pemahaman, fungsi ini dilaksanakan dalam rangka memberikan pemahaman tentang diri klien atau siswa berserta permasalahannya dan juga lingkungannnya oleh klien itu sendiri dan oleh pihak-pihak yang membantunya (pembimbing).
c. Fungsi pengentasan, upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan siswa pada hakikatnya merupakan upaya pengentasan.
d. Fungsi pengawasan, mambantu peserta didik memperoleh pembelaan atas hak dan atau kepentingannya yang kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan temuan di atas terkait dengan implikasi layanan BK dalam mengatasi kecanduan *game online* pada siswa dapat penulis simpulkan bahwa guru BK memberikan layanan-layanan konseling yang dapat memenuhi fungsi-fungsi layanan BK yaitu: fungsi pencegahan sehingga siswa dapat mengatasi kecanduan game online, fungsi pemahaman yang membawa siswa untuk memahami tentang bahaya dari dampak bermain game online, fungsi pengentasan mengatasi masalah siswa yang sudah mengalami kecanduan game online, setelah diberikan layanan maka dilakukanlah fungsi pengawasan dengan tujuan agar siswa dapat membatasi dalam bermain *gameonline*. Dengan adanya fungsi-fungsi dari layanan konseling tersebutmaka proses pemberian layanan kepada guru BK akan berjalan semaksimal mungkin dan hasil dari layanan tersebut sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai fenomena dan dampak kecanduan game online dan implikasinya terhadap layanan pada siswa MAN 2 solok disimpulkan bahwa:

Fenomena masalah siswa yang kecanduan bermain *game online* tersebut menjadi hal yang sangat perlu untuk di segera ditangani, karena ketika sesorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberi manfaat bagi penggunanya. Namun disayangkan, saat ini banyak orang yang telah menjadi kecanduan bermain game online tersebut sehingga mereka menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak dan remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan justru dapat merugikan diri sendiri seperti:Segi prestasi, karena terlalu sering bermain game online, waktu belajar berkurang bahkan bisa sama sekali tidak menyisihkan waktu untuk belajar, menurunkan semangat belajar siswa .Segi keuangan, anak pecandu game online cenderung lebih boros, bahkan suka berbohong tentang uang, atau bahkan sampai mencuri uang orang tua agar bisa bermain game online. Segi kesehatan, siswa anak yang terlalu sering bermain game online sering lupa akan waktu, dan lupa akan makan, sehingga dapat mengganggu jadwal tidur serta makan, yang akan menimbulkan penyakit pada tubuhnya.

Bermain *game online* menimbulkan dampak postif dan dampak negatif yaitu: Dampak Positif, Berbagai macam-macam dampak positif yang dialami oleh banyak orang seperti bisa mendapatkan teman banyak didunia *game online*, membantu meningkatkan imajinasi dan trategi dalam memuntaskan segala sesuatu serta dapat menghasilkan uang. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengakibatkan kesehatan terganggu pada pecandu game online, selain itu kerusakan fisik juga sangat mungkin

terjadi dan hasil belajar siswa disekolah serta keungan pada siswa. Banyak nya dampak yang dialami oleh siswa yang telah kecanduan game online

Implikasi layanan BK untuk menguragi tingkat kecanduan game online adalah guru BK memberikan layanan-layanan BK kepada siswa seperti: Bimbingan klasikal, layanan individual, serta bimbingan kelompok dan konseling kelompok agar layanan tersebut berjalan dengan efektif maka guru BK merancang program tahunan, semesteran dan RPL.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

   Kecanduan game online pada siswa MAN 2 Solok dipenagruhi oleh faktor teman, lingkungan dan faktor game yang dimainkan itu sendiri. sehingga membuat siswa merasa ingin memainkan game online secara terus menerus yang mengakibatkan siswa MAN 2 Solok mengalami kecanduan.

2. Praktis
   a. dapat digunakan atau dijadikan sebagai motivasi bagi siswa yang mengalami kecanduan game online agar bisa lepas dari bermain game online
   b. untuk menambah pengetahuan mereka tentang bahayanya dan dampak dari kecanduan bermain game online.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pmbahasan serta kesimpulan yang telah ditemukan, ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan sebagai tindak lanjut dalam penelitian ini. Beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Kecanduan dalam game online pada siswa MAN 2 Solok masih banyak dijumpai, dalam hal ini dibutuhkan perhatian yang lebih dari orangtua, guru dan lingkungan sekitar.
2. Layanan yang diberikan oleh guru BK dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa yang telah penulis dapat dari guru BK itu

sendiri sudah cukup baik dan alangkah baiknya lagi lebih ditingkatkan kepada siswa lainnya yang memiliki permasalahan yang sama ataupun siswa yang baru mengenal game online agar tidak terjadinya kecanduan.

3. Kepala sekolah dan personil sekolah dapat ikut serta dan bekerja sama dalam mengatasi tingkat kecanduan game online pada siswa MAN 2 Solok.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, S dan Karneli, Y. 2020. *Kecanduan Game Online: Penanganan Dalam Konseling Individual*. Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konselinng, 17 (2) 9-20

Adiningtiyas, S, W. 2017. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling, 4 (1)

Afifuddin Dan S. B. Ahmad. 2009. *Metodologi Penelitia Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia

Asyiqah, M, Z, Dkk. 2020. *Upaya Guru Bimbingan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain Game Online Di Smp Negeri 31 Banjarmasin.* JurnalMahasiswa BK An-Nur

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesi*. Ed. III.

Desmita. 2006. *Psikologi Perkembagan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Fitri, E, Dkk.2018. *Konsep Adaksi Game Online dan Dampak Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran BK*. Jurnal Konseling Dan Pendidikan, 6 (2) 211-219

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Janah, N dan Sari,K.W. 2019. *Analisis Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa Serta Implikasi Dalam Bimbingan Konseling*. Jurnal Psikodidaktika, Vol. 4, No. 1

Kukuh, A, I. 2016. *Fanomena Permainan Game Online Defencse Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Kustiawan, A, A dan Utomo, A.W. 2019. *Jangan Suka Game Online*. CV AE. Media Grafika. Jawa Timur.

Lestari, A. 2016. *Sosial Dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal*. Jurnal Inteaksi, Vol. 5, No. 2, 20

Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gaung Prasede Press

Mertika dan Dewi, M. 2020. Fanomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. STKIP Singkawang, Vol. 3 No. 2, 99-104.

Moeloeng, L, J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Novrialdy, E. 2019. *Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. Buletin Psikologi 27(2): 148-158.

Pirantika, A dan Purwati, R, S. 2017. *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajinng 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*. Universitas PGRI Yogyakarta.

POP BK SMA. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Atas (SMA).* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Derektorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Risnalki. 2016. *Hubungan Adaksi Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Sungai Tarab*. Bimbingan dan Konseling. IAIN Batusangkar.

Prayitno, dan A, Erman.2004. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, Jakarta : PT.Rineka Cipta.

Silvianetri. 2021. *Impact of Social Media Use on Community Psychology and Its Implications in Counseling*. Jurnal Ilmiah Sosial Keagamaan, Vol. 5 (1), No. 42-50

Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. 2013.*Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif, dan R&D.* . Bandung: Alfabeta

Syah, Darwan, Dkk. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press

Toharin. 2013.*Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers

Tri, R, A. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. JUTIM, Vol. 1, No.1

Trisnani, R, P dan Wardani, S. Y. 2018. *Stop Kecanduan Game Online Mulai Sekarang*. UNIPMA: Madium Jawa Timur.

Winkel, W, S, dan M.M Sri Hastuti, 2007 *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

LAMPIRAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing proposal skripsi atas nama **Indri Dwi Novita Sari, NIM. 1730188027**, dengan judul **"FENOMENA DAN DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS PADA SISWA MAN 2 SOLOK)"** menandang bahwa proposal skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat dilanjutkan kepenelitian.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 30 Desember 2021

Mengetahui
Ketua jurusan Bimbingan dan Konseling

Dr Dasril S Ag. M.Pd.
19750201 2005011 007

Pembimbing,

Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons
19680319 199603 2 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Batusangkar

Dr. Adripen M.Pd
NIP 19650504 199303 1 003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR LEMBAGA
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jl. Sudirman No.137 Kubung Limo Kaum Batusangkar 27213, Telp. (0752) 71158, Ext 120, Fax. (0752) 71870
Website: www.pplpmbatusangkar.ac.id e-mail: lppm@iainbatusangkar.ac.id

Nomor : B- 1139 /In.27/L.I/TL.00/01/2022 06 Januari 2022
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Rangkap
Perihal : *Mohon Rekomendasi Surat Izin Penelitian*

Yth. Kepala Kementerian Agama Kabupaten Solok
Koto Baru

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM	:	Indri Dwi Novita Seri / 1730108027
Tempat/Tanggal Lahir	:	Singkarak, 17 November 1998
Kartu Identitas	:	KTP: 1302114107960027
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Bimbingan dan Konseling
Alamat	:	Jorong Kubang Gajah Negari Singkarak Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian	:	**Fenomena dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling (Studi Kasus Pada Siswa MAN 2 Solok)**
Lokasi	:	MAN 2 Solok
Waktu	:	07 Januari 2022 s.d 07 Maret 2022
Dosen Pembimbing 1	:	Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons
2	:	-

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.

Dr. H. Muhammad Fazis, M.Pd.

Tembusan:
1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Bimbingan dan Konseling IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)

Pedoman Wawancara
31/12 2020

PEDOMAN WAWANCARA

Nama: Indri Dwi Novita Sari

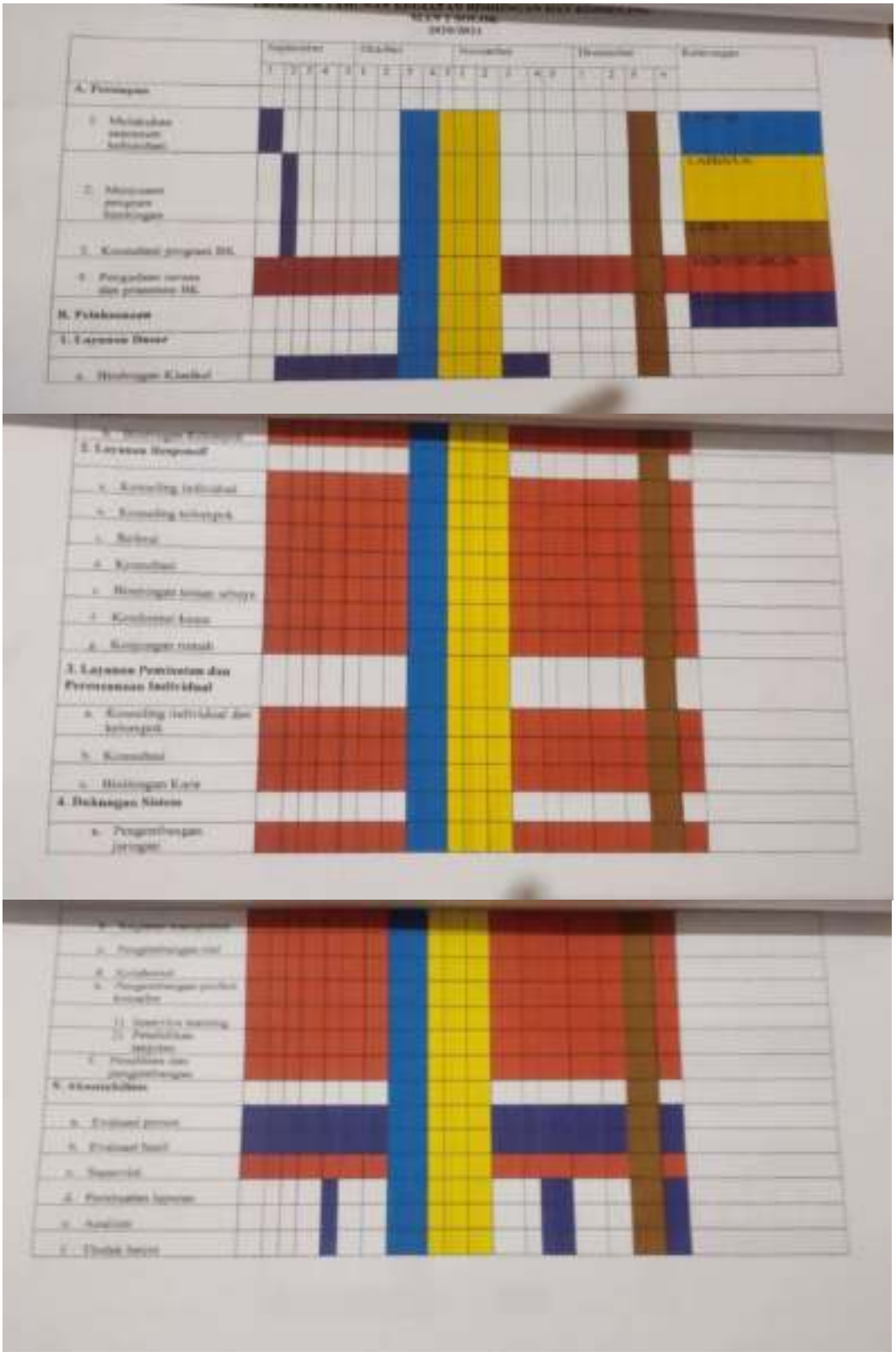
Nim: 17201080827

Jurusan: Bimbingan dan Konseling

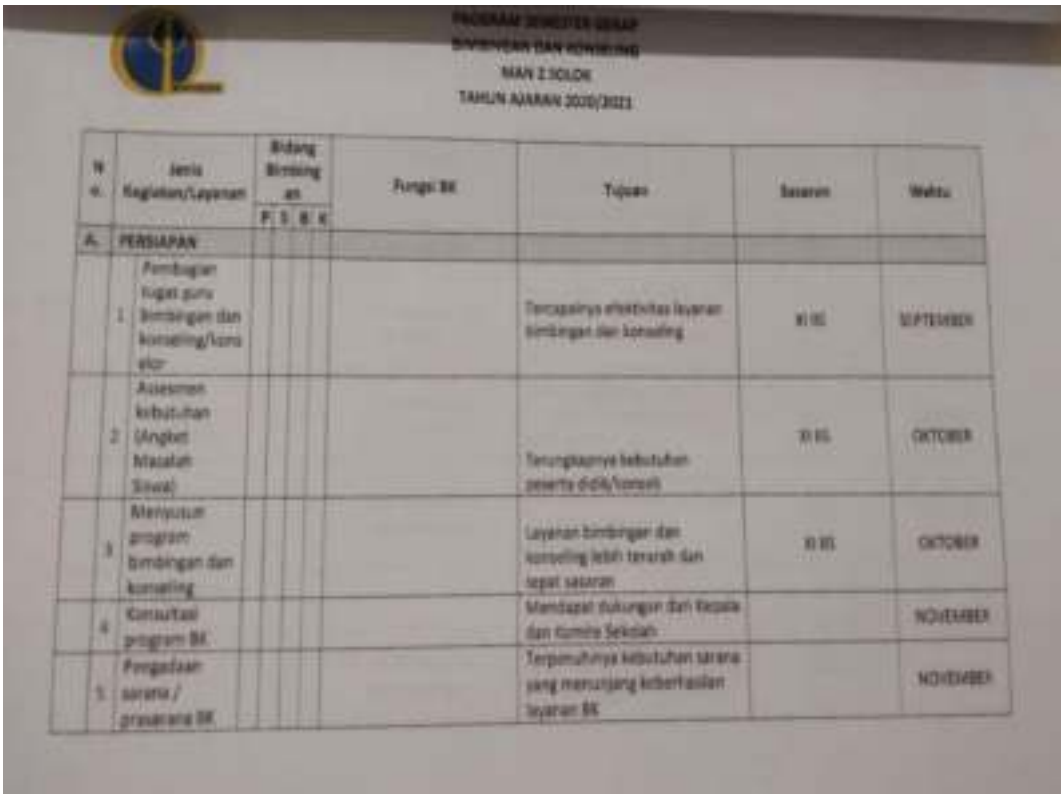
Judul: Fenomena dan Dampak Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling (Studi Kasus Pada Siswa Man 2 Solok)

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian
1.	Bagaimana kecanduan bermain game online pada siswa MAN 2 Solok	1. Sejak kapan anda mengenal game online? 2. Game online apa saja yang anda mainkan? 3. Berapa jam anda bermain game online? 4. Waktu kapan saja anda bermain game online? 5. Siapa saja teman yang anda ajak untuk bermain game online? 6. Dimana anda bermain game online?
2.	Apa saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online terhadap siswa MAN 2 Solok	1. Apakah ada dampak bagi kesehatan, belajar dan keuangan yang ditimbulkan dari bermain game online tersebut? 2. Apa saja keuntungan yang ananda dapatkan dari bermain game online? 3. Apa saja kerugian yang ananda alami dalam bermain game online? 4. Faktor apa yang membuat ananda menjadi kecanduan dalam bermain game online?
3.	Bagaimana implikasi layanan BK untuk mengurangi tingkat kecanduan game online pada siswa	1. Apakah ada larangan untuk membawa hp kesekolah? 2. Apa sanksinya bagi siswa yang melanggar? 3. Apakah ibuk menemukan siswa yang kecanduan game online? 4. Apa dampak yang terlihat dari kecanduan game online bagi siswa? 5. Apa ada program yang disiapkan untuk siswa yang kecanduan game online?
		mengalami kecanduan game online? 9. Apakah ada kendala yang ibuk alami saat memberikan layanan BK kepada siswa? 10. Bagaimana cara untuk mengatasi kendala tersebut?

Program Tahunan

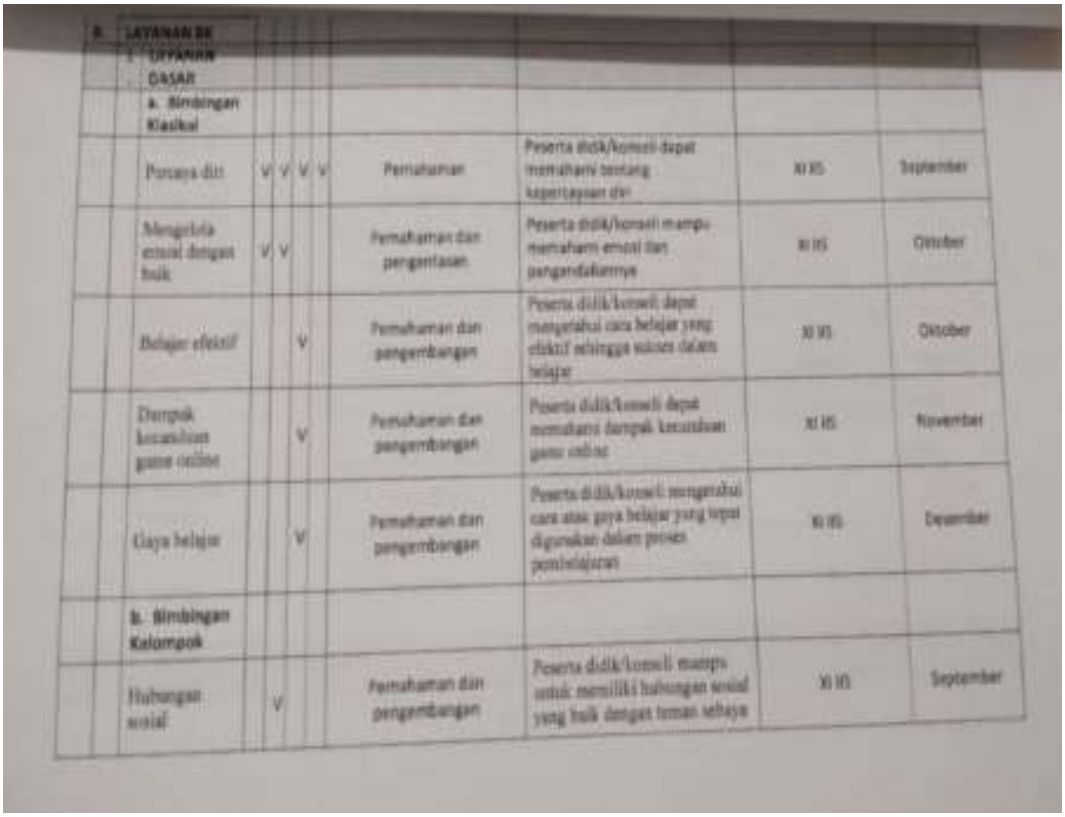


Program Semesteran

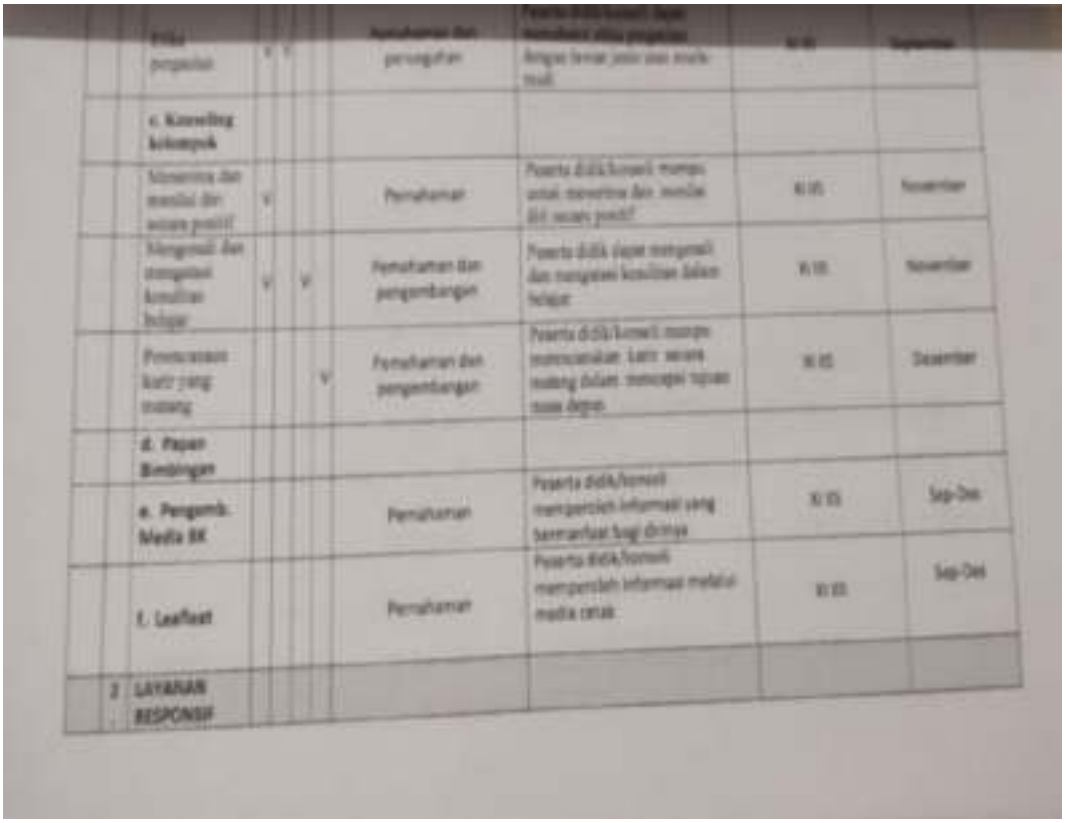


PROGRAM SEMESTER GENAP
BIMBINGAN DAN KONSELING
MAN 2 SOLOK
TAHUN AJARAN 2020/2021

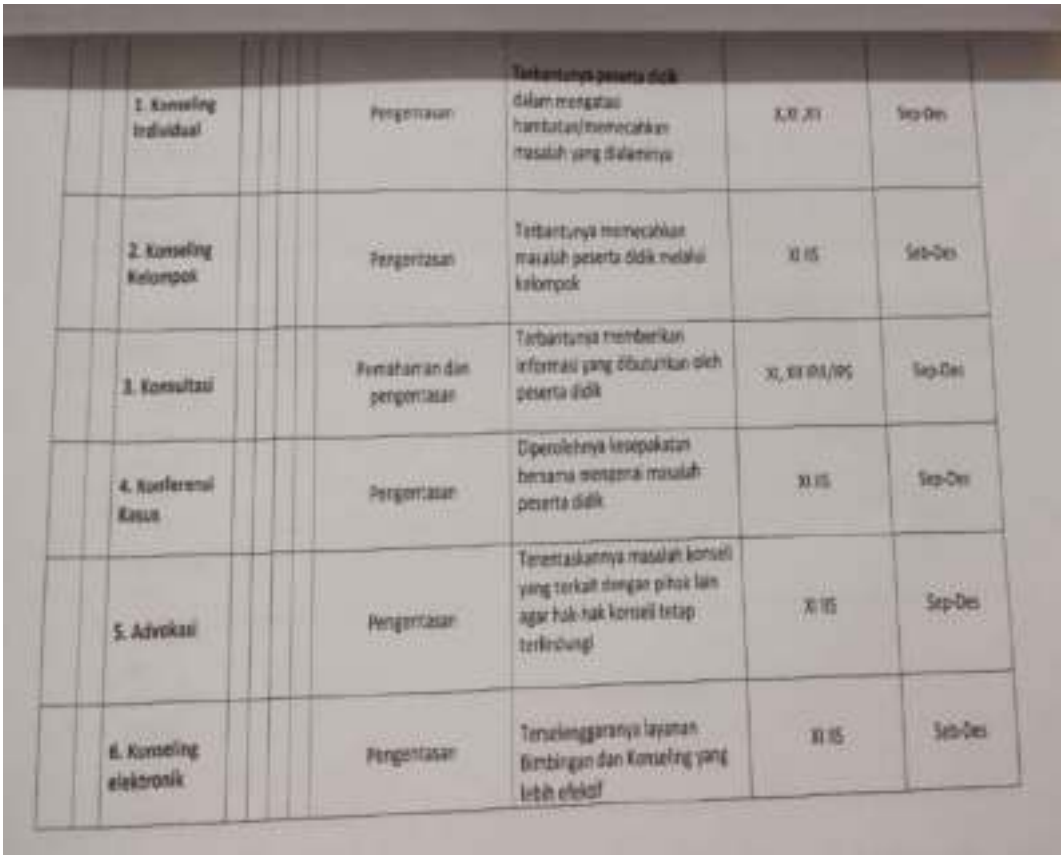
No.	Jenis Kegiatan/Layanan	Bidang Bimbingan P	S	B	K	Fungsi BK	Tujuan	Sasaran	Waktu
A.	PERSIAPAN								
	1. Pembagian tugas guru bimbingan dan konseling/konselor						Tercapainya efektivitas layanan bimbingan dan konseling	XI IIS	SEPTEMBER
	2. Assesmen kebutuhan (Angket Masalah Siswa)						Terungkapnya kebutuhan peserta didik/konseli	XI IIS	OKTOBER
	3. Menyusun program bimbingan dan konseling						Layanan bimbingan dan konseling lebih terarah dan tepat sasaran	XI IIS	OKTOBER
	4. Konsultasi program BK						Mendapat dukungan dari Kepala dan Komite Sekolah		NOVEMBER
	5. Pengadaan sarana / prasarana BK						Terpenuhinya kebutuhan sarana yang menunjang keberhasilan layanan BK		NOVEMBER



B.	LAYANAN BK								
	1. LAYANAN DASAR								
	a. Bimbingan Klasikal								
	Percaya diri	V	V	V	V	Pemahaman	Peserta didik/konseli dapat memahami tentang kepercayaan diri	XI IIS	September
	Mengelola emosi dengan baik	V	V			Pemahaman dan pengentasan	Peserta didik/konseli mampu memahami emosi dan pengendalianya	XI IIS	Oktober
	Belajar efektif			V		Pemahaman dan pengembangan	Peserta didik/konseli dapat mengetahui cara belajar yang efektif sehingga sukses dalam belajar	XI IIS	Oktober
	Dampak kecanduan game online			V		Pemahaman dan pengembangan	Peserta didik/konseli dapat memahami dampak kecanduan game online	XI IIS	Nowember
	Gaya belajar			V		Pemahaman dan pengembangan	Peserta didik/konseli mengetahui cara atau gaya belajar yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran	XI IIS	Desember
	b. Bimbingan Kelompok								
	Hubungan sosial		V			Pemahaman dan pengembangan	Peserta didik/konseli mampu untuk memiliki hubungan sosial yang baik dengan teman sebaya	XI IIS	September



		Kritik pengalaman	V	V	Pemahaman dan penyajian	Peserta didik/konseli dapat memahami kritik pengalaman dengan benar yaitu dan mulia mulia	XI IS	September
		c. Konseling kelompok						
		Menerima dan menilai diri secara positif	V		Pemahaman	Peserta didik/konseli mampu untuk menerima dan menilai diri secara positif	XI IS	November
		Mengenali dan mengatasi kondisi belajar	V	V	Pemahaman dan pengembangan	Peserta didik dapat mengenali dan mengatasi kondisi dalam belajar	XI IS	November
		Pemecahan kasi yang matang		V	Pemahaman dan pengembangan	Peserta didik/konseli mampu memecahkan kasi secara matang dalam mencapai tujuan masa depan	XI IS	Desember
		d. Papan Bimbingan						
		e. Pengemb. Media BK			Pemahaman	Peserta didik/konseli memperoleh informasi yang bermanfaat bagi dirinya	XI IS	Sep-Des
		f. Leaflet			Pemahaman	Peserta didik/konseli memperoleh informasi melalui media cetak	XI IS	Sep-Des
	2	LAYANAN RESPONSIF						

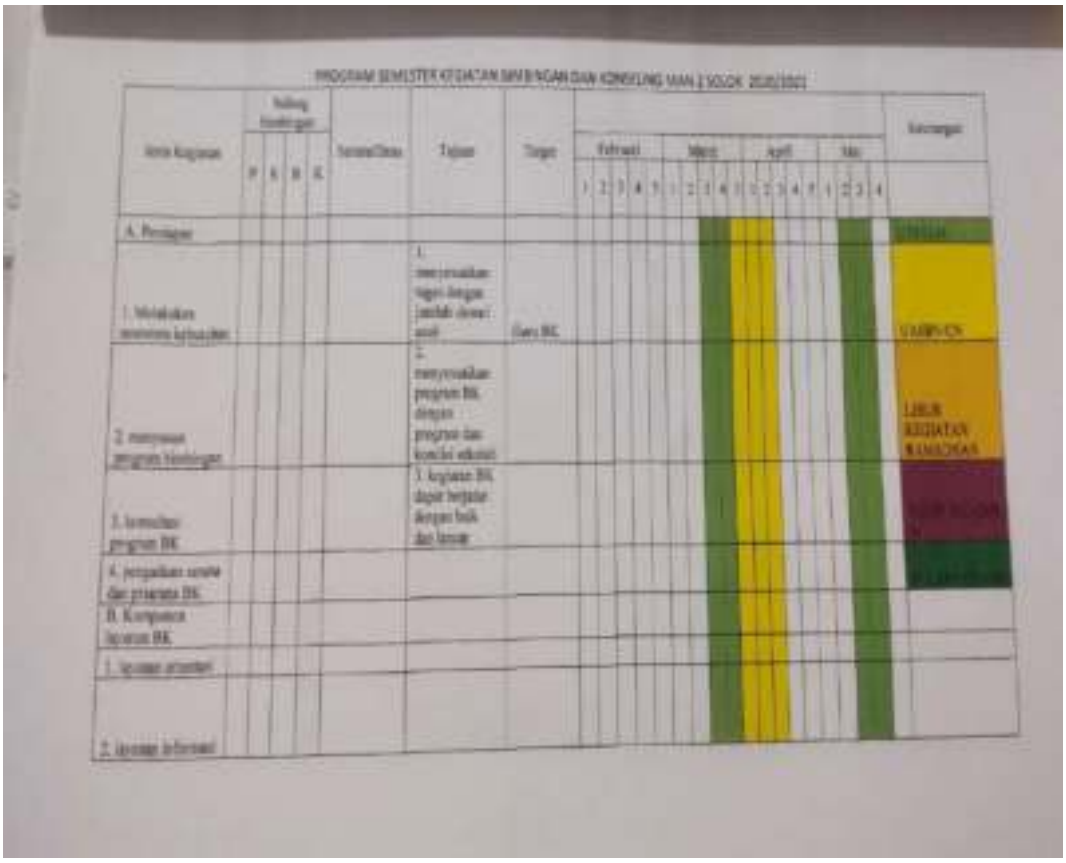


		1. Konseling Individual			Pengentasan	Terbantunya peserta didik dalam mengatasi hambatan/memecahkan masalah yang dialaminya	X, XI XII	Sep-Des
		2. Konseling Kelompok			Pengentasan	Terbantunya memecahkan masalah peserta didik melalui kelompok	XI IS	Seb-Des
		3. Konsultasi			Pemahaman dan pengentasan	Terbantunya memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik	XI, XII IPA/IPS	Sep-Des
		4. Konferensi Kasus			Pengentasan	Diperolehnya kesepakatan bersama mengenai masalah peserta didik	XI IS	Sep-Des
		5. Advokasi			Pengentasan	Terentaskannya masalah konseli yang terkait dengan pihak lain agar hak-hak konseli tetap terlindungi	XI IS	Sep-Des
		6. Konseling elektronik			Pengentasan	Terselenggaranya layanan Bimbingan dan Konseling yang lebih efektif	XI IS	Seb-Des

	7. Kritik masalah		Pemahaman dan pengertiaan	Pertanyaan/isu masalah peserta didik/konseli yang		
3.	PEMINATAN DAN PERENC. INVIDIVUAL					
4.	DUKUNGAN SISTEM					
	a. Melaksanakan dan menindak lanjuti asesmen			Pengumpulan data dan kebutuhan peserta didik		
	b. Kunjungan rumah			Mengetahui langsung kondisi peserta didik di lingkungan rumah		
	c. Menyusun dan melaporkan program bimbingan dan konseling			Pertanggungjawaban kinerja kepada kepala sekolah		

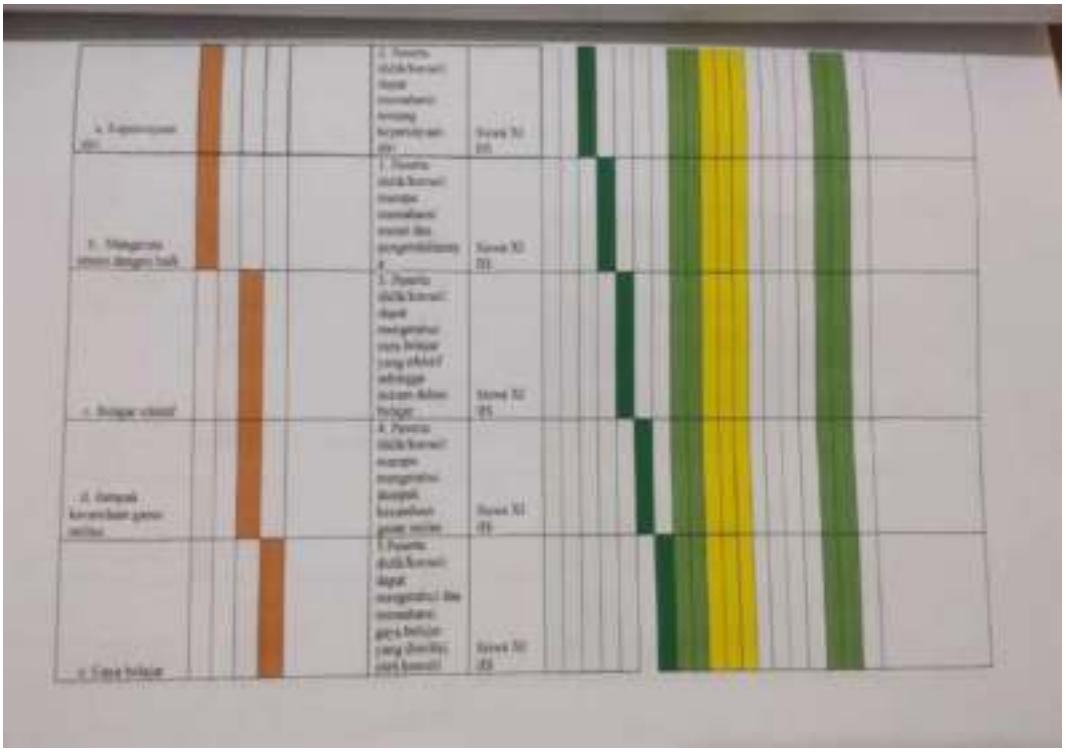
	d. Membuat evaluasi			Penilaian ketercapaian program layanan bimbingan dan konseling		
	e. Melaksanakan administrasi bimbingan dan konseling			Bukti fisik pelaksanaan bimbingan dan konseling		
	f. Pengembangan keprofesian konselor			Pengembangan diri / profesi		

Program Semesteran Kegiatan

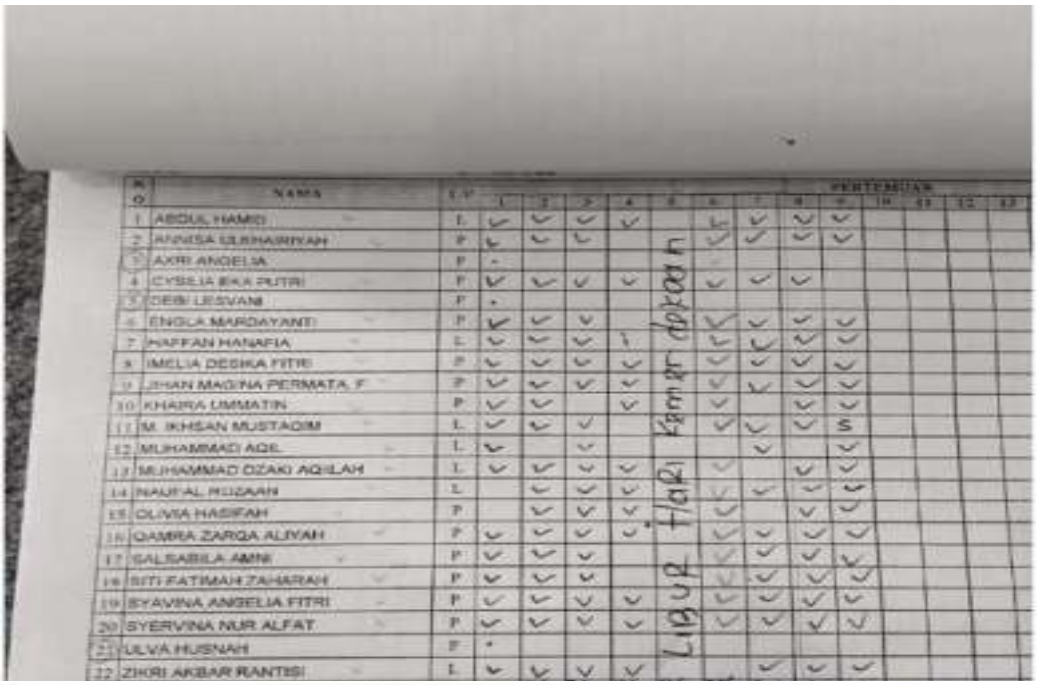


PROGRAM SEMESTER KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING MAN 2 SOLOK 2020/2021

Jenis Kegiatan	Nilang Kondisi gan				Sasaran/Siswa	Tujuan	Target	Februari				Maret				April				Mei				Keterangan
	P	K	B	K				1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
A. Persiapan																									
1. Melakukan						1.																			
2.						2.																			
3.						3. kegiatan BK																			
4.																									
B. Kompetensi																									
1.																									
2.																									



Absensi Siswa



NO	NAMA	L/P	PERTEMUAN											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	ABDUL HAMID	L	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
2	ANNISA SUBHAIRIYAH	P	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓			
3	AXRI ANGELIA	P	-											
4	CYSILIA EKA PUTRI	P	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				
5	DEBI LESVANI	P	-											
6	ENGLA MARDAYANTI	P	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓			
7	HAFFAN HANAFIA	L	✓	✓	✓	i		✓	✓	✓	✓			
8	IMELIA DESIKA FITRI	P	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
9	JIHAN MAGINA PERMATA. F	P	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
10	KHAIRA UMMATIN	P	✓	✓		✓		✓	✓	✓	S			
11	M. IKHSAN MUSTAQIM	L	✓	✓	✓			✓	✓	✓	S			
12	MUHAMMAD AQIL	L	✓		✓				✓		✓			
13	MUHAMMAD DZAKI AQILAH	L	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓			
14	NAUFAL RIZQAAN	L		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
15	OLIVIA HASIFAH	P		✓	✓	✓				✓	✓			
16	QAMRA ZARQA ALIYAH	P	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
17	SALSABILA AMNI	P	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓			
18	SITI FATIMAH ZAHARAH	P	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓			
19	SYAVINA ANGELIA FITRI	P	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
20	SYERVINA NUR ALFAT	P	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓			
21	ULVA HUSNAH	P	-											
22	ZIKRI AKBAR RANTISI	L	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓			

NO	NAMA	L/P	PERTEMUAN											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	ANGGUN KEMALA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
2	ARDIANSYAH	L												
3	AULIA PUTRI PERMADI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	i	✓	✓			
4	AVIVAH ZELSIS FITRAMA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
5	AZIZAH ANUGRAH	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
6	BERIMANA FADHIL SYUKUR	L	✓			✓		✓	✓	✓	✓			
7	EFRILIATIL MUTMAINNAH	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
8	ELSA SEPTRIA DARMA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
9	FARHAN PINTO SUBHANA	L	✓		✓						✓			
10	JASMINE HUSNAA AQILA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
11	LATHIFAH KALTSUM	P	✓		✓	✓	✓	✓	✓	S	✓			
12	MAULIDIA HUSNA	P												
13	MEISYARIFAH HALWA	P	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓			
14	MUFLIF ROYHAN	L	✓				✓		✓	✓	✓			
15	NOVITA HELMI	P			✓	✓	✓	✓	✓	✓				
16	PEDRO DE GIBRAN	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
17	RAIDHA ELSA APRILIANTI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
18	RARA GUSNILA	P	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓			
19	SALWA ADIMAYA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
20	SARAH GHINA TSABITA	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
21	VANESA HASNA RAHMAN	P	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
22	YOLANDA AISYAH PUTRI	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			

MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SOLOK
KAWASAN BEBAS
ASAP ROKOK