

**PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM  
MENANGANI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
MADRASAH ALIYAH NEGERI BONDOWOSO**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:

**SAIFUL BAHRI**  
**NIM.D20183048**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
2023**

**PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM  
MENANGANI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
MADRASAH ALIYAH NEGERI BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam



Oleh:  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**  
**SAIFUL BAHRI**  
**NIM.D20183048**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
2023**

**PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM  
MENANGANI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
MADRASAH ALIYAH NEGERI BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

Oleh:

SAIFUL BAHRI  
NIM. D20183048

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

  
Arrumaisha Fitri, M.Psi  
NIP. 198712232019032005

**PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM  
MENANGANI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA  
MADRASAH ALIYAH NEGERI BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan Memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam

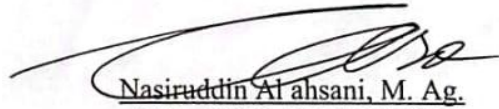
Hari : Kamis  
Tanggal: 22 Juni 2023  
Tim Penguji

Ketua



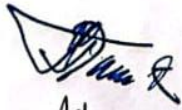

Nasobi Niki Suma, M. Sc  
NIP. 198907202019031003

Sekretaris




Nasiruddin Al ahsani, M. Ag.  
NIP. 199002262019031006

Anggota :

1. Dr. Imam Turmudi, S. Pd., M.M . (  )
2. Arrumaisha Fitri, M. Psi (  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Dakwah



  
Prof. Dr. Ahidul Asror, M. Ag.  
NIP. 197406062000031003

## MOTTO

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ  
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran. (Q.S. Al-‘Asr. 1-3).\*



---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*.

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT, dengan segala puji dan syukur, atas rahmat dan kebaikan-Nya sehingga saya dapat menyusun skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yang tak henti-hentinya mendoakan keberhasilan saya dalam menuntut ilmu, dengan terus memberikan dukungan dalam bentuk materi ataupun semangat sepanjang perjalanan akademis saya.
2. Terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Arrumaisha Fitri, M.Psi yang telah bersedia dengan sabar meluangkan waktunya dengan tulus dalam memberikan bimbingan, arahan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. H.Saini, S.Ag.M.Pd.I. selaku Kepala sekolah di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di lembaganya.
4. Terima kasih kepada segenap informan yakni Bapak Supiyadi, S.Pd, Bapak Badri Al Khoiri, S.HI, Bapak Edy Purwanto, S.Kom, serta siswa dan wali murid yang telah bersedia menjadi informan dalam penelitian skripsi ini.
5. Kepada pimpinan, dosen, dan karyawan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah terlibat selama proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai.

6. Kepada Halimatus Sa'diah terima kasih sudah memberikan bantuan baik motivasi dan semangat untuk penulisan skripsi ini.
7. Kepada semua teman dan kerabat saya yang telah memberikan semangat dan menginspirasi saya, dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

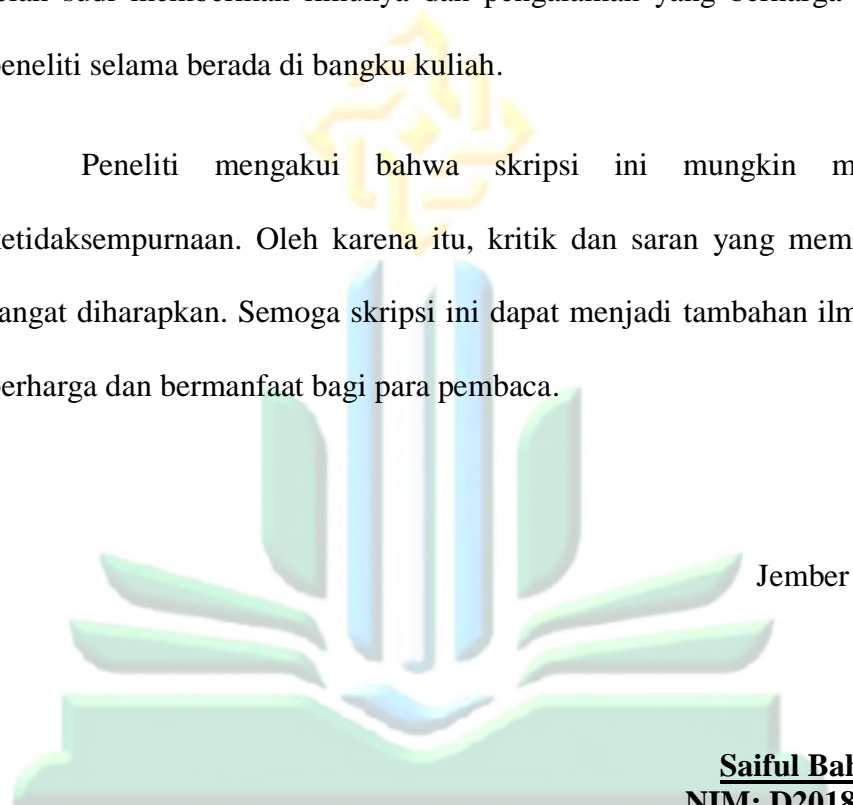
Alhamdulillah, penulis panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik dan segala nikmat-Nya selama penyusunan skripsi ini. Peneliti juga senantiasa mengirimkan sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai sarana mencari syafaat beliau di akhirat nanti. Skripsi ini merupakan syarat akhir untuk memperoleh gelar sarjana (S-1). Setelah melalui proses yang cukup panjang, akhirnya peneliti dapat menuntaskan skripsi yang berjudul “Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan *Game online* Pada Siswa MAN Bondowoso”. Menyelesaikan skripsi ini dengan izin Allah SWT dan dukungan berbagai pihak merupakan sesuatu yang sangat berarti bagi peneliti. Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., M.M selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
2. Prof Dr. Ahidul Asror, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.
3. H.saini, S.Ag.M.Pd.I. Selaku Kepala sekolah di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di lembaganya.
4. Muhammad Ardiansyah, M. Ag selaku Kepala Program Studi Bimbingan dan konseling Islam Fakultas Dakwah.



5. Ibu Arrumaisha Fitri, M.Psi selaku pembimbing skripsi, yang dengan kemurahan hatinya telah mencurahkan waktunya untuk memberikan dukungan, arahan, dan motivasi selama penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada seluruh bapak dan ibu dosen Fakultas Dakwah, yang selama ini telah sudi memberikan ilmunya dan pengalaman yang berharga kepada peneliti selama berada di bangku kuliah.

Peneliti mengakui bahwa skripsi ini mungkin memiliki ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat menjadi tambahan ilmu yang berharga dan bermanfaat bagi para pembaca.



**Saiful Bahri**  
**NIM: D20183048**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ABSTRAK

Saiful Bahri, 2023: *Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan Game online Pada Siswa MAN Bondowoso.*

**Kata Kunci:** Bimbingan dan Konseling, Kecanduan *Game online*.

*Game online* merupakan sarana hiburan yang dapat dimainkan dengan sebuah gawai dan dapat diakses secara *online* melalui jaringan internet. *Game online* memiliki dampak yang signifikan, terutama pada kemampuan belajar siswa. Dalam situasi tersebut, siswa menjadi ketagihan atau kecanduan *game online*. Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso (MAN Bondowoso) menjadi lokasi permasalahan terkait kecanduan *game online*. Dalam hal ini, beberapa siswa bergantung pada *game online* yang sering mereka mainkan di sekolah maupun sepulang sekolah. Berangkat dari masalah ini guru Bimbingan Konseling yang ada di MAN Bondowoso mencoba menangani ketergantungan yang dialami siswa agar tidak terus bertambah dan menyebabkan terganggunya proses belajar siswa. Tindakan tersebut juga didukung oleh peran beberapa siswa, beberapa guru dan keluarga dari siswa yang mengalami ketergantungan *game online*.

Fokus masalah yang diteliti yaitu: 1) Bagaimana proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*?. 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*?

Tujuan penelitian yang diteliti adalah: 1) Untuk mendeskripsikan dan memahami bagaimana proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*. 2) Untuk mendeskripsikan dan memahami faktor pendukung dan penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yang dilakukan yakni dengan *purposive sampling*, terdiri dari guru BK, guru wali kelas, siswa, dan wali murid. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, analisis data menggunakan model Miles Huberman. Kemudian, keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan yaitu: Proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* yakni dilakukan dengan beberapa langkah, diantaranya langkah identifikasi masalah, langkah diagnosis, langkah prognosis, langkah terapi, dan langkah evaluasi. Kemudian faktor pendukung dari proses bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* yaitu, konferensi kasus, dimana guru Bk, guru wali kelas dan guru mata pelajaran ikut serta dalam merentaskan permasalahan. Sedangkan faktor penghambatnya yakni kurangnya guru BK, kurang nyamannya sarana prasarana di ruang BK.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Istilah .....	9
F. Sistematika Pembahasan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	13
B. Kajian Teori .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	39

B. Lokasi Penelitian .....	39
C. Subjek Penelitian .....	40
D. Teknik Pengumpulan Data .....	41
E. Analisis Data.....	44
F. Keabsahan Data .....	44
G. Tahap-tahap Penelitian .....	46
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	49
B. Penyajian data dan Analisis .....	63
C. Pembahasan Temuan .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	17
Tabel 4.1 Struktur Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso .....	56
Tabel 4.2 Daftar Kepegawaian Madrasah di MAN Bondowoso .....	58
Tabel 4.3 Daftar Rekap Siswa-siswi MAN Bondowoso.....	59
Tabel 4.4 Daftar Sarana dan Prasarana di MAN Bondowoso.....	60
Tabel 4.5 Jadwal guru BK di MAN Bondowoso .....	62
Tabel 4.6 Data siswa kecanduan <i>Game online</i> .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur organisasi BK MAN Bondowoso .....	62
Gambar 4.2 Siswa Bermain <i>Game</i> Diarea Sekolah .....	67
Gambar 4.3 <i>Hanphone</i> siswa yang disita pihak sekolah.....	68
Gambar 4.4 Konseling Individu oleh guru BK MAN Bondowoso.....	72
Gambar 4.5 Pemanggilan wali murid.....	77



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin maju, telah berubah menjadi bagian terpenting bagi manusia. Faktanya terlihat dari banyaknya orang yang menggunakannya, terutama teknologi komputer yang dapat diakses melalui jaringan.<sup>1</sup> Era informasi dan komunikasi yang semakin maju, penting bagi kita untuk berhati-hati dalam memilih dan memilah informasi yang diterima. Salah satu diantaranya yaitu tentang pengaruh peningkatan teknologi *online* atau internet, yang memungkinkan untuk mendapatkan berbagai informasi dengan mudah. Berdasarkan data Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2012 mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 30 juta pengguna, tahun 2010 sebanyak 63 juta pengguna atau sekitar 24,23% dari jumlah penduduk Indonesia. Survei yang dilakukan APJII bersama Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2013 hasil mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta meningkat 13 persen dibanding tahun 2012.<sup>2</sup>

Internet menyediakan beberapa pilihan untuk hiburan dan pendidikan.

Diantara pilihan tersebut adalah kemunculan *game online* sebagai fitur yang sangat berkembang dan menawarkan banyak keuntungan bagi individu yang

---

<sup>1</sup>Sodiq Anshori, *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*, (Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya, 2019), hal 2.

<sup>2</sup> Azizah Batubara, Risma Dina, Ade Irma, dan Seget Tartiyoso, *Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan game Online Pada siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binjai*, (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol 11, No. 2, 2022), hal 68.

mencari hiburan di dunia *online*.<sup>3</sup> *Game online* merupakan sarana hiburan yang dapat dimainkan dengan sebuah gawai dan dapat diakses secara *online* melalui jaringan internet. Saat ini *game online* sangat populer, dan para pemain kerap kali menghabiskan begitu banyak waktunya untuk memainkannya, sehingga mereka mengabaikan kegiatan lain, seperti kegiatan akademik, tidur, makan, dan bahkan keterlibatannya dengan lingkungan sosial.<sup>4</sup> Semua orang, dari yang masih anak-anak hingga yang dewasa dapat bermain *game online* atau permainan *daring*, bahkan siswa dapat memainkannya mulai dari tingkat pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. *Game online* memiliki dampak yang signifikan, terutama pada kemampuan belajar siswa. Dalam situasi tersebut, siswa menjadi ketergantungan *game online* atau kecanduan *game online*.

Didalam agama pun dijelaskan bahwa ketergantungan atau kecanduan terhadap keindahan dunia itu dilarang, oleh karena itu adalah hal yang menipu dan kesia-siaan bagi kehidupannya, seperti yang terdapat dalam surah Fatir ayat 5 yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ فَلَا تَغُرَّنَكُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا وَلَا يَغُرَّنَكُم بِاللَّهِ الْغُرُورُ ﴿٥﴾

Artinya: “wahai manusia, sesungguhnya janji Allah itu benar. Maka, janganlah sekali-kali kehidupan dunia memperdayakan kamu dan janganlah

<sup>3</sup> Roza Mairistia, *Kecanduan game online dan penangannya pada siswa menengah pertama di Kota Madya Sabang*, (skripsi, Banda Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM, 2020), hal 6.

<sup>4</sup> Agustina, Dinah, Pasifikus, Serlie, *Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*, (Jurnal of Health and Behavioral Science, vol. 2, no. 2, 2020), hal 2.



(setan) yang pandai menipu memperdayakan kamu tentang Allah”.<sup>5</sup> (Q.S. Fatir: 5).

Ayat diatas dapat dipahami bahwa Allah SWT melarang manusia terhadap kenikmatan dunia, karena kenikmatan dunia hanya sementara dan akan sirna. Apalagi kenikmatan tersebut dapat menggantikan posisi Allah darinya, yakni dengan memprioritaskan kehidupannya hanya untuk dunia. Begitu juga dengan kecanduan *game online* yang merupakan kenikmatan dunia yang membuat orang terlena olehnya, sehingga banyak waktu dalam hidupnya hanya untuk bermain *game* namun mengabaikan dampak negatifnya, maka agama mengistilahkan itu dengan kedzoliman artinya memposisikan sesuatu bukan pada tempatnya.

Bermain *game online* dengan orang lain memungkinkan Anda untuk bersosialisasi, *game online* sering membuat pengguna kehilangan pandangan tentang kehidupan sosial mereka di dunia nyata. Di sisi lain, *game online* dapat membuat ketagihan bagi para pemainnya, dan jika hal ini terjadi, maka akan mempengaruhi aktivitas dan pertumbuhan seseorang. Area yang terpengaruh termasuk prestasi, keuangan, interaksi sosial, dan kesehatan.

Untuk pulih dari kecanduan *game online*, seseorang membutuhkan perawatan. Banyak cara yang digunakan untuk menanganinya, seperti memberikan bimbingan dan konseling.<sup>6</sup>

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 111 Tahun 2014 tujuan Bimbingan dan Konseling

---

<sup>5</sup> Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah.

<sup>6</sup> M. Maftuh Ridlo, “Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Siswa Pecandu Game online Di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkah Gresik”, (Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019), hal 5-6.

tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu peserta didik atau konseli agar dapat mencapai kematangan dan kemandirian dalam kehidupannya serta menjalankan tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, karir, secara utuh dan optimal. Berdasarkan Permendikbud, Nomor 11 Tahun 2014 (dalam Yusuf, 2017) bahwa pelayanan bimbingan dan konseling disatuan Pendidikan disusun sekurang kurangnya dengan menggunakan sistematika sebagai berikut: (1) Rasional, (2) Visi dan misi, (3) Deskripsi kebutuhan, (4) Tujuan, (5) Komponen program, (6) Bidang layanan, (7) Rencana oprasional (*action plan*), (8) Pengembangan tema atau topik, (9) Pengembangan rencana pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling (RPLBK), (10) Evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut, dan (11) Anggaran biaya.<sup>7</sup>

Sebuah proses menunjukkan arah, mengarahkan, membimbing, memberikan panduan, mengelola, mengatur, dan memberikan saran dapat dianggap sebagai konseling dan bimbingan. Proses membantu orang secara terus-menerus dan metodis memecahkan masalah yang mereka hadapi untuk mengembangkan kapasitas pemahaman diri mereka, kapasitas mereka untuk mewujudkan potensi mereka, atau kapasitas mereka untuk mencapai penyesuaian lingkungan, termasuk penyesuaian dalam konteks keluarga, kelas, dan masyarakat, semuanya termasuk dalam definisi bimbingan yang luas. Sementara Prayitno dan Erman mendefinisikan konseling sebagai interaksi satu-satu antara konselor dan klien yang memerlukan upaya khusus

---

<sup>7</sup> Azizah Batubara, Risma Dina, Ade Irma, dan Seget Tartiyoso, *Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecanduan game Online Pada siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binjai*, (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol 11, No. 2, 2022), hal 69.

dan penuh kasih, dilakukan dalam lingkungan profesional, dan didasarkan pada norma-norma yang diterima. Ada banyak jenis konseling yang ditawarkan oleh lembaga konseling, termasuk konseling individu dan kelompok.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso beberapa siswa bergantung pada *game online* yang sering mereka mainkan di sekolah maupun sepulang sekolah. Dalam hal tersebut terdapat ciri ciri yang telah diketahui pada siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Menurut penelitian, ada sekitar 70 siswa yang ketergantungan terhadap *game online*. Ciri-ciri yang ditemukan yaitu siswa membawa *handphone* ke sekolah sedangkan di sekolah melarang siswa untuk membawa *handphone*, siswa yang membawa *handphone* tersebut memainkan *handphone* pada saat jam istirahat, kemudian siswa sering tidur di kelas pada saat pelajaran, tidak fokus pada saat mengikuti pelajaran, dan sering terlambat masuk sekolah.<sup>9</sup> Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* berdampak buruk bagi siswa, salah satunya dalam segi belajar dan siswa dapat melakukan tindakan atau perilaku yang negatif. Pande dan Marheni mengklaim bahwa bermain *game online* seringkali membuat pemain menjadi terlalu terpaku pada gawainya sehingga mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti belajar.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Syafaruddin, Ahmad Syarqawi, Dina Nadira, "*Dasar-dasar bimbingan dan Konseling*", (Medan: Perdana Publishing, 2019), hal 17.

<sup>9</sup> Wawancara, oleh penulis, Bondowoso, 20 Januari, 2023.

<sup>10</sup> Maria, Dinah, Pasifikus, dan Serlie, *Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau dari kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada remaja*, (Jurnal Of health and Behavioral Science, Vol 2, No. 2, 2020), hal 203.

Hal demikian permasalahan terdapat di MAN Bondowoso, siswa yang kecanduan *game online* aktifitas belajarnya jadi terganggu. Awalnya hanya ditemukan beberapa siswa saja dalam kasus tersebut, namun lambat laun semakin bertambah. Berangkat dari masalah ini perlu penanganan khusus dalam mengurangi kecanduan *game online* pada siswa, salah satunya dengan peran guru Bimbingan Konseling atau konselor yang ada di MAN Bondowoso. Guru Bk atau konselor yang ada di sekolah mempunyai peran yang penting dalam mengentaskan permasalahan yang dihadapi siswa serta dapat membina atau membentuk tingkah laku positif pada siswa. Tindakan tersebut juga didukung oleh peran beberapa siswa, beberapa guru dan keluarga dari siswa yang mendapati ketergantungan *game online* tersebut.<sup>11</sup>

Penanganan permasalahan siswa yang kecanduan *game online* oleh guru bimbingan konseling MAN Bondowoso khususnya dengan cara melakukan bimbingan konseling, menyediakan siswa dengan terapi individu, konseling kelompok, atau bentuk konseling lainnya.<sup>12</sup> Maksud dari pelayanan konseling dan bimbingan yang disediakan di sekolah adalah untuk memaksimalkan potensi siswa. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa kemampuan, kecerdasan, serta minat siswa berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan mereka. Tujuan utama dari layanan konseling dan bimbingan adalah membantu siswa menangani hambatan atau masalah perkembangan dan memaksimalkan tugas perkembangan mereka sehingga

---

<sup>11</sup> Wawancara, oleh penulis, Bondowoso, 20 Januari, 2023.

<sup>12</sup> Wawancara, oleh penulis, Bondowoso, 21 Desember, 2022.

mereka dapat menangani semua masalah yang dihadapi dan mengekspresikan keterampilan, minat, dan bakat mereka di bidang pendidikan dan pekerjaan.<sup>13</sup>

Meskipun bimbingan dan konseling dapat membantu siswa mencapai potensi yang lebih baik, akan tetapi dalam penanganan bimbingan dan konseling yang dilakukan di MAN Bondowoso tidak dapat menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* secara keseluruhan. Sebagian guru wali kelas di MAN Bondowoso yang siswa didiknya mempunyai permasalahan terhadap kecanduan *game online* dengan sengaja menutupi dan tidak menindak lanjuti permasalahan tersebut kepada guru BK di sekolah. Maka dalam hal tersebut kasus ketergantungan *game online* yang dihadapi sama siswa MAN Bondowoso tidak mampu ditangani secara keseluruhan.<sup>14</sup>

Maka dalam permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan kajian dan menggunakan penjelasan tantangan di atas sebagai judul penelitian secara khusus yakni “Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan *Game online* Pada Siswa MAN Bondowoso”

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini antara lain dapat diketahui dari latar belakang penelitian *tersebut* di atas :

1. Bagaimana proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*?

---

<sup>13</sup> Syafaruddin, Ahmad Syarqawi, Dina Nadira, “*Dasar-dasar bimbingan dan Konseling*”, (Medan: Perdana Publishing, 2019), hal 19.

<sup>14</sup> Wawancara, oleh penulis, Bondowoso, 24 Januari 2023.

2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penjelasan tentang deskripsi yang akan dibahas dalam penelitian ini disediakan *dalam* tujuan penelitian.<sup>15</sup> Tujuan penelitian dalam hal penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan dan memahami bagaimana proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*.
2. Untuk mendeskripsikan dan memahami faktor pendukung dan penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Studi ini diharapkan bermanfaat dan dapat menjadi contoh bagaimana bimbingan dan konseling dapat digunakan untuk menangani ketergantungan siswa terhadap *game online* serta sebagai sumber lebih lanjut untuk kelanjutan studi melalui pemahaman yang berkembang, khususnya di ranah bimbingan konseling.

---

<sup>15</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2021), hal 92.



## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi MAN Bondowoso

Dapat memberikan saran dan informasi kepada MAN Bondowoso untuk digunakan sebagai pedoman penyuluhan dan bimbingan dalam menghadapi siswa yang ketergantungan *game online*. Selain itu, diharapkan adanya kemajuan dalam bimbingan dan konseling di MAN Bondosowo untuk membantu siswa yang ketergantungan *game online*.

### b) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini tentunya sangat bermanfaat dan memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi peneliti selanjutnya. Kajian ini berfungsi sebagai alat pembelajaran dan pengumpulan informasi, serta sebagai komponen dan prasyarat untuk ujian akhir.

## E. Definisi Istilah

Pemahaman sejumlah istilah kunci yang digunakan dalam literatur ilmiah adalah definisi istilah. Dalam judul penelitian, frase atau definisi istilah menjadi fokus utama peneliti. Tujuannya adalah untuk mencegah kesalahpahaman atas makna istilah yang dimaksudkan oleh peneliti.<sup>16</sup> Oleh karena itu, frase atau definisi istilah perlu didefinisikan. Istilah-istilah berikut digunakan dalam penelitian ini:

---

<sup>16</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press, 2021), hal 93.

## 1. Bimbingan dan Konseling

Bimbingan merupakan suatu bantuan yang diberikan kepada seseorang yang mempunyai masalah dengan mengarahkan, memberi tahu, dan menasehati agar dari tingkah laku yang negatif menjadi positif atau lebih baik. Sedangkan pengertian konseling adalah jenis bantuan yang dilakukan oleh seorang ahli yang bersifat interaksi antara konselor dan konseli yang berbentuk pertemuan dan mempunyai tujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh konseli, agar konseli bisa memecahkan masalahnya sendiri.

Jadi, pengertian bimbingan konseling merupakan proses interaksi antar konselor dan konseli baik secara langsung maupun tidak langsung dalam rangka untuk membantu konseli agar dapat mengembangkan potensi dirinya ataupun memecahkan permasalahan yang dialaminya.

## 2. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* perilaku seseorang yang ingin terus-menerus bermain *game* dan menghabiskan banyak waktu. Sehingga, seseorang yang bersangkutan tidak mampu untuk mengontrol atau mengendalikannya. Perilaku tersebut tetap dilakukan meskipun telah mengetahui dampak negatif dari *game online* terhadap dirinya.



## F. Sistematika Pembahasan

Alur pembahasan skripsi dari bab pembuka hingga bab penutup dijelaskan dalam sistematika pembahasan.<sup>17</sup> Ringkasan skripsi yang ringkas yang disampaikan secara teratur dan metodis dari bab ke bab dengan maksud agar pembaca dapat dengan cepat mengetahui penjelasan isi skripsi.

Skripsi peneliti terdiri dari lima bab, yang akan disusun sebagai berikut:

Tahapan pertama dalam melakukan penelitian adalah pendahuluan yang dibahas pada Bab I. Konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi kata, dan pedoman pembahasan semuanya tercakup dalam bab ini.

Ringkasan tertulis dari buku, artikel, jurnal, dan publikasi lain yang menggambarkan informasi dari masa lalu atau sekarang yang berkaitan dengan topik penyelidikan terdapat dalam Tinjauan Pustaka Bab II.<sup>18</sup> Bab ini mencakup tinjauan literatur yang mencakup beberapa studi sebelumnya, kajian teori yang digunakan untuk membingkai penelitian, dan kerangka teoretis.

Metode penelitian merupakan penjabaran dari pendekatan yang digunakan oleh peneliti dan disajikan pada Bab III. Bab ini mencakup berbagai teknik dan bentuk penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, kredibilitas data, dan tahapan penelitian yang dilakukan peneliti.

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*, (Jember:IAIN Jember Press, 2021), hal 93.

<sup>18</sup> Sugiyono, *metode penelitian kualitatif*, (Bandung: penerbit alfabeta, 2020), hal 77.

Penyajian dan analisis data yang dikumpulkan oleh peneliti saat melakukan penelitian empiris dibahas dalam Bab IV. Subjek penelitian, penyajian dan analisis data, dan pembahasan hasil semuanya termasuk dalam bab ini.

Penutup Bab V yang inovatif membahas temuan-temuan utama dari penelitian ini dan memberikan gagasan untuk penelitian selanjutnya. 19Kesimpulan dan saran disertakan dalam bab ini. Daftar pustaka dan beberapa lampiran juga disertakan dalam kesimpulan skripsi ini untuk mendukung pernyataan bahwa data didalamnya lengkap.



---

<sup>19</sup> Cresweel, *Penelitian dan desain Riset*, hal 316.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Sumber referensi adalah sesuatu yang digunakan saat penelitian sedang dilakukan. Peneliti menyiapkan rangkuman penelitian baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan (skripsi, tesis, disertasi, publikasi di jurnal ilmiah, dll) yang telah dilakukan sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan setelah listing temuan.<sup>20</sup>

1. Jurnal yang ditulis oleh Azizah, Risma, Ade, dan Seget yang berjudul *“Peran guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan Game online Pada Siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binjai”*. Studi tersebut berpendapat bahwa karena *game online* tidak mengenal waktu, hal itu menurunkan prestasi siswa di sekolah dan seringkali mencegah mereka bahkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler. Guru BK berperan penting dalam membantu dan membimbing anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi siswa. Tugas guru bimbingan dan konseling adalah memantau secara aktif perubahan kebiasaan dan ketergantungan *game online* siswa.<sup>21</sup>

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yakni sama-sama meneliti terkait kecanduan *game online*, metode penelitian yang digunakan yakni sama-sama menggunakan penelitian kualitatif.

---

<sup>20</sup> Tim penyusun, *Pedoman penelitian karya ilmiah*, (Jember: IAIN Jember, 2021), hal 93.

<sup>21</sup> Azizah Batubara, Risma Dina, Ade Irma Habibie, Seget Tartiyoso, *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam menangani Kecanduan game online Pada Siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binja*, (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol. 11, No. 2), 2022.

Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, serta fokus penelitian yang berbeda.

2. Jurnal yang ditulis oleh Apriadi Bahtiar yang berjudul “*Penanganan Kecanduan game online Pada peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung*”. Menurut penelitian, bermain *game online* secara berlebihan dapat berdampak buruk pada prestasi akademik anak baik di dalam maupun di luar kelas. Perawatan tambahan diperlukan untuk memerangi efek berbahaya dari *game online*, seperti menawarkan layanan konseling individu kepada mereka yang kecanduan bersama dengan strategi lainnya. Untuk memerangi dampak merugikan dari ketergantungan *game online*, sekolah harus memberikan bimbingan dan konseling. Siswa yang ketergantungan *game online* mendapat perhatian khusus dari bimbingan dan konseling, termasuk penerapan fungsi pencegahan, pemahaman, pertolongan, dan pemantauan (advokasi).<sup>22</sup>

Persamaan dari penelitian adalah penelitian yang dilakukan yakni mengenai peserta didik yang mengalami kecanduan terhadap *game online*.

Kemudian perbedaannya adalah fokus penelitian pada penelitian tersebut yakni ingin mengetahui layanan konseling individual dalam menangani kecanduan *game online*, sedangkan fokus penelitian yang dilakukan peneliti yakni proses bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*. Serta lokasi penelitian yang akan diteliti berbeda.

---

<sup>22</sup> Apriadi Bahtiar, *Penanganan Kecanduan Game online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung*, (Jurnal Madaniyah, Vol. 12, No. 2), 2022.

3. Jurnal yang ditulis oleh Imam Suharto, Imas Kania Rahman yang berjudul *“Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Keaktifan Bermain Game Siswa MA Al-Ghazaly Bogor”*. Menurut kajian, MA Al-Ghazaly memiliki ruang bimbingan dan konseling yang unik. Buku-buku pokok dan kunjungan rumah menjadi program bimbingan dan konseling sekolah ini. Program Bimbingan dan Konseling MA Al-Ghazaly berhasil dilaksanakan, dan siswa langganan instruktur bimbingan dan konseling bekerjasama erat dengan wali kelas, wakil kepala kurikulum, dan kepala sekolah. Jadi, dalam hal ini, tingkat aktivitas bermain *game* siswa MA-Al Ghazaly Bogor sebenarnya cukup khas dan tidak berlebihan, meskipun sayangnya beberapa siswa bermain *game* setiap hari.<sup>23</sup>

Persamaannya terletak pada sama-sama membahas mengenai *game* dan metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya yakni lokasi penelitian yang berbeda, fokus penelitian yang berbeda, dan hasil penelitian yang berbeda.

4. Jurnal yang ditulis oleh Sofyan dan Yeni berjudul *“Kecanduan Game online: Penanganannya Dalam Konseling Individual”*. Berdasarkan temuan penelitian tersebut, terapi individu dengan menggunakan dinamika BMB3 merupakan intervensi yang efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk menangani masalah kecanduan yang ditimbulkan oleh *game online*. Konseling individu digunakan dengan sukses dan efisien untuk membantu klien dalam memilih pemikiran dan perilaku yang sehat

---

<sup>23</sup> Imam Suharto, Imas Kania Rahman, *Peran Bimbingan Dan Konseling dalam menangani Keaktifan bermain Game Siswa MA Al-Ghazaly Bogor*, (Jurnal Akrab Juara, Vol. 6, No. 3), 2021.

dan terstruktur sesuai dengan keadaan di sekitar masalah yang mereka hadapi.<sup>24</sup>

Persamaan dari kedua penelitian tersebut yakni keduanya membahas mengenai kecanduan *game online*, dan metode penelitian yang digunakan yakni penelitian kualitatif. Kemudian perbedaannya adalah terletak pada fokus penelitian yang berbeda serta mendapatkan hasil yang berbeda juga.

5. Jurnal yang ditulis oleh Ardi berjudul “*Peran Bimbingan Konseling Islam Menangani Kecanduan Game online*”. Penelitian tersebut menjelaskan Bimbingan dan konseling Islam adalah metode membantu orang memahami diri mereka sendiri sehingga mereka dapat maju melalui tahap-tahap perkembangan untuk mencapai potensi penuh mereka sesuai dengan perintah Allah dan sunnah Nabi. Selain itu, ada beberapa faktor yang berdampak pada persoalan penggunaan internet yang tidak dibatasi pada remaja, antara lain sifat remaja yang masih berkembang dan ketidakmampuan mengendalikan kecanduan *game online* yang membuat siswa malas belajar dan berdampak negatif terhadap akademiknya kinerja dan kesejahteraan umum. Ketergantungan *game online* dapat diobati dengan nasehat konseling Islami menggunakan teknik yang diambil dari Alquran dan Sunnah Rasulullah SAW, seperti keteladanan Rasulullah SAW, *conditioning*, *tazkiyatun nufus* (penyucian jiwa), dan *tazkiyatun nuqud* (penyucian harta/ibadah sosial).<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Sofyan, Yeni, *Kecanduan Game online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 17, No. 2.), 2020.

<sup>25</sup> Ardi, *Peran Bimbingan Konseling Islam menangani kecanduan Game online*, (Jurnal penelitian hukum dan pendidikan, Vol. 18, No. 1), 2019.

Persamaannya keduanya sama-sama membahas mengenai kecanduan *game online*. Perbedaannya yakni pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni penelitian tersebut membahas mengenai program bimbingan konseling menurut islam sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni proses bimbingan konseling yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Fokus Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Azizah, Risma, Ade, Seget (2022)	Peran guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan <i>Game online</i> Pada Siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binjai	Langkah-langkah apa saja yang dilakukan guru BK dalam penanganan siswa yang suka bermain <i>game online</i> di SMK Swakarya Binjai?	Peranan guru bimbingan dan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i> pada siswa guru bimbingan dan konseling di haruskan untuk ikut aktif dalam mengawasi perkembangan pada siswa kelas XI di SMK Swakarya Binjai.	Penelitian yang dilakukan yakni menjelaskan mengenai peserta didik yang mengalami kecanduan terhadap <i>game online</i> . Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian kualitatif.	Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, serta fokus penelitian yang berbeda.
Apriadi Bahtiar (2022)	Penanganan Kecanduan <i>game online</i> Pada peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung	Bagaimana layanan konseling Individual untuk menangani kecanduan <i>game s online</i> peserta didik kelas X SMK	Dalam menangani adanya dampak negatif akibat kecanduan <i>game online</i> , diperlukan adanya bimbingan dan konseling dari sekolah. Misalnya dengan pemberian layanan konseling	Penelitian yang dilakukan yakni mengenai peserta didik yang mengalami kecanduan terhadap <i>game online</i> .	Fokus penelitian pada penelitian tersebut yakni layanan konseling individual dalam menangani kecanduan



		Pekerjaan Umum Negeri Bandung.	perorangan pada individu yang mengalami kecanduan <i>game online</i> dengan beberapa teknik. Bimbingan dan konseling menyediakan penanganan khusus bagi siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> , diantaranya yaitu menggunakan fungsi pencegahan, fungsi pemahaman, fungsi pengentasan dan fungsi pengawasan (advokasi).		<i>game online</i> , sedangkan fokus penelitian yang dilakukan peneliti yakni proses bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan <i>game online</i> . Serta lokasi penelitian.
Imam Suharto, Imas Kania Rahman (2021)	Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Keaktifan Bermain <i>Game</i> Siswa MA Al-Ghazaly Bogor	Bagaimana solusi Bimbingan dan Konseling dalam menangani keaktifan bermain <i>game</i> siswa MA Al-Ghazaly Bogor?	Terdapat buku-buku pokok dan kunjungan rumah yang disertakan dalam program bimbingan dan konseling di sekolah. Di MA Al-Ghazaly, pelaksanaan program Bimbingan dan Konseling berjalan dengan lancar, dan guru yang menangani anak bekerja sama dengan wali kelas, wakil kurikulum, dan kepala sekolah. Karena	Keduanya sama-sama membahas mengenai <i>game</i> dan metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif.	Lokasi penelitian yang berbeda, fokus penelitiannya yang berbeda. dan hasil penelitian yang berbeda. Dalam penelitian tersebut fokus penelitiannya yakni bagaimana solusi bimbingan dan konseling dalam menangani keaktifan bermain <i>game</i> , sedangkan



			hanya sedikit siswa yang bermain <i>game</i> setiap harinya, maka tingkat keaktifan bermain <i>game</i> di kalangan siswa MA Al-Ghazaly Bogor sebenarnya cukup normal dan tidak berlebihan.		fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni proses bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> .
Sofyan, Yeni (2020)	Kecanduan <i>game online</i> : Penanganannya dalam konseling individual	Bagaimana layanan terapi individu digunakan dengan klien yang merupakan ketergantungan <i>game online</i> ?	Berdasarkan temuan penelitian tersebut, terapi individu dengan menggunakan dinamika BMB3 merupakan intervensi yang efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk menangani masalah kecanduan yang ditimbulkan oleh <i>game online</i> . Konseling individu digunakan dengan sukses dan efisien untuk membantu klien dalam memilih pemikiran dan perilaku yang sehat dan terstruktur sesuai dengan keadaan di sekitar masalah yang mereka hadapi.	Keduanya membahas mengenai kecanduan <i>game online</i> , dan metode penelitin yang digunakan yakni penelitian kualitatif.	Fokus pada penelitin ini membahas mengenai bagaimana layanan terapi individu digunakan dengan klien yang merupakan ketergantungan <i>game online</i> . Sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni Fokus pada bagaimana prosedur bimbingan dan konseling bagi siswa yang ketergantungan <i>game online</i> , kemudian arahkan perhatian Anda pada hasil dari proses bimbingan dan konseling bagi

					anak-anak tersebut.
Ardi (2019)	Peran Bimbingan Konseling Islam Menangani Kecanduan <i>Game online</i>	Apakah program bimbingan dan konseling islam yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dapat menangani kecanduan siswa terhadap <i>game online</i>	Bimbingan konseling islam dengan metode yang bersumber dari al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW seperti keteladanan Rasulullah ( <i>modeling</i> ), <i>conditioning</i> , <i>tazkiyatun nufus</i> (penyucian jiwa) dan <i>tazkiyatun nuqud</i> (penyucian pendapatan/ibadah sosial) dapat menjadi solusi dalam menangani kecanduan <i>game online</i> .	Keduanya sama-sama membahas mengenai kecanduan <i>game online</i>	Perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni penelitian tersebut membahas mengenai program bimbingan konseling menurut islam sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni proses bimbingan konseling yang dilakukan oleh guru terhadap siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> .

## B. Kajian Teori

Teori yang digunakan untuk melakukan penelitian yang dibahas dalam bagian ini. Ketika peneliti menggali lebih dalam masalah yang ada dan tujuan penelitian, pemahaman peneliti akan lebih diperdalam melalui kajian teori yang komprehensif dan lengkap.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Tim penyusun, *Pedoman peneltain karya ilmiah*, (Jember: IAIN Jember, 2021), hal 94.

## 1. Peran

Peran berarti laku, bertindak. Menurut kamus Bahasa Indonesia peran adalah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Menurut Friedman, M, peran merupakan serangkaian perilaku yang diharapkan pada seseorang sesuai dengan posisi sosial yang diberikan baik secara formal maupun informal.<sup>27</sup> Sedangkan menurut Soerjono Soekanto peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan yang dijalankannya.<sup>28</sup>

Makna peran sebenarnya diartikan sebagai tuntutan yang diberikan secara struktural (norma-norma, harapan, tabu, tanggung jawab, dan lainnya). Dimana didalamnya terdapat serangkaian tekanan dan kemudahan yang menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi. Hakekatnya peran juga dapat dirumuskan sebagai rangkaian perilaku tertentu yang ditimbulkan oleh suatu jabatan tertentu. Sutarto mengemukakan bahwa peran terdapat 3 komponen, yakni;<sup>29</sup>

- a. Konsepsi peran, yaitu; kepercayaan seseorang tentang apa yang dilakukan dengan suatu situasi tertentu.
- b. Harapan peran, yaitu; harapan orang lain terhadap seseorang yang menduduki posisi tertentu mengenai bagaimana ia seharusnya bertindak

---

<sup>27</sup> Masduki Duryat, Siha, Aji, Mengasah jiwa kepemimpinan Peran Organisasi Mahasiswa, (Jawa Barat, CV Adanu Abimata, 2020), hal 12.

<sup>28</sup> Rijal Maulana, Muhammad Nurul, Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa, (Haura Utama, 2022), hal 5.

<sup>29</sup> Rijal Maulana, Muhammad Nurul, hal 6.

- c. Pelaksanaan peran, yaitu; perilaku sesungguhnya dari seseorang yang berada pada suatu posisi tertentu.

## 2. Bimbingan dan Konseling

### a. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Bimbingan dan konseling berasal dari dua istilah yaitu bimbingan dan konseling. Bimbingan adalah padanan kata dari guidance yang memiliki beberapa arti. Sertzer dan Stone mengungkapkan bahwa *guidance* berasal dari *guide* yang memiliki makna *to direct, pilot, manager, or steer*, yang berarti memandu, membimbing, mengarahkan, mengelola, atau mengemudikan.<sup>30</sup>

Bimbingan mengacu pada bantuan yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu oleh seorang profesional berpengetahuan di *bidangnya*, untuk membantu individu memahami diri sendiri, membangun hubungan dengan lingkungan, membuat keputusan, memastikan, dan menyusun strategi sesuai dengan persepsi diri individu dan kebutuhannya dengan lingkungan berdasarkan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan.<sup>31</sup>

Menurut Shertzer dan Stone, konseling merupakan proses pemberian bantuan *terhadap* individu melalui pertukaran ide yang mendalam antara konselor dan konseli, agar individu dapat memahami dirinya sendiri dan lingkungannya, dapat membuat keputusan yang

---

<sup>30</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal 13.

<sup>31</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal 15.

terinformasi dengan baik dan menetapkan tujuan yang sejalan dengan prinsipnya, yang pada akhirnya dapat mengarahnya pada perilaku yang lebih baik.<sup>32</sup>

Menurut Pietrofesa dan kawan-kawan, konseling memiliki berbagai macam kualitas, di antaranya sebagai berikut:<sup>33</sup>

- 1) Hubungan konselor yang terampil dengan klien didasarkan pada pelatihan mereka.
- 2) Melalui interaksi itu, konseli memperoleh kebiasaan atau sikap baru serta kemampuan mengambil keputusan dan memecahkan masalah.
- 3) Klien dan konselor membangun hubungan mereka secara sukarela.

Ada tiga perspektif tentang keterkaitan antara bimbingan dan konseling, menurut Moh Surya. Menurut perspektif pertama, tidak ada perbedaan mendasar antara kedua konsep tersebut; keduanya sama atau identik. Menurut sudut pandang kedua, ada dua jenis bimbingan, masing-masing dengan gagasan dan metode fundamentalnya sendiri. Sudut pandang ketiga kemudian menegaskan bahwa konseling adalah tindakan yang terkoordinasi. Karena istilah ini dapat dipertukarkan, bimbingan selalu digunakan bersamaan dengan konseling.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Abu Bakar, *Dasar-dasar Konseling*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2010), hal 17.

<sup>33</sup> Abu Bakar, *Dasar-dasar Konseling*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2010), hal 18.

<sup>34</sup> Masdudi, *Bimbingan dan Konseling perspektif sekolah*, (Cirebon: Nurjati Press, 2015), hal 14.

Terdapat persamaan dan perbedaan diantara keduanya, persamaannya yaitu Keduanya sama-sama untuk menjadi individu yang mandiri, menerapkan diri mereka secara setara dalam program pendidikan, dan mematuhi norma-norma masyarakat secara setara. Kemudian perbedaannya terdapat pada materi kegiatan dan individu yang bertugas mengorganisasikannya. Bimbingan adalah proses memberikan arahan kepada konseli upaya menyadari terkait permasalahan yang dialaminya. Sedangkan konseling ialah bantuan yang disediakan dalam pertemuan langsung antara dua orang, terutama konselor dan konseli, yang lebih pada usaha untuk memberikan informasi dan aktivitas pengumpulan informasi. Sehingga konseli dapat menyadari dan menemukan solusi terhadap permasalahannya.<sup>35</sup>

#### **b. Tujuan Bimbingan dan Konseling**

Sesuai dengan Thompson dan Rudolph, konseling dan bimbingan ditujukan kepada klien:

- 1) Patuhi permintaan atau rekomendasi konselor
- 2) Ubah perilaku Anda menjadi lebih baik
- 3) Selesaikan masalah yang memalukan
- 4) Buatlah pilihan, tingkatkan kesadaran, dan majulah secara pribadi
- 5) Menumbuhkan penerimaan terhadap diri sendiri
- 6) Tawarkan kepastian

---

<sup>35</sup> Masdudi, hal 15.

Meskipun tujuan utama dari bimbingan dan konseling adalah membantu individu mencapai potensi penuh mereka sesuai dengan tahap perkembangan dan kecenderungan mereka, faktor-faktor seperti latar belakang keluarga, pendidikan, dan situasi sosial ekonomi juga diperhitungkan. Selain itu, bimbingan dan konseling juga harus mempertimbangkan tuntutan lingkungan yang mendukung.

Dengan demikian, bimbingan dan konseling mendukung manusia untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif dengan berbagai cara pandang, interpretasi, modifikasi, dan kemampuan yang sesuai dengan dirinya dan lingkungannya. Manusia mandiri ini mampu memahami dirinya dan lingkungannya secara akurat dan objektif, menerima dirinya dan lingkungannya secara baik dan dinamis, menerima dirinya dan lingkungannya, membuat penilaian yang tepat dan cerdas, dan pada akhirnya mampu mewujudkan dirinya secara ideal.<sup>36</sup>

#### c. Fungsi Bimbingan dan Konseling

Secara garis besar bimbingan dan konseling mempunyai 4 fungsi utama, diantaranya yaitu:<sup>37</sup>

##### 1) Fungsi penyaluran atau distributif

Yaitu suatu pemberian bantuan kepada orang yang membutuhkan (baik siswa maupun orang lain).

---

<sup>36</sup> Lilis Satriah, *Panduan Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, (Fokus Media, 2021), hal 34.

<sup>37</sup> Safwan Amin, *Pengantar Bimbingan & Konseling*, (Banda Aceh: Pena, 2014), hal 31-32.



## 2) Fungsi adaptasi

Merupakan pemberian bantuan kepada personel sekolah, terutama bagi para guru, dalam pengadaptasian seluruh program pengajaran sesuai dengan kebutuhan, minat dan intelegensi siswanya.

## 3) Fungsi *adjustment*

Secara khusus, bantuan diberikan kepada orang-orang agar mereka dapat menyelaraskan (menyesuaikan) diri mereka sendiri dengan keadaan lingkungannya serta mendapatkan kemajuan yang signifikan dalam perkembangan mental intelektualnya. Analog fungsi ini merupakan menolong individu untuk bisa mengidentifikasi, memahami, menghadapi dan pemecahan masalahnya (*problem solving*).

## 4) Fungsi preventif dan kuratif

Merupakan suatu pemberian bantuan kepada individu agar dapat menganalisa, mengoreksi, menjaga dan mencegah keberlanjutan persoalan yang dihadapinya. Hal tersebut penting agar individu tidak terjebak dengan kesulitan yang dialaminya sehingga bisa mempertahankan keberadaan dirinya dalam kehidupan sehari-hari.



#### **d. Langkah-langkah Bimbingan dan Konseling**

Tindakan berikut berfungsi sebagai pedoman:<sup>38</sup>

##### **1) Langkah Identifikasi Siswa**

Tahap ini untuk mengenal siswa serta gejala apa pun yang mungkin mereka tunjukkan. Pada langkah ini, pengawas mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bimbingan dan memprioritaskan individu tersebut.

##### **2) Langkah Diagnosis**

Langkah diagnosis, yang melibatkan mencari tahu masalah yang dimiliki siswa dan latar belakang mereka. Pada langkah ini pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi mahasiswa, menggunakan berbagai studi mahasiswa, dan menggunakan berbagai metodologi pengumpulan data. Masalah yang ditemukan dan penyebabnya diidentifikasi setelah data dikumpulkan.

##### **3) Langkah Prognosis**

Mengidentifikasi jenis dukungan yang akan diberikan untuk membimbing siswa adalah tahap awal. Setelah masalah dan konteksnya diidentifikasi, langkah prognosis dibuat berdasarkan temuan pada tahap diagnosis. Langkah prognosis ini diputuskan bersama setelah mempertimbangkan banyak skenario dan berbagai elemen.

---

<sup>38</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal 95-96.

#### 4) Langkah Terapi

Langkah ini merupakan pelaksanaan bantuan atau bimbingan. Langkah ini merupakan pelaksanaan yang ditetapkan dalam langkah prognosis. Pelaksanaan ini tentu memakan banyak waktu, proses yang kontinu, sistematis, serta memerlukan pengamatan yang cermat.

#### 5) Langkah Evaluasi atau *Follow Up*

Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan terapi dan menentukan sejauh mana penerapannya. Fase tindak lanjut atau tindak lanjut memungkinkan pemantauan perubahan jangka panjang.

#### e. Teknik-Teknik atau Proses Bimbingan dan Konseling

Terdapat beberapa teknik-teknik atau proses pada bimbingan dan konseling, diantaranya yakni:

##### 1) Teknik Klasikal atau Kelompok

Konseling kelompok adalah pemberian bantuan yang berupa untuk mengurangi tekanan, menghindari masalah, dan mendorong pertumbuhan individu melalui pemecahan masalah kelompok atau kolaboratif yang diberikan oleh konselor kepada konseli.<sup>39</sup> Jenis nasihat dan konseling ini mengacu pada inisiatif yang dijadwalkan secara rutin untuk membantu sekelompok orang, yang biasanya menangani masalah yang sebanding satu sama lain, sehingga mereka dapat mengenali, memahami, dan menyelesaikan masalah mereka dan membuat penyesuaian yang diperlukan untuk masalah yang mereka

---

<sup>39</sup> Namora Lumangga Lubis, *Konseling Kelompok*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 25.

hadapi. sedang menghadapi.<sup>40</sup>

## 2) Teknik individual

Konseling individu merupakan pemberian bantuan dari konselor kepada seorang konseli dengan mensyaratkan konselor bertemu secara teratur dengan konseli untuk membangun hubungan konseling yang bernuansa raport, dan bertujuan untuk membantu pertumbuhan pribadi konseli serta konseli dapat mengantisipasi dan menangani tantangan dalam hidupnya.<sup>41</sup> Dalam metode ini, seorang mentor secara eksklusif berinteraksi dengan anak yang dibimbing. Konseling individu atau konseling pribadi sering dilakukan melalui sesi-sesi pribadi. Program bimbingan sangat menekankan pada bimbingan individu, sehingga penting untuk memberikan kesempatan luas untuk proses bimbingan individu. Kebutuhan yang tidak terpenuhi melalui program kegiatan umum dapat dilengkapi melalui arahan khusus, dalam proses bimbingan individual.<sup>42</sup>

Namun, jika dianalisis melalui teknik kegiatan operasionalnya yang dijalankan oleh bimbingan dan konseling, maka modelnya akan terfokus pada bimbingan langsung dan tidak langsung.

Bimbingan secara langsung maksudnya yakni kegiatan prosesi bimbingan konseling dalam bentuk ini fokus terhadap pengertian

---

<sup>40</sup> Martin Handoko, *Bimbingan dan Konseling di sekolah*, (Yogyakarta: Kanisus, 2016), hal 20.

<sup>41</sup> Sofyan, *Konseling Individual teori dan praktek*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 159.

<sup>42</sup> Martin Handoko, *Bimbingan dan Konseling di sekolah*, (Yogyakarta: Kanisus, 2016), hal 20.

suatu upaya yang teratur dan terencana untuk menolong individu dan kelompok (baik primer maupun sekunder) secara langsung (*face to face situation*). Masalah yang ditangani oleh bimbingan dan konseling dalam bentuk ini mengacu pada masalah yang sifatnya khas, unik, khusus, kompleks, dan rahasia.

Kemudian yang dimaksud dengan bimbingan tidak langsung yaitu suatu upaya yang diadakan secara terencana dan sistematis untuk membantu individu dan kelompok melalui perantara, seperti orang tua, guru, staff konselor, atau petugas-petugas lain yang diikuti sertakan. Bahkan bisa melalui media (cetak atau elektronik). Pelaksanaan dalam bentuk ini lebih tepat disebut dengan bimbingan perantara. Masalah yang ditangani melalui bimbingan dan konseling ini lebih bersifat masalah umum, sederhana, dan bukan rahasia.<sup>43</sup>

#### **f. Faktor Pendukung Dan faktor Penghambat Bimbingan Konseling**

##### **1) Faktor Pendukung**

Dalam Restu Amalia Ningsih dan Herdi, Syafaruddin menegaskan bahwa bimbingan dan konseling hanya akan berfungsi se-efisien ketika ada faktor-faktor yang mendasarinya. Terdapat faktor-faktor yang dapat dijalankan sebelum atau setelah tahap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, yang dikenal sebagai faktor atau aspek pendukung dalam bimbingan dan konseling. Faktor pendukung tersebut akan berfungsi sebagai

---

<sup>43</sup> Safwan Amin, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Banda Aceh: Yayasan pena, 2014), hal 47.

dorongan yang signifikan untuk keberhasilan konseling. Ada lima jenis kegiatan dukungan, termasuk konferensi kasus, pengumpulan data, kunjungan rumah, dan spesialis manajemen kasus.<sup>44</sup>

a) Aplikasi instrumentasi data

Aplikasi instrumentasi data merupakan tugas yang melibatkan pengumpulan data dan informasi tentang siswa dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai peralatan. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik lingkungan dan siswa dalam semua kompleksitasnya.

b) Himpunan data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan semua informasi dan data yang berkaitan dengan kebutuhan pertumbuhan siswa.

c) konferensi kasus

Konferensi kasus adalah pertemuan di mana pihak yang dapat memberikan informasi menangani masalah yang melibatkan siswa. Pertemuan konferensi terbatas dan pribadi diadakan. Untuk memecahkan masalah pelanggan, penting untuk mengumpulkan informasi, membina kerja sama di antara pihak-pihak terkait, dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap klien.

---

<sup>44</sup> Restu Amalianingsih dan Heri, *studi literatur: faktor pendukung dan penghambat dalam penyelenggaraan program bimbingan dan konseling di sekolah menengah kejuruan*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, Vol 05, No. 01, 2021), hal 51.

d) Kunjungan rumah

Kunjungan rumah adalah tugas untuk mengumpulkan informasi, sumber daya, dan data. Kerja sama dengan orang tua diperlukan untuk mengumpulkan informasi dan menangani masalah klien.

e) Ahli tangan kasus

Tujuan ahli tangan kasus adalah untuk memecahkan masalah dengan lebih akurat dan teliti. Untuk mendapatkan penanganan yang lebih tepat dan menyeluruh, para ahli yang menangani situasi tersebut biasanya ditangani oleh pihak-pihak yang berkompeten, seperti guru topik atau konselor, serta para ahli lainnya.

2) Faktor Penghambat

Hambatan atau faktor-faktor yang menghalangi pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling secara efektif dan optimal sesuai dengan program yang telah direncanakan secara teratur disebut dengan faktor penghambat pelaksanaan program bimbingan dan konseling. Berikut adalah tanda-tanda masalah yang menjadi hambatan dalam layanan bimbingan dan konseling: Kekurangan tenaga ahli di lembaga pendidikan, Kebijakan penyusunan kurikulum dan materi pelaksanaan program, Fasilitas dan infrastruktur,

Kompetensi staf atau latar belakang pendidikan<sup>45</sup>

### 3. Kecanduan *Game online*

#### a. Pengertian Kecanduan *Game online*

Salah satu bentuk ketergantungan yang dihasilkan oleh teknologi internet yaitu kecanduan bermain *game online*. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, internet dapat memicu ketergantungan, dan salah satu bentuk ketergantungan tersebut adalah perilaku kompulsif dalam bermain *game* di komputer. Kecanduan *game online* ini, menurut Young, terjadi karena dorongan untuk terus bermain *game online* dan sulit dikendalikan atau dihentikan.<sup>46</sup>

Durasi pemanfaatan jaringan internet terbagi ke dalam dua jenis, yakni: pemanfaatan jaringan internet yang sehat, dengan rata-rata penggunaan mencapai 8 jam per minggu. Sementara itu, orang yang dianggap memiliki masalah dalam penggunaan internet adalah mereka yang menghabiskan waktu lebih dari 14 jam dalam seminggu untuk berinternet.<sup>47</sup>

#### b. Pengertian *Game online*

Dalam bahasa Inggris, istilah “*game online*” menggabungkan dua suku kata “*game*” (yang berarti “permainan”) dan “*online*” (yang berarti “*online* (dalam jaringan)”). Untuk keduanya dibuat *Game online*

<sup>45</sup> Esty Ratna, *Resistor Factor Implementation Guidance and Counseling Program in High School of The Metro city*, (FKIP Universitas Lampung), hal 7.

<sup>46</sup> Risca Pramudia Trisnani, dan silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online Mulai sekarang*, ( Universitas PGRI Madiun: UNIPMA Press, 2018), hal 12.

<sup>47</sup> Eryzal novrialdy, *Kecanduan Game online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*, (Jurnal Psikologi, Vol. 27, No. 2, 2019), hal 150.



seringkali merupakan genre video *game* tertentu yang dapat dimainkan di perangkat selama terhubung ke internet.<sup>48</sup>

Pada dasarnya *Game online* berbentuk permainan yang menggunakan media elektronik dan dikemas semenarik mungkin agar pemain dari *game* tersebut dapat senang sehingga puas terhadap permainan yang dimainkan. *Game* menjadi budaya masyarakat yang saat ini masih digemari terutama generasi muda. Ada banyak jenis sistem permainan, mulai dari desain dasar hingga judul yang rumit seperti Playstation, yang terkenal di kalangan anak-anak saat ini. *Game* berbasis jaringan lebih menarik bagi anak-anak daripada *game* tradisional.<sup>49</sup>

### c. Ciri-ciri Kecanduan *Game online*

Berikut merupakan ciri-ciri dari kecanduan *game online* yang sering dialami, diantaranya:

- 1) Seseorang akan lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, bahkan kurang lebih sekitar 3-4 jam sehari.
- 2) Seseorang cenderung bergaul dengan teman atau komunitas yang sama dengan dirinya sebagai pecinta *game* tersebut, dan terkadang sampai rela mengeluarkan banyak uang demi bermain *game*.
- 3) Kesal saat dilarang berhenti total bermain *game*.
- 4) Akibat kelelahan bermain *game*, terkadang lalai saat disekolah

---

<sup>48</sup> Muhammad Darwis, 2Khairul Amri, Hardy Reymond, *Dampak dari kecanduan game online dikalangan remaja usia 15-18 tahun di kelurahan Kayuombun, Ristekdik* (Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol 5 , No.2, 2020) hal 228-233.

<sup>49</sup> Lailatul Ulya, Sucipto, Irfai Faturrohman, *Analisis Kecanduan Game online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*, (jurnal education, Volume 7, No. 3, 2021), hal 1113.

seperti tidak mengerjakan tugas sekolah, nilai turun dan sampai tertidur di kelas saat pelajaran.<sup>50</sup>

#### **d. Faktor dan Dampak Penggunaan *Game online***

Dalam beberapa penelitian dijelaskan penggunaan *game online* yang berlebihan biasanya lebih sering terjadi pada pelajar, dan penyebabnya beragam. Penggunaan *game online* yang terlalu berlebihan mengakibatkan beberapa pengaruh terhadap diri seseorang. Pengaruh tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor dari penyebab kecanduan *game online*, diantaranya:

- 1) Kurangnya pengawasan dari orang tua sehingga anak mudah mencari kesenangan melalui internet.
- 2) Perusahaan menyediakan layanan yang mudah untuk mengakses langsung *game* tersebut dan fitur *game online* yang ditampilkan menarik.
- 3) Adanya faktor pendukung dari lingkungan sekitar, mulai dari teman sekolah, keluarga, tetangga dan kerabat yang memperkenalkan *game online*.
- 4) Adanya faktor internal dari diri sendiri, seperti pikiran stress dan ingin kabur dari suatu permasalahan.<sup>51</sup>

Dari faktor-faktor tersebut bisa dirasakan dampak yang akan terjadi. Chandika berpendapat ada 2 dampak yang akan dirasakan oleh

---

<sup>50</sup>Fitri Ma'rifatul Laili Dan Wiryo Nuryono, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," Jurnal BK, Vol. 05, No 01 (2015), hal 67.

<sup>51</sup>Fitri Ma'rifatul Laili Dan Wiryo Nuryono, hal 67.

pelajar saat menggunakan *game online* yang berlebihan. Dampak tersebut diklasifikasikan menjadi 2 bagian, yaitu:

- 1) Dampak positif, dampak positif yang akan dirasakan adalah pertama, siswa bisa melepas kebosanan yang dirasakan sebab telah seharian beraktivitas di sekolah. Kedua, bisa menambah banyak waktu untuk bermain bersama keluarga, kerabat dan teman. Ketiga, bisa menambah kosa kata yang ada pada *game online* tersebut.
- 2) Dampak negatif, dampak negatif yang akan muncul ialah pertama, waktu lebih banyak terbuang untuk bermain *game* . Kedua, adanya kerusakan pada indera pengelihatannya yang disebabkan keseringan berada di depan layar. Ketiga, adanya pemborosan pada data internet. Keempat, aktivitas akan terganggu dan menjadi tidak fokus untuk dilakukan.<sup>52</sup>

Menurut King dan Delfabro, konsekuensi kecanduan *game online* mencakup lima dimensi, yaitu aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan finansial atau keuangan.

Pada aspek kesehatan, kecanduan *game online* atau permainan daring bisa menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan. Hal ini dikarenakan individu yang kecanduan permainan daring cenderung memiliki kondisi fisik yang lemah karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, dan kebiasaan makan yang tidak teratur.

---

<sup>52</sup> Fitri Ma'rifatul Laili Dan Wiryono Nuryono, *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya*, (Jurnal BK, Vol. 05, No 01, 2015), hal 68.

Aspek psikologi, banyak skenario *game online* yang menggambarkan perbuatan melanggar hukum dan agresi, seperti perkelahian, penghancuran, dan pembunuhan, yang memiliki dampak implisit pada alam bawah sadar. Hal itu seakan-akan menggambarkan kehidupan nyata yang mirip dengan yang ada dalam *game online*. Telah banyak masyarakat yang menunjukkan tanda-tanda penyakit psikologis karena pengaruh *game online*, khususnya mudah tersinggung, ketidakstabilan *emosional*, dan kecenderungan untuk menggunakan kata-kata kotor.

Aspek akademik, terkait dengan individu sebagai siswa di institusi pendidikan. Ketergantungan pada *game online* atau permainan daring dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik. Waktu luang yang mestinya digunakan untuk mempelajari materi pelajaran sekolah, seringkali dihabiskan untuk bermain permainan daring. Konsentrasi akan terpecah, sehingga kemampuan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru di sekolah kurang maksimal.

Pada aspek sosial, sebagian para *game* ada merasa menemukan jati dirinya pada pemainnya saat mereka terhubung secara emosional dengan avatar mereka, dengan menghasilkan pengalaman mendalam dalam dunia fantasi yang diciptakan sendiri. Namun, hal ini dapat menyebabkan keterpisahan para *game* s dari kehidupan nyata dan penurunan interaksi sosial.

Aspek keuangan, ketertarikan pada *game online* tidak menutup kemungkinan memerlukan dana untuk membeli *voucher*, agar tetap memiliki akses ke berbagai macam permainan yang diinginkan. Individu atau siswa yang tidak memiliki sumber pendapatan dapat menggunakan trik curang, seperti berbohong kepada wali atau orang tua mereka, bahkan ada juga yang melakukan pencurian, untuk membiayai aktivitas *game online* mereka.<sup>53</sup>



---

<sup>53</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game online pada remaja: dampak dan pencegahannya*, (jurnal: Psikologi, Vol.27, No. 2, 2019), hal 151

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan peneliti ialah pendekatan kualitatif, yang merupakan suatu teknik penelitian yang mengupayakan pemahaman makna kontekstual secara menyeluruh, yang didasarkan pada bukti-bukti faktual (tindakan, bahasa, sikap, dan lain-lain) yang telah dilaksanakan.<sup>54</sup> Botgar dan Tailor menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif menghasilkan data naratif melalui penggunaan bahasa tertulis atau lisan yang berasal dari individu yang diamati selama melakukan penelitian.<sup>55</sup>

Jenis penelitian yang diterapkan oleh peneliti adalah penelitian deskriptif, yang mencakup beberapa kutipan data yang digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang penyajian laporan. Sumber data yang digunakan meliputi wawancara, catatan lapangan, foto, video dokumentasi, catatan pribadi, dan beberapa dokumen resmi lainnya.

Tujuan peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif ialah untuk menggali informasi yang komprehensif atau terperinci dan menyeluruh, sehingga mampu mengungkap kebenaran tentang focus penelitian.<sup>56</sup>

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di MAN Bondowoso JL. Khairil Anwar

---

<sup>54</sup> Andi prastowo, *metode penelitain kualitatif dalam perspektif rancangan penelitin*, (Yogyakarta: ar-ruzz media, 2012), hal 22.

<sup>55</sup> Lexy J. moleong, *metode penelitian kualitatif (edisi revisi)*, (bandung: remaja rosdakarya, 2005), hal 4.

<sup>56</sup> Ibi Anggito, Johan Setiawan, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Sukabumi : CV Jejak, 2018), hal 11.

Tegalbatu Utara, Desa Badean, Kecamatan Bondowoso, Kabupaten Bondowoso. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan, pertama karena MAN Bondowoso merupakan lembaga pendidikan yang berbasis pesantren di wilayah Bondowoso, di mana siswa dan siswinya belajar secara terpisah. Kedua, MAN Bondowoso memiliki kebijakan yang melarang siswa membawa *handphone* ke sekolah.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian berkaitan dengan jenis dan sumber informasi yang digunakan dalam kajian ilmiah.<sup>57</sup> Hal itu diperlukan untuk menggambarkan segala sesuatu yang didapat dari penelitian, dan siapa pun yang berperan sebagai sumber, dan prosedur pemeriksaan data digunakan untuk memastikan kredibilitasnya. Pemilihan subjek penelitian, peneliti menggunakan *purposive sampling*, yaitu memilih sumber data atau informan berdasarkan kriteria tertentu dan ciri khas yang selaras dengan tujuan penelitian.<sup>58</sup>

Data yang akan diperoleh harus memenuhi dengan ciri-ciri yang disebutkan, yakni:

1. Yang mengetahui dan memiliki keahlian dalam bimbingan dan konseling
2. Individu yang dikategorikan aktif atau berpartisipasi dalam kegiatan yang diteliti
3. Individu yang tidak cenderung menyampaikan informasi sesuai persepsi pribadi
4. Individu yang rela meluangkan waktu dan bersedia untuk berpartisipasi

---

<sup>57</sup> Tim Penyusun, *pedoman penulisan karya ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Pers, 2021), hal 95.

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta CV, 2020), hal 95-96.



dalam wawancara

5. Individu yang tidak dikenal atau mengenal peneliti sebelumnya.<sup>59</sup>

Adapun informan penelitian pada penelitian ini, adalah:

1. H. Supiyadi, S.Pd : guru Bk yang mengetahui atau yang mempunyai keahlian dalam menangani masalah yang akan diteliti
2. Edy Purwanto, S. Kom : guru wali kelas yang mengetahui kegiatan siswa pada saat jam pelajaran serta berkecimpung dalam kegiatan yang akan diteliti
3. Badri, S.Hi : guru wali kelas XI yang mengetahui kegiatan siswa pada saat jam pelajaran
4. Alfarisi kelas XI G1: yakni siswa yang mempunyai masalah terkait penelitian yang akan dilakukan
5. Dani kelas X 5 : yakni siswa yang mempunyai masalah terkait penelitian yang akan dilakukan
6. Ibu dari Dani : yaitu wali murid yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan

Untuk menguatkan keaslian penelitian, peneliti menggunakan literatur, majalah, dan karya ilmiah lainnya seperti artikel sebagai sumber tambahan dalam analisis mereka.

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

Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan informasi yang diinginkan sesuai dengan tujuan penelitian:

---

<sup>59</sup> Sugiyono, hal 210.

## 1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan informasi secara langsung dengan cara menanyakan pertanyaan-pertanyaan tertentu pada narasumber. Tahap ini melibatkan interaksi verbal antara peneliti dan narasumber.<sup>60</sup> Pada dasarnya, wawancara juga dapat diartikan sebagai dialog antara dua individu di mana informasi dan ide dipertukarkan melalui serangkaian pertanyaan dan jawaban, yang mengarah pada konstruksi makna pada topik tertentu.<sup>61</sup>

Esterbeg menjabarkan tentang macam-macam jenis wawancara, yakni wawancara tersusun (terstruktur), wawancara tersusun sebagian (semi-terstruktur), dan wawancara tak tersusun (tidak terstruktur). Wawancara tersusun atau terstruktur melibatkan pengumpulan informasi yang telah diantisipasi sebelumnya oleh peneliti, dengan demikian instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis dengan pilihan alternatif, disiapkan terlebih dahulu untuk pengumpulan data selama wawancara. Sementara wawancara semi terstruktur memungkinkan lebih banyak kelonggaran daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari jenis wawancara ini adalah untuk mengungkap masalah secara langsung dengan mengumpulkan pendapat dan ide dari individu yang diwawancarai. Di sisi lain, wawancara tidak terstruktur adalah jenis wawancara yang lebih bebas karena peneliti tidak menggunakan panduan

---

<sup>60</sup> Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal.39

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 317.

wawancara sebagai metode pengumpulan data yang telah ditetapkan sebelum melakukan wawancara. Panduan wawancara hanya digunakan sebagai kerangka dasar dari permasalahan penelitian.<sup>62</sup>

Pada studi ini, peneliti menerapkan teknik wawancara terstruktur. Teknik tersebut memungkinkan peneliti untuk mengetahui jenis informasi yang akan didapatkan selama proses pengumpulan data. Oleh karena itu, pengumpulan data dilakukan dengan membuat alat penelitian berupa pertanyaan tertulis dengan alternatif.

Tujuan penggunaan metode wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat dipercaya dari berbagai sumber, sehingga menghasilkan data yang sejalan dengan temuan peneliti di lapangan. Sepanjang proses penelitian, peneliti memperoleh data secara detail mengenai profil, kegiatan, dan dampak *game online* terhadap subjek penelitian.

## 2. Observasi

Jenis observasi atau pengamatan yang dipilih untuk penelitian ini adalah observasi non-partisipatif, di mana peneliti mengamati tindakan yang dilakukan oleh narasumber tanpa terlibat secara aktif di dalamnya.<sup>63</sup>

Teknik observasi ini lebih disukai karena memungkinkan pengumpulan data substansial melalui implementasi yang konsisten, dan memungkinkan observasi yang fleksibel dan tidak terbatas tanpa kendala

---

<sup>62</sup> Sugiyono, hal 115-116.

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2015), hal 145.

waktu.

### 3. Dokumentasi

Proses dokumentasi melibatkan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan berbagai subjek atau faktor melalui cara-cara seperti mencatat, merekam, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sumber-sumber lain.<sup>64</sup> Metode dokumentasi mengacu pada cara yang digunakan untuk melacak informasi masa lalu. Peneliti memilih teknik dokumentasi karena membantu memberikan bukti yang tepat untuk sebuah penelitian, tanpa menggunakan data terlarang.

### E. Analisis Data

Pada bagian analisis data, metode analisis data yang diterapkan dijelaskan secara terperinci. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas, data diolah dengan melakukan penelusuran proses, pengaturan, dan pengelompokkan data.<sup>65</sup> Adapun analisis data yang dipakai dalam studi ini adalah pendekatan analisis data model Miles dan Huberman yang mencakup pengumpulan informasi, penyajian, dan penarikan kesimpulan melalui proses interaktif yang berlangsung secara berkelanjutan sampai analisis tersebut komprehensif.<sup>66</sup>

### F. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk menetapkan keaslian kajian ilmiah dan untuk memverifikasi keakuratan data yang dikumpulkan. Untuk mencapai hal

---

<sup>64</sup> Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 106

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 329.

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta CV, 2020), hal 133.

ini, peneliti menggunakan metode triangulasi, yang melibatkan penggunaan berbagai sumber data. Proses triangulasi diartikan sebagai pengujian informasi dari sumber-sumber yang berbeda dalam waktu yang berbeda pula. Karena itu, ada dua jenis triangulasi yang dipakai oleh peneliti, yaitu triangulasi teknik, dan triangulasi sumber.

Triangulasi teknik merupakan metode yang menggunakan beragam pendekatan atau cara dalam pengumpulan data dari sumber yang sama. Triangulasi jenis ini melibatkan penggunaan observasi partisipatif dan dokumentasi mendalam secara bersamaan untuk sumber data yang sama. Di sisi lain, pengumpulan data dari berbagai sumber melalui teknik yang sama disebut dengan triangulasi sumber.<sup>67</sup>

Menurut pengertian di atas, penelitian ini menerapkan strategi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari bermacam-macam sumber dengan menggunakan teknik yang sama. Di sisi lain, triangulasi teknik dilaksanakan dengan mengumpulkan data dari satu sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda-beda. Teknik yang diterapkan adalah dengan melakukan wawancara dengan beberapa narasumber. Apabila terdapat perbedaan hasil dari teknik pengujian kredibilitas data, peneliti akan mengadakan diskusi lebih lanjut dengan sumber data untuk memverifikasi keakuratan data.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Sugiono, *Metode penelitian kualitatif*, (Bandung : Alfabeta CV, 2020), hal 125.

<sup>68</sup> Sugiono, *Metode penelitian kualitatif*, (Bandung : Alfabeta CV, 2020), hal 191.

## **G. Tahap-tahap Penelitian**

Adapun tahap-tahap penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

### **1. Tahap pra penelitian lapangan**

Dalam tahap pra penelitian peneliti melaksanakan berbagai tahapan, yang meliputi:

- a. Menyusun rencana penelitian. Peneliti terlebih dahulu membuat kerangka penelitian dengan menyusun isu-isu yang telah diusulkan sebagai judul atau topik penelitian. Peneliti kemudian melanjutkan dengan mengajukan judul, merancang matriks penelitian, yang kemudian ditinjau oleh pembimbing, dan terakhir menyiapkan proposal dan mempresentasikannya dalam seminar.
- b. Sebelum memulai penelitian, peneliti memilih lokasi penelitian tertentu untuk melakukan penelitiannya. Dari sekian lokasi yang dipilih, Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso dipilih sebagai lokasi penelitian.
- c. Mengurus izin untuk melakukan penelitian. Ketika peneliti melakukan penelitian resmi, terlebih dahulu diharuskan untuk mendapatkan surat persetujuan dari otoritas akademik lembaga atau kampus, untuk diberikan kepada instansi tujuan penelitian. Setelah surat izin dikirim ke instansi terkait dan mendapat respon positif, maka hal itu menandakan bahwa Instansi tersebut telah mengizinkan para peneliti untuk melakukan studi di sana.

- d. Melaksanakan penelitian lapangan buat mengumpulkan informasi makin lanjut tentang konteks seputar objek penelitian, latar penelitian, dan sumber informasi, dengan tujuan untuk memudahkan perolehan data bagi penulis.
- e. Memilih informan yang akan dilibatkan dalam penelitian. Peneliti memilih sendiri sebagian informan yang diperkirakan mampu menyampaikan data yang relevan untuk penelitian.
- f. Sebelum memulai penelitian, peneliti mengumpulkan semua bahan yang diperlukan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Adapun beberapa tahap pelaksanaan yang dilakukan ketika tahap pra penelitian lapangan telah selesai dilaksanakan, yaitu :

- a. Pengumpulan informasi atau data dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya yang diidentifikasi melalui pemanfaatan metode observasi, diskusi atau wawancara, dan catatan tertulis atau dokumentasi.
- b. Pengolahan atau pemrosesan data yang dikumpulkan selama penelitian yang dirancang untuk mempermudah proses analisis data.
- c. Analisis data. Teknik analisis digunakan untuk menyajikan gambaran yang jelas tentang informasi yang diterima selama proses pengumpulan data setelah semua data dikumpulkan dan dikategorikan, terutama yang bersifat kualitatif. Penyajian data dan temuan penelitian berfungsi sebagai bentuk penarikan kesimpulan dari analisis data.



- d. Tahap pelaporan melibatkan penyajian hasil penelitian dalam bentuk skripsi yang mengikuti pedoman yang ditetapkan oleh program Achmad Siddiq Jember di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.



## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso**

Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso didirikan pada tanggal 31 Mei 1980, mengikuti Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 17 tahun 1978. Awalnya lembaga ini tidak memiliki bangunan khusus. Pada saat itu proses pembelajaran di MAN Bondowoso masih dilaksanakan di bangunan MTSN Bondowoso II. Namun, pada tahun 1987, Madrasah ini berhasil membangun fasilitas sendiri di atas lahan seluas 7.180 meter persegi yang berada di Jalan Khairil Anwar 278, Bondowoso. Kebutuhan akan lembaga pendidikan menengah atas yang berpusat di pesantren dan menghormati budaya dan keyakinan agama masyarakat Bondowoso yang mayoritas beragama Islam menjadi pendorong berdirinya MAN Bondowoso. Selain itu, keadaan geografis dan sosial budaya masyarakat Bondowoso menjadi pendorong lain berdirinya lembaga pendidikan ini.. Hal itu berkaitan dengan keterbatasan masyarakat dari kalangan santri sekitar daerah pegunungan yang terpencil dan sulit secara ekonomi berjuang untuk mengakses pendidikan di luar kota, yang semakin memicu kebutuhan akan lembaga seperti MAN Bondowoso. Sebelum berdiri, MTsN Bondowoso II memiliki jumlah siswa yang cukup besar dan membutuhkan lembaga pendidikan tinggi yang berdasarkan prinsip Islam untuk menerima lulusannya. Madrasah ini pada awalnya merupakan

lembaga swasta untuk pembinaan pendidik agama yang dijalankan oleh instruktur dari program Guru Agama Negeri Bondowoso 4 tahun. Program Pendidikan Guru Agama Negeri di Bondowoso diubah menjadi MTsN Bondowoso II yang sekarang menjadi program 4 tahun, sebagai hasil rasionalisasi Pendidikan Guru Agama pada tahun 1978, yang meliputi penghapusan Pendidikan Guru Agama Swasta dan transformasi program Pendidikan Guru Agama Negeri 6 tahun menjadi program Pendidikan Guru Agama Negeri 3 tahun. Selain itu, Madrasah Aliyah (Swasta) Bondowoso diganti dengan Pendidikan Guru Agama Swasta (kelas V dan VI).

Madrasah Aliyah Bondowoso yang baru didirikan ini dikelola bersama oleh Bidang Pendidikan Agama Islam Kementerian Agama Kabupaten Bondowoso, bersama dengan Madrasah Tsanawiyah II Negeri Bondowoso.

Adapun yang menjabat sebagai Kepala Madrasah ini sebelum reintegrasi berturut-turut:

- a. Drs. Moh. Syahrowi, Kasi Pendaiss – Depag Kabupaten Bondowoso
- b. Drs. M. Hilmi Bisri, Guru MTsN Bondowoso II.

Sebuah rencana untuk meningkatkan status Madrasah Aliyah Bondowoso yang saat itu seluruhnya milik swasta muncul pada tahun 1979. Karena saat itu belum ada Madrasah Aliyah negeri di Bondowoso, usulan tersebut meminta agar lembaga tersebut berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Filial Jember. Namun Kementerian Agama menetapkan strategi pemindahan Madrasah Negeri ke tempat lain yang dinilai lebih kondusif

bagi perkembangannya pada tahun 1980, sebelum usulan Filial direalisasikan. Kepala Islamic Binrue Kementerian Agama Provinsi Jawa Timur (Bapak Drs. H. Abdul Fatah), melakukan studi kelayakan dan memproses Madrasah Aliyah Bondowoso menjadi Madrasah Aliyah Negeri akibat direlokasi dari daerah lain. Pada tahun 1981, Madrasah Aliyah Bondowoso resmi menjadi Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso, dengan persetujuan atau keputusan relokasi dari Madrasah Aliyah Negeri Madiun Rejosari. Pada tahun tersebut, Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso juga mendaftarkan siswanya untuk pertama kali mengikuti ujian negara, berdasarkan Kurikulum MAN 1976.

Kecuali Kepala Madrasah (Bapak Drs. Adi Mulyono) yang dilantik oleh Kanwil Kementerian Agama Provinsi Jawa Timur, tidak ada pegawai, tenaga pendidik, atau tenaga kependidikan di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso yang memiliki status PNS pada awal perubahan status Madrasah. Hal ini terjadi akibat kepindahan Madrasah Aliyah Negeri Rejosari Madiun ke Bondowoso yang tidak memiliki tenaga tetap. Saat itu, semua tenaga kerja di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso yang baru didirikan itu, baik yang masih guru veteran maupun dipinjam dari madrasah atau sekolah lain di Bondowoso. Atas izin Allah SWT, dan tekad warga Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso, dan bimbingan Kementerian Agama, lembaga pendidikan ini mengalami kemajuan yang signifikan. Sekolah telah menambah stafnya, termasuk guru tetap dan administrator, dan telah meningkatkan infrastrukturnya. Sejak awal berdiri, Madrasah

Aliyah Negeri Bondowoso harus meminjam gedung Madrasah Tsanawiyah Negeri II Bondowoso untuk kegiatannya. Namun sejak tahun anggaran 1985/1986, sekolah tersebut telah mendapat DIP dan membebaskan tanah seluas 5000 m<sup>2</sup> untuk pengembangan dan pembelajaran daerah. Hingga saat ini, enam ruang belajar telah dilengkapi dan siap digunakan. Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso membentuk Filial di Kabupaten Situbondo pada tahun pelajaran 1984–1985 untuk dijadikan sebagai Madrasah Aliyah utama yang membawahi Kelompok Kerja Madrasah (KKM) di Kabupaten Bondowoso dan Situbondo.

Sebagai lembaga pendidikan sekolah menengah atas berbasis Islam, MAN Bondowoso pada awalnya menawarkan tiga program studi sesuai dengan Surat Keputusan Bersama ketiga menteri. Adapun program studi tersebut adalah Program Ilmu Sosial (IPS), Program Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Program Ilmu Keagamaan. Kemudian, pada tahun 1996, MAN Bondowoso membuat tiga program studi baru, yaitu Program IPA, Program IPS, dan Program Bahasa, sesuai dengan kurikulum pendidikan yang ditetapkan pada tahun 1994. Namun sejak tahun 2001, jumlah siswa Program Bahasa mengalami penurunan, yang menyebabkan kematiannya. Program IPA, Program IPS, dan Program Agama adalah tiga program yang kini disediakan MAN Bondowoso. Namun, siswa tetap diberikan pilihan untuk mengambil jurusan di Program Bahasa.<sup>69</sup>

---

<sup>69</sup> MAN Bondowoso, "Sejarah MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

## 2. Visi dan Misi Madrasah

### a. Visi Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

Unggul dalam kerja, daya saing, dan berjiwa islami

### b. Misi Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

- 1) Melaksanakan instruksi, pelatihan, dan pembelajaran dengan cara yang efisien dan inovatif.
- 2) Mengadopsi keyakinan dan prinsip Islam baik di dalam maupun di luar madrasah.
- 3) Mendorong siswa untuk mencapai potensi penuh atletik dan artistik mereka.
- 4) Meningkatnya persaingan antar warga madrasah untuk melayani masyarakat dan siswa

## 3. Program Kegiatan

Visi dan misi tersebut di atas dengan jelas menggambarkan tujuan dan tindakan MAN Bondowoso, dan juga dituangkan dalam tujuan jangka menengah dan pendek madrasah. Tujuan tersebut terdiri dari:

- 1) Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap madrasah.
- 2) Mempromosikan keterlibatan aktif dari semua kelompok manajemen madrasah.
- 3) Menetapkan norma administrasi madrasah dan menerapkan komputerisasi dalam administrasi pendidikan.
- 4) Memberikan kewenangan lebih kepada komite madrasah untuk memajukan pembangunan madrasah.

- 5) Mewujudkan lingkungan sekolah yang asri, aman, sehat, dan bersih.
- 6) Mendorong seluruh siswa Madrasah untuk mengikuti S3Q (Salam, Gathering, Shalat Jama'ah, Qur'an).
- 7) Meningkatkan pengalaman doa kolektif madrasah.
- 8) Membentuk tim dalam bidang seni dan olahraga yang dapat bersaing dengan tim dari organisasi lain.
- 9) Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima di perguruan tinggi negeri.
- 10) Warga madrasah semakin sadar akan keindahan lingkungan, kebersihan, dan kesehatan secara umum.
- 11) Perluasan budaya Islam di semua upaya.
- 12) Menghasilkan lulusan yang sangat dicari dengan keunggulan.
- 13) Mewujudkan skuat Olimpiade MIPA dan KIR nasional yang mampu bersaing.
- 14) Membangun lebih banyak gedung dan infrastruktur serta memberikan kewenangan untuk mendukung prestasi akademik dan ekstrakurikuler yang lebih banyak.
- 15) Meningkatkan jumlah siswa yang dapat berbahasa Arab dan Inggris dengan baik dan sering menggunakannya.
- 16) Mendirikan madrasah sebagai lembaga pendidikan yang terakreditasi bagi penduduk Bondowoso dan seluruh Jawa Timur.
- 17) Menjadikan madrasah sebagai lembaga rujukan.
- 18) Meraih prestasi dalam kompetisi regional dan nasional.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> MAN Bondowoso, "Visi dan Misi MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.



#### 4. Organisasi dan Kelembagaan

Menurut Keputusan Menteri Agama No. 373 Tahun 2002, Kepala Madrasah, Kepala Tata Usaha, dan Wakil Kepala Madrasah membentuk struktur organisasi MAN Bondowoso:<sup>71</sup>

- a. Kepala Madrasah : H. Saini, S.Ag., M.Pd.I
- b. Kepala Tata Usaha : Samsul Arifin, S.kom
- c. Waka. Kurikulum : Hj. Siti Mutmainnah, S.Pd.
- d. Waka. Kesiswaan : Hj. Triana Suprihastini, S.Ag.
- e. Waka. Humas : H. Ruslani, M.Pd.I
- f. Waka. Sarana dan Prasarana : Anwar Zainuri S.Pd

#### 5. Struktur Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

Sejak berdirinya, Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Bondowoso dipimpin oleh enam orang Kepala. Adapun nama-nama yang pernah menjabat sebagai Kepala MAN Bondowoso adalah sebagai berikut:<sup>72</sup>

- a. Kepala Madrasah : H. Saini, S.Ag., M.Pd.I
- b. Kepala Tata Usaha : Samsul Arifin, S.kom
- c. Waka. Kurikulum : Hj. Siti Mutmainnah, S.Pd.
- d. Waka. Kesiswaan : Hj. Triana Suprihastini, S.Ag.
- e. Waka. Humas : H. Ruslani, M.Pd.I
- f. Waka. Sarana dan Prasarana : Anwar Zainuri S.Pd

<sup>71</sup> MAN Bondowoso, "Organisasi Kelembagaan MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

<sup>72</sup> MAN Bondowoso, "Struktur Kepala MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

## 6. Struktur Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

Sejak didirikan, 6 (enam) orang telah menjabat sebagai pimpinan Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso yang terletak di wilayah Kabupaten Bondowoso. mantan pimpinan MAN Bondowoso Kabupaten Bondowoso, khususnya:<sup>73</sup>

Tabel 4.1

Struktur Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

NO	NAMA/NIP	TAHUN
1.	Drs. ADI MULJONO 150 035 266	1980-1989
2.	SUATMADJI, B.A. 150 011 566	1989-1992
3.	Drs. MOH. THOHIR MUCHTAR 150 154 071	1992-1995
4.	Drs. NURSALIM MUSA 150 034 994	1995-2001
5.	Drs. H. IMAM BARMAWI BURHAN 19530826 197903 1 00 1	2001-2013
6.	H. IBRAHIM, S.Ag., M.Pd.I 19680621 200003 1 00 1	2013 – 2022

## 7. Profil Lembaga Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso<sup>74</sup>

### a. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

NPSN : 20580164

Jenjang Pendidikan : MA

Status Madrasah : Negeri

Tahun Berdiri : 1980

<sup>73</sup> MAN Bondowoso, "Struktur Kepala MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

<sup>74</sup> MAN Bondowoso, "Profil MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

Tahun Penegerian : 1981

b. Lokasi Madrasah

Alamat Lengkap : Jl. Khairil Anwar No. 278 Badean  
Bondowoso

RT/RW : 1/1

Nama Dusun : Badean

Kelurahan : Badean

Kode pos : 68214

Kecamatan : Bondowoso

Lintang Bujur : -7.9171+113.8106267

c. Kontak Madrasah

Nomor Telepon : 0332-421032

Nomor Fax : 0332-421032

Email : [manbondowoso278@gmail.com](mailto:manbondowoso278@gmail.com)

Website : [www.manbondowoso.com](http://www.manbondowoso.com)

d. Data Periodik

Kategori Wilayah : Perkotaan

Daya Listrik : 13.000.000 KWH

Akses Internet : Ada

Akreditasi : A (Amat Baik)

Waktu Penyelenggaraan : Pagi

Sumber Listrik : PLN

## 8. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Adapun tenaga kerja Madrasah: Guru bergelar sarjana (S1) dan magister (S2) dengan keahlian mengajar, yang memiliki kemampuan yang cukup baik untuk membimbing siswa dalam mencapai prestasi akademik yang luar biasa di madrasah ini. Staf administrasi terlatih dan berkualitas juga menjadi salah satu faktor pendukung proses akademik, sesuai dengan kualifikasi ijazahnya. Kolaborasi antara Madrasah Aliyah yang tergabung dalam KKM (Kelompok Kerja Madrasah), serta eratnya hubungan antara MAN se-Karesidenan Besuki yang menjadi wadah pertukaran informasi internal menjamin perkembangan Madrasah Aliyah kedepannya<sup>75</sup>

Tenaga kerja Madrasah Aliyah di Kabupaten Bondowoso berjumlah 74 orang, antara lain:

Tabel 4.2

Daftar Kepegawaian Madrasah di MAN Bondowoso

Guru PNS Kemenag	38 orang
Guru PNS DPK Diknas	2 orang
Guru Honorer	16 orang
Pegawai Negeri Sipil	4 orang
Pegawai Honorer	14 orang

<sup>75</sup> MAN Bondowoso, "Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

9. Data Siswa-Siswi MAN Bondowoso<sup>76</sup>

Tabel 4.3

Daftar Rekap Siswa-Siswi Man Bondowoso  
Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Pembagian Kelas					
	Kelas X	Jumlah	Kelas XI	Jumlah	Kelas XII	Jumlah
1.	X 1	23	Agama 1	18	Agama 1	19
2.	X 2	31	Agama 2	35	Agama 2	34
3.	X 3	35	Agama 3	29	Agama 3	34
4.	X 4	31	Agama 4	39	Agama 4	40
5.	X 5	28	Agama 5	30	Agama 5	32
6.	X 6	31	Agama 6	40	Agama 6	37
7.	X 7	35	IPA 1	32	IPA 1	32
8.	X 8	32	IPA 2	36	IPA 2	36
9.	X 9	32	IPA 4	36	IPA 4	34
10.	X 10	36	IPS 1	32	IPS 1	33
11.	X 12	34	IPS 2	38	IPS 2	36
Total	348		365		367	
	1080					

## 10. Sarana dan Prasarana

Prasarana dan fasilitas di madrasah sangat penting dalam menyediakan lingkungan belajar yang ramah dan nyaman. Dalam perkembangan selanjutnya, ini telah ditingkatkan untuk memenuhi kriteria yang diperlukan. Proyek Kementerian Agama dan Pemerintah Kabupaten Bondowoso semuanya berkontribusi pada keberhasilan pelaksanaan pembangunan ini.<sup>77</sup>

<sup>76</sup> MAN Bondowoso, "Data Siswa-Siswi MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

<sup>77</sup> MAN Bondowoso, "Sarana dan Prasarana MAN Bondowoso," 02 Maret, 2023.

Tabel 4.4

## Daftar Sarana dan Prasarana di MAN Bondowoso

No.	Jenis	Jumlah
1	Musholla Ar-Roudhoh	1
	Banat Ar-Roudhoh	1
	Serambi Ar-Roudhoh	1
2	Ruang bengkel sholat	2
3	Ruang kelas dilengkapi LCD dan CCTV	33
4	Ruang laboratorium	8
5	Ruang serbaguna	2
6	Ruang perpustakaan	2
7	Ruang kesenian	1
8	Ruang kepala madrasah	1
9	Ruang wakil kepala	1
10	Ruang guru	3
11	Ruang PTSP	1
12	Ruang bimbingan dan konseling	2
13	Ruang OSIS	2
14	Ruang pramuka	1
15	Ruang tata tertib siswa	1
16	UKS	2
17	Koperasi Siswa	2
18	Ruang fotocopy	1
19	Lapngan olahraga	2
20	Ruang informasi	1
21	Kantor komite	1
22	Ruang lobi	1
23	Pos Satpam	2
24	Kantin sehat	2
25	Gudang meubelair	1
26	Gudang perpustakaan	1
27	Toilet	42
28	Tempat parkir mobil dan motor	8

## 11. Data Bimbingan dan Konseling Madrasah

## a. Visi bimbingan dan konseling

- 1) Terwujudnya kehidupan kemanusiaan yang membahagiakan sesuai dengan karakter bangsa.

- 2) Melalui tersedianya pelayanan bantuan dalam pemberian dukungan perkembangan dan pengentasan masalah.
- 3) Agar peserta didik berkembang secara optimal, mandiri, mampu mengendalikan diri dan bahagia

b. Misi bimbingan dan konseling

- 1) Pendidikan
- 2) Pengembangan
- 3) Pencegahan pengentasan masalah

c. Fungsi bimbingan dan konseling

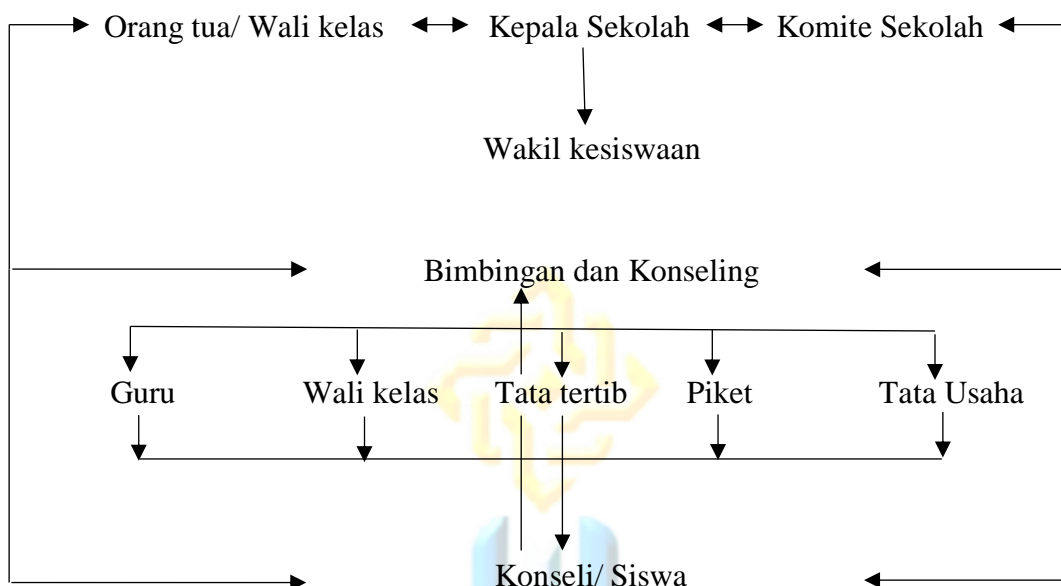
- 1) Pemahaman diri dan lingkungan
- 2) Penyesuaian dengan diri sendiri dan lingkungan
- 3) Pencegahan timbulnya masalah
- 4) Perbaikan dan penyembuhan
- 5) Pemeliharaan kondisi pribadi dan situasi yang kondusif untuk perkembangan diri konseling

d. Tujuan bimbingan dan konseling

Mencapai kematangan dan kemandirian dalam kehidupannya serta menjalankan tugas-tugas kehidupannya yang mencakup aspek: pribadi, sosial, belajar, dan karir secara utuh dan optimal.



e. Struktur organisasi bimbingan konseling MAN Bondowoso



Gambar 4.1 Struktur organisasi BK MAN Bondowoso

Sumber data: Dokumentasi MAN Bondowoso<sup>78</sup>

f. Jadwal mengajar guru bimbingan dan konseling

Tabel 4.5

Jadwal guru BK

No	Hari	Kelas	Jam
1.	Senin	XI IPS 1	13.10-13.45
2.	Senin	XII IPS 1	14.20-14.55
3.	Selasa	XI IPA 1	07.05-07.45
4.	Selasa	XII Agama 3	10.20-10.55
5.	Selasa	XI Agama 5	10.55-11.30
6.	Selasa	XII Agama 5	12.40-13.15
7.	Selasa	XII IPA 1	13.50-14.25
8.	Rabu	X 1	10.20-10.55
9.	Rabu	X 3	07.05-07.45
10.	Rabu	X 5	12.40-13.15

<sup>78</sup> MAN Bondowoso, "Struktur Organisasi bimbingan dan konseling MAN Bondowoso", 02 Maret 2023.

## B. Penyajian Data dan Analisis

Dalam rangka menghimpun informasi yang terkait dengan analisis penelitian ini, alat yang digunakan mencakup observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Tindakan selanjutnya bagi peneliti adalah menganalisis data yang terkumpul untuk lebih memperjelas tujuan penelitian setelah data diperoleh dari hasil penelitian. Sesuai dengan standar yang telah digariskan pada BAB III, dipilihlah informan yang telah mengetahui prosedur bimbingan dan konseling di MAN Bondowoso.

Penyajian data dalam penelitian ini didasarkan pada fokus penelitian yang terbagi menjadi dua bagian yaitu pertama, Bagaimana proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*, kedua: Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami ketergantungan *game online*. Dengan temuan penelitian selanjutnya:

### **1. Proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*.**

Proses pelaksanaan bimbingan dan konseling kepada siswa yang ketergantungan *game online* di MAN Bondowoso, dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan ini diikuti sesuai dengan prosedur bimbingan dan konseling.

### a. Langkah Identifikasi Masalah

Langkah identifikasi diterapkan untuk mencari penyebab siswa mengalami ketergantungan *game online*. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh bapak H. Supiyadi, S.Pd selaku guru Bk mengatakan:

“ciri-ciri siswa yang mengalami kecanduan *game online* yang saya ketahui siswa membawa *handphone* ke sekolah sedangkan di sekolah melarang siswa untuk membawa *handphone*, siswa yang membawa *handphone* tersebut memainkan *handphone* pada saat jam istirahat, kemudian siswa sering tidur di kelas pada saat pelajaran, tidak fokus pada saat mengikuti pelajaran, dan sering terlambat masuk sekolah. Dari hal tersebut saya mencari tahu apa penyebabnya dengan cara saya bertanya kepada wali kelasnya, saya mendatangi lingkungan rumahnya saya mencari tahu melalui orang tuanya secara langsung. Ternyata dari hal tersebut saya mendapat laporan bahwasannya siswa tersebut sering bermain *game* hingga berjam-jam dan jarang belajar atau melakukan kegiatan yang positif lainnya. Dari laporan orang tua siswa bermain *game* hingga larut malam dengan memakan waktu 3 sampai 4 jam”<sup>79</sup>

Kemudian bapak Badri, S.Hi selaku guru wali kelas XI G5 selaku guru wali kelas mengatakan hal yang senada mengenai ciri-ciri kecanduan *game online* terhadap siswanya yakni:

”kalo ciri-ciri anak yang biasanya kecanduan *game online* itu gak jauh-jauh dari sering tidur dikelas pada saat pelajaran, telambat ke sekolah, bahkan sering meninggalkan kelas ketika aktivitas belajar. Hal itu sering dikeluhkan oleh guru pelajaran kepada saya. Dan saya langsung bertanya pada anak yang bersangkutan begitupun kepada orang tua. Kenapa anak ini selalu tidur pada saat pelajaran, telambat ke sekolah, bahkan sering meninggalkan kelas ketika aktivitas belajar. Apa karena tidak fit atau ada alasan lain. Dan jawabannya karena bermain *game* hingga larut malam. Laporan dari orang tua itu mengatakan klo siswa tersebut bermain

---

<sup>79</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.

*game* menghabiskan waktu lebih dari 3 jam atau hingga larut malam.”<sup>80</sup>

Dalam hal tersebut juga diungkapkan oleh beberapa guru yakni bapak Edy Purwanto, S. Kom, mengatakan:

“terdapat laporan kepada saya dari siswa lain bahwa siswa itu membawa handphone ke sekolah, sedangkan di sekolah kan tidak di perbolehkan membawa alat digital. Selain itu siswa itu ketika pembelajaran dimulai siswa itu sering tidur, keluar kelas pada saat pelajaran dan kalo sudah keluar kelas itu biasanya tidak kembali lagi ke dalam kelas. Setelah saya mengecek seluruh ruangan di sekolah ternyata anak tersebut ada di dalam kamar mandi sedang bermain *game*. Kemudian dari kejadian hal tersebut saya mendapatkan informasi melalui wali murid secara langsung melalui media telfon yang mendapatkan hasil bahwasannya siswa tersebut memang sering bermain *game* pada saat dirumah. Biasanya main *game*nya itu ketika malam hari, dan bisa menghabiskan waktu sekitar 3 jam lebih bahkan bisa hingga larut malam.”<sup>81</sup>

Kemudian Dani siswa dari kelas X5 mengungkapkan juga terkait hal tersebut.

“Ya, saya telah membawa ponsel saya ke sekolah sebelumnya. Biasanya, saya melakukan ini untuk bermain *game* saat kelas sedang berlangsung. Saya bermain *game* sepulang sekolah dan di kamar mandi sekolah, bukan di kelas. Saya sering bermain *game* empat kali, yang memakan waktu sekitar dua jam. Saya juga bermain video *game* di rumah dari setelah makan malam sampai larut malam, dan saya bermain *game Mobile Legend*.”<sup>82</sup>

Dalam hal tersebut juga diungkapkan oleh Alfarisi siswa kelas XI G1 mengatakan hal yang senada yakni.

“iya pernah saya membawa hp ke sekolah, pada saat jam pelajaran biasanya saya kabur meninggalkan kelas untuk tidak mengikuti pelajaran. Saya bermain *game* di sekolah biasanya di ruangan-ruangan yang jarang di datangi guru kayak kamar mandi. *Game* yang saya mainkan itu *game online Mobile Legend*. Kalo dirumah saya main *game* itu bisa dibilang hampir tiap hari, mengenai tugas

<sup>80</sup> Badri, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 22 Februari, 2023.

<sup>81</sup> Edy Purwanto, diWawancarai oleh peneliti, bondowoso, 24 Februari, 2023.

<sup>82</sup> Dani (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 27 Februari, 2023.

sekolah saya biasanya mencotek ke temen kelas mas. Terkadang saya telat ke sekolah ya dikarenakan malemnya saya bermain *game* hingga larut malam kira-kira 3 sampai 4 jaman lebih.”<sup>83</sup>

Respons yang diberikan oleh informan yang berbeda kepada peneliti selama proses wawancara tidak berbeda secara signifikan satu sama lain, sesuai dengan temuan wawancara dengan mereka, mengatakan bahwa siswa kecanduan *game online* dapat diamati dalam perhatian mereka saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Kebiasaan siswa yang biasanya kecanduan *game online* lebih sering tidak fokus dalam mengikuti mata pelajaran dikelas, siswa juga sering meninggalkan kelas ditengah-tengah pembelajaran, bahkan siswa juga terlambat ke sekolah dikarenakan bermain *game* hingga larut malam. Kemudian yang dimainkan oleh konseli yakni *game online Mobile Legend*.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika melakukan penelitian. Terdapat siswa yang tidur pada saat pelajaran di kelas, bahkan Beberapa siswa keluar kelas saat pelajaran sedang berlangsung. Hasil observasi peneliti menemukan salah satu siswa yang bermain *game* di area sekolah pada saat jam istirahat sampai bell masuk kembali, akan tetapi siswa tersebut tidak masuk kelas, melainkan pindah tempat untuk melanjutkan bermain *game* di ruang

---

<sup>83</sup> Alfarisi (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 01 Maret, 2023.

bengkel sholat. Sekitar 1 jaman, kemudian setelah 1 jaman siswa tersebut kembali masuk ke kelas. Sesuai dengan gambar 4.2<sup>84</sup>



Gambar 4.2 Siswa bermain *game* diarea sekolah  
(Sumber data: Dokumentasi MAN Bondowoso)<sup>85</sup>

#### **b. Langkah Diagnosis**

Setelah di lakukannya identifikasi, langkah selanjutnya adalah diagnosis. Adapun beberapa diagnosis dari para guru akan terkait identifikasi yang ditemukan dari permasalahan terhadap kecanduan *game online* yang membawa dampak yang kurang baik terhadap siswa, sehingga dalam hal tersebut tentunya harus diperbaiki.

Sebelum memperbaiki siswa yang mengalami kecanduan *game online* tentunya membutuhkan data-data yang membenarkan siapa sajakah siswa yang terlibat. Adapun beberapa data yang di dapatkan oleh peneliti mengenai siswa yang terlibat dalam *game online*. Data tersebut didapatkan oleh guru BK dengan cara mengidentifikasi dari

<sup>84</sup> Observasi, Di MAN Bondowoso, 20 Februari 2023.

<sup>85</sup> MAN Bondowoso, “Struktur Organisasi bimbingan dan konseling MAN Bondowoso”, 20 Februari 2023.



ciri-ciri yang ditemukan oleh pihak guru BK serta guru-guru yang lainnya. Berdasarkan gambar 4.3 dimana terdapat *hanphone* siswa yang di sita oleh pihak sekolah, dikarenakan siswa tersebut ditemukan bermain *hanphone* di area sekolah. Kemudian pada tabel 4.6 terdapat data-data siswa yang mengalami kecanduan *game online*, data tersebut merupakan data dari siswa perkelas yang didapatkan oleh peneliti.

Tabel 4.6

Siswa Yang mengalami kecanduan *game online*

No	Kelas	Jumlah
1.	X 1	6 Siswa
2.	X 3	7 Siswa
3.	X 5	7 Siswa
4.	X 7	5 Siswa
5.	X 9	7 Siswa
6.	XI Agama 1	8 Siswa
7.	XI Agama 3	6 Siswa
8.	XI Agama 5	9 Siswa
9.	XI IPA 1	7 Siswa
10.	XI IPS 1	8 Siswa
<b>Total Siswa Kecanduan</b>		<b>70 Siswa</b>



Gambar 4.3 *Hanphone* siswa yang disita pihak sekolah

(Sumber data: dokumentasi MAN Bondowoso)<sup>86</sup>

Dari data dokumentasi yang dipaparkan di atas Bapak H. Supiyadi, S.Pd sebagai guru BK mengatakan masalah dan latar

<sup>86</sup> MAN Bondowoso, “Struktur Organisasi bimbingan dan konseling MAN Bondowoso”, 20 Februari 2023.



belakang mengenai siswa yang mengalami kecanduan *game online* yakni:

“masalah yang dialami siswa kecanduan *Game online* yakni keinginan terus bermain *game* , kurangnya pengawasan dari pihak sekolah terkait larangan membawa hp, hingga siswa berani melanggar membawa hp dan bermain *game* disekolah. Kemudian masalah yang kedua yaitu kurangnya perhatian dari orang tua sehingga mengakibatkan siswa itu bermain *game* terus-menerus. Faktor lainnya itu juga terdapat pada lingkungan di luar sekolah yang mengenalkan *game online* kepada siswa.”<sup>87</sup>

Dalam hal tersebut juga diungkapkan oleh beberapa guru yakni oleh bapak Edy Purwanto, S. Kom, mengatakan:

“menurut saya sih penyebab siswa itu bisa mengalami kecanduan *game* itu berasal dari lingkungan dirumah atau di luar sekolah yang membuat siswa bermain *game* hingga membuat siswa itu mempunyai keinginan untuk bermain *game* terus-menerus, kurangnya perhatian dari orang tua, ketika siswa itu dirumah. Akibat dari kurangnya perhatian tersebut siswa itu jadi sering bermain *game* terus menerus hingga berdampak pada kegiatan belajarnya baik di rumah maupun di sekolah. Kemudian masalah siswa yang bermain *game* atau membawa hp ke sekolah itu juga karena peraturan yang ada di sekolah itu kurang ketat. Jadi, siswa bisa kecolongan membawa hp dan bermain *game* ketika di sekolah.”<sup>88</sup>

Salah satu siswa yakni Alfarisi siswa kelas G1 juga mengatakan:

“awal mula saya itu di ajak bermain *game online* oleh tetangga dirumah dan awal sering bermain *game* itu ketika dirumah saja mas, lambat laun saya kepengen terus untuk bermain *game* . Saya juga diajak oleh teman-teman rumah untuk main *game* mas. Kan orang tua saya bekerja dari pagi hingga sore, jadi otomatis ketika malam hari mereka itu sudah pasti istirahat dan tidak akan mengawasi saya mau melakukan apa saja. Kemudian mengapa saya membawa hp dan bermain *game* di sekolah, dikarenakan menurut saya peraturan yang ada di sekolah itu kurang ketat mas,

<sup>87</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.

<sup>88</sup> Edy Purwanto, diWawancarai oleh peneliti, bondowoso, 24 Februari, 2023.

jadi siswa itu bisa saja membawa hp dnegan sembunyi-sembunyi.”<sup>89</sup>

Berdasarkan wawancara diatas, berhasil dideskripsikan maka penyebab yang mendasari siswa yang ketergantungan *game online* berkaitan dengan suasana yang membuat mereka terpapar *game online*. Akibatnya, dengan dikenalkan dengan permainan tersebut, siswa menjadi semakin cenderung memenuhi keinginan mereka yang terus-menerus untuk bermain *game*, sehingga berujung pada pelanggaran peraturan sekolah. Seperti membawa *hanphone* dan memainkannya diarea sekolah. Kemudian latar belakang selanjutnya yakni ketika dirumah siswa kurang perhatian atau bisa dikatakan kurangnya pantauan dari wali murid yang mengakibatkan siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game*.

Berdasarkan temuan pengamatan peneliti yakni pihak sekolah melakukan razia terhadap siswa yang ada di sekolah, razia tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah siswa membawa *hanphone* atau tidak ke sekolah. Razia tersebut dilakukan pada saat ishoma. Akan tetapi tidak setiap hari pihak sekolah melakukan razia.<sup>90</sup>

### c. Langkah Prognosis

Dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* tentunya terdapat jenis bantuan yang akan ditetapkan sebelum proses bimbingan konseling tersebut dilaksanakan. Sebagaimana yang

---

<sup>89</sup> Alfarisi (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 01 Maret, 2023.

<sup>90</sup> Observasi, Di MAN Bondowoso, 22 Februari 2023.

telah disampaikan oleh bapak H. Supiyadi, S.Pd selaku guru BK di MAN Bondowoso:

“proses bimbingan dan konseling yang saya lakukan yakni secara individu. Saya hanya memanggil satu siswa saja kedalam ruangan saya yakni ruang BK. Didalam ruangan tersebut hanya ada saya dan satu orang siswa. Saya menetapkan teknik konseling individu tersebut agar siswa itu bisa mencerna dan menerima atas tindakan-tindakan yang saya lakukan. Mengapa saya mengambil teknik individu, dikarenakan agar siswa tersebut bisa secara nyaman untuk menyampaikan masalah-masalahnya mas, makanya saya menggunakan teknik yang individu, jadi kan enak bisa secara bergantian dan di dalam ruangan hanya ada saya dan siswa yang bermasalah.”<sup>91</sup>

Dalam hal tersebut juga dinyatakan oleh siswa bernama Dani kelas X.5 yang mengalami kecanduan *game online*:

“pak yadi memanggil saya ke ruang BK, dan diruang BK tersebut hanya ada saya dan pak Yadi saja, tidak ada orang lain.”<sup>92</sup>

Hal tersebut juga disampaikan oleh Alfarisi siswa kelas XI G1 dengan jawaban yang sama.

“kalo saya waktu itu hanya berdua saja di dalam ruangan bersama pak Yadi, tidak ada orang lain di dalam ruangan, jadi ruangan itu sepi. Cara saya dan pak yadi berbicarapun itu kami dibatasi antara siswa dengan guru BK. Duduknya itu berhadapan akan tetapi di batasi dengan meja guru.”<sup>93</sup>

Sesuai dengan hasil wawancara terkait prognosis atau jenis bantuan yang akan dilakukan pada proses bimbingan dan konseling pada siswa di MAN Bondowoso yakni menggunakan teknik bimbingan individual kepada siswa tersebut. Langkah ini merupakan salah satu langkah prognosis dengan menentukan jenis bantuan yang akan dilaksanakan. Sebagaimana yang terdapat pada gambar 4.4,

<sup>91</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.

<sup>92</sup> Dani (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 27 Februari, 2023.

<sup>93</sup> Alfarisi (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 01 Maret, 2023.

seorang guru BK MAN Bondowoso melakukan bimbingan konseling individu terhadap siswa.



Gambar 4.4 Konseling Individu oleh guru BK MAN Bondowoso  
(Sumber data: Dokumentasi MAN Bondowoso)<sup>94</sup>

Berdasarkan temuan dari observasi atau pengamatan penelitian yaitu, dilakukan secara individu oleh guru BK dimana jenis bantuan tersebut hanya dilakukan oleh guru BK dan siswa yang kecanduan *game online*. Peneliti mengamati bahwa siswa berada di dalam ruang BK hanya berdua saja dengan guru BK. Tidak ada orang lainpun yang berada dalam ruang BK tersebut.<sup>95</sup>

#### d. Langkah Terapi

Setelah langkah prognosis dilakukan, maka langkah selanjutnya yakni langkah terapi. Dimana langkah tersebut merupakan langkah pelaksanaan bantuan atau bimbingan atas siswa yang mendapati ketergantungan *game online*.

Sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Bapak Supiyadi sebagai guru BK.

<sup>94</sup> MAN Bondowoso, “Struktur Organisasi bimbingan dan konseling MAN Bondowoso”, 22 februari 2023.

<sup>95</sup> Observasi, Di MAN Bondowoso, 22 Februari 2023.

“Proses bimbingan dan konseling ini dilakukan bertahap minimal 3x dalam sebulan. Pertama saya panggil siswa kedalam ruang BK, kemudian saya menanyakan terkait masalah siswa tersebut yang mengalami kecanduan *game online*. Seperti, kenapa membawa hp dan bermain *game* di sekolah, kenapa kamu suka bermain *game*, apa yang membuat kamu itu selalu bermain *game*, jika kamu terus melakukan hal seperti itu dampak ke kamu seperti apa dan kamu menginginkan apa untuk kedepannya, kamu mau mengulangi lagi apa tidak. Proses konseling yang kami terapkan itu, dengan konsisten memberikan saran agar para siswa yang kecanduan *game online* untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, disini lain juga kami menyarankan mereka untuk lebih meningkatkan kualitas ibadahnya seperti membaca Al-Quran di waktu jam kosong atau ketika tidak ada kegiatan. Saran tersebut kami berikan, sebab keseluruhan siswa yang kecanduan *game online* merasa kebingungan terkait cara efektif dari mereka sendiri untuk menangani kecanduan tersebut. Sehingga, pada saat bimbingan konseling berlangsung, mereka memasrahkan kepada kami selaku guru BK soal solusinya, seperti itu mas. Selanjutnya guru BK mendampingi siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler yang diminati dan membaca Al-Qur'an yang dipantau langsung oleh wali kelas, guru BK melakukan pengawasan terhadap konseli apakah proses tersebut dilakukan apa tidak”.<sup>96</sup>

Dalam hal tersebut juga dinyatakan oleh siswa bernama Dani kelas X 5 yang mengalami kecanduan *game online*:

“proses yang dilakukan oleh guru BK terhadap saya yakni guru BK memanggil saya untuk masuk kedalam ruang BK. Didalam ruangan tersebut hanya ada saya dan guru BK saja, tidak ada murid yang lain dan pasti saya akan di ajak ikut kegiatan banyak hal setelah dari guru BK Di dalam ruang BK saya diberi pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan yang saya lakukan. Pertanyaanya itu seperti mengapa saya suka bermain *game*, mengapa saya melanggar peraturan sekolah seperti membawa hp dan lainnya. Setelah saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pak Yadi. Kemudian saya ditanyakan mau berhenti atau tidak, kemudian mau melakukan kegiatan apa supaya saya bisa mengurangi bermain *game*, dikarenakan saya tidak tau harus melakukan hal apa maka saya pasrahkan saja ke Pak Yadi terkait saran dan arahnya. Pak Yadi memberikan arahan kepada saya itu disuruh mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, hal tersebut bertujuan agar saya mempunyai kesibukan mas untuk mengurangi bermain *game*. Selain itu saya juga disuruh mengikuti kegiatan

<sup>96</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.



membaca Al-qur'an di waktu kosong ketika di sekolah. Kemudian guru BK mendampingi saya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dibidang olahraga yakni futsal. Terkait membaca Al-qur'an itu disuruh langsung oleh wali kelas".<sup>97</sup>

Dalam hal tersebut, juga di sampaikan oleh siswa bernama Alfarisi kelas XI G1 bahwasannya guru BK di MAN Bondowoso ketika memberikan arahan atau nasehat itu seperti layaknya teman, sehingga dalam hal tersebut tidak merasa sungkan untuk menceritakan apa yang dialaminya.

"saya pastinya apapun pelanggarannya akan di panggil ke BK tapi tidak memaksa gitu pak yadi, klo sempet ya saya kesana. Baru nyampek sana saya di Tanya-tanyain gitu dah mas, kayak nanyak kenapa saya main *game* terus gitu. Setelah di Tanya-tanyain saya itu disuruh mencari solusi sendiri oleh pak yadi, saya diberi pilihan mau berhenti atau tidak untuk bermain *game* seperti itu mas, dikarenakan saya kebingungan untuk mencari solusi sendiri maka saya pasrahkan saja ke Pak Yadi terkait saran dan arahnya. Pak Yadi memberikan arahan kepada saya itu disuruh mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, hal tersebut bertujuan agar saya mempunyai kesibukan mas serta untuk mengurangi bermain *game*. Selain itu saya juga diberi arahan untuk membaca Al-qur'an di waktu kosong ketika di sekolah. Pak Yadi bilang kepada saya kalo jangan main *game* terus takut ganggu ke aktifitas atau kegiatan belajar saya, gitu kata beliau dan masih ada nasehat-nasehat yang lain dari beliau. Selain itu saya juga di kasih solusi atas pelanggaran yang saya lakukan. Pada intinya guru BK itu kayak menjadi temenlah, sehingga saya tidak sungkan untuk bercerita dan meminta solusi sehingga mengurangi apa yang kurang baik dari diri saya. Guru BK itu juga mendampingi saya untuk mengikuti kegiatan ekstra mas dibidang olahraga badminton. Terkait membaca Al-qur'an itu disuruh langsung oleh wali kelas".<sup>98</sup>

Sesuai dengan perolehan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti, bahwa seorang guru BK tentu juga melihat kondisi siswanya terlebih dahulu sebelum memberikan nasehat atau arahan pada siswa

<sup>97</sup> Dani (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 27 Februari, 2023.

<sup>98</sup> Alfarisi (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 01 Maret, 2023.

yang mendapati ketergantungan *game online*. Nasehat yang diberikan yakni menasehati kepada siswa jika bermain *game* yang berlebihan itu tidak baik untuk mentalnya, dan bisa mengganggu terhadap kegiatan sehari-harinya terutama kegiatan belajarnya. Seperti yang dilakukan oleh guru BK di MAN Bondowoso, dimana guru BK melakukan pendekatan terlebih dahulu kepada siswa, menanyakan hal-hal yang membuat dia sering bermain *game*. Dari hasil tersebut siswa merasa kebingungan untuk mencari solusi atau menangani masalah yang dibuatnya, sehingga hal tersebut menjadikan guru BK yang harus menanganinya. Sehingga bimbingan dan konseling diterapkan oleh guru BK yaitu berupa memberikan saran biar siswa mengikuti pelatihan ekstrakurikuler di sekolah sesuai yang diinginkan. Kemudian arahan selanjutnya yakni guru BK menyarankan siswa untuk membaca Al-qur'an pada saat waktu kosong, yang diawasi langsung oleh wali kelasnya. Hal tersebut bertujuan agar siswa mempunyai kesibukan dan aktifitas yang positif, sehingga secara lambat laun siswa bisa mengurangi dalam bermain *game*. Terapi bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dengan teknik individu.

Temuan atau penemuan yang dilakukan peneliti melalui observasi mengenai prosedur bimbingan dan konseling, disadari bahwa guru BK berupaya untuk meningkatkan kesadaran di kalangan siswa tentang masalah kecanduan *game online*. Hal itu bertujuan untuk membantu siswa menangani kecanduan mereka terhadap *game online*.



Meski demikian, siswa harus mengikuti bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru BK dan menindaklanjuti solusi yang mereka ingin lakukan untuk menangani kecanduan *game*. Sehingga pada hal tersebut guru BK menyampaikan petunjuk dengan pengarahan untuk mengikuti ekstrakurikuler dan arahan untuk siswa agar siswa membaca Al-Qur'an setiap pada jam santai atau ketika siswa tidak ada kegiatan. Bukan hanya dari guru BK saja proses tersebut dilakukan, guru wali kelas pun ikut terlibat dalam proses bimbingan dan konseling terkait siswa mengalami ketergantungan *game online*. Guru wali kelas juga menyuruh siswa untuk melakukan membaca Al-Qur'an serta melakukan pemanggilan wali murid.<sup>99</sup> Sebagaimana yang terdapat pada gambar 4.5, diskusi antara wali murid dan guru BK. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan arahan cara menangani siswa yang bermasalah, yang mana dari isi tersebut wali murid disuruh melakukan pengecekan terhadap siswa setiap mau berangkat sekolah, untuk menghindari siswa membawa *hanphone*. Kemudian pada saat sepulang sekolah wali murid diminta untuk memantau siswa agar tidak bermain *hanphone* hingga larut malam. Setelah itu wali murid juga disarankan agar selalu menanyakan perihal tugas dari sekolah untuk siswa.

---

<sup>99</sup> Observasi, di MAN Bondowoso, 24 Februari 2023.



Gambar 4.5 Diskusi wali murid dengan guru BK

(Sumber data: MAN Bondowoso)<sup>100</sup>

Sebagaimana juga disampaikan oleh bapak Edy Purwanto, S.

Kom, yaitu:

“Selain guru BK yang memberikan arahan terhadap siswa yang mengalami permasalahan terkait *game online*, saya selaku wali kelas juga memberikan bantuan kepada siswa agar siswa tersebut merasa menyesali perbuatannya, jenis bantuan yang saya berikan yakni sesuai dengan perintah dari guru BK yakni menyuruh siswa untuk membaca Al-Qur’an, pada saat siswa tidak ada kegiatan. Dengan begitu siswa bisa menyadari atas kesalahannya dan siswa juga bisa mendapatkan pahala dari bantuan yang dilaksanakan. Kemudian jika siswa tersebut masih melanggar maka saya melakukan pemanggilan wali murid. Agar supaya menjadi faktor pendukung ketika siswa berada di rumah.”<sup>101</sup>

Bapak Badri, S.Hi guru wali kelas XI mengatakan hal yang sama:

“Jika guru BK menyampaikan laporan, sebagai wali kelas, saya menghimbau wali siswa untuk ikut serta menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi siswa. Karena siswa melakukan kegiatan tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah, saya memberikan berbagai bentuk bantuan, seperti sesi membaca Al-Qur'an ketika siswa tidak memiliki kegiatan lain. Tujuannya adalah untuk menanamkan rasa penyesalan pada siswa atas tindakan mereka.”<sup>102</sup>

<sup>100</sup> MAN Bondowoso, “Struktur Organisasi bimbingan dan konseling MAN Bondowoso”, 22 Februari 2023.

<sup>101</sup> Edy Purwanto, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 24 Februari, 2023.

<sup>102</sup> Badri, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 22 februari, 2023.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dikumpulkan oleh peneliti selama penelitian, terbukti bahwa proses bimbingan konseling di MAN Bondowoso mengadopsi pendekatan personal untuk menangani masalah kecanduan *game online* siswa. Pendekatan ini tidak melibatkan keterlibatan langsung berbagai pihak, seperti wali kelas, guru mata pelajaran, dan orang tua siswa.

#### e. Evaluasi

Dari proses pemberian bantuan melalui bimbingan konseling secara individu tentu tidak lepas dari adanya evaluasi dari apa yang sudah dilaksanakan oleh guru BK terhadap siswanya. Tahap akhir melibatkan evaluasi atau penentuan sejauh mana terapi telah mencapai tujuannya dengan memeriksa kemajuan selanjutnya selama perpanjangan waktu.

Seperti yang disampaikan oleh bapak H. Supiyadi, S.Pd selaku guru Bk di MAN Bondowoso:

“Saya hanya tanya wali kelasnya tentang anak tersebut atau tanya ke guru lainnya apakah anak tersebut masih mengalami kecanduan *game online* atau tidak. Kayak tanya apa masih sering bolos atau tidak, sering tidur di kelas atau tidak. Akan tetapi sudah dilakukan 3 kali bimbingan konseling itu biasanya akan menunjukkan perubahan yang positif. Jika cara terapi yang kami lakukan itu tidak mendapatkan hasil yang efektif dalam mengurangi siswa untuk main *game*, maka kami dari pihak sekolah dengan terpaksa akan lebih tegas kepada siswa seperti memberikan skors atau siswa akan dimasukkan ke pondok pesantren demi siswa itu sendiri. Akan tetapi jika cara terapi yang kami lakukan itu mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang

kami harapkan maka teknik terapi itu akan kami lanjutkan untuk siswa”.<sup>103</sup>

Penyampaian yang senada juga disampaikan oleh wali kelas yakni bapak Badri, S.Hi selaku guru wali kelas XI G5 mengatakan :

“hasil itu pasti ada, yo masak sudah di kasih arahan gini gitu oleh berbagai pihak tidak ada kesadaran itu gak mungkin, tapi klo memang sek mangkel anaknya ya jalan terakhir mungkin siswa tersebut akan di titipkan kepondok untuk kebaikan sebagai bentuk sangsi yang harus di tegaskan dari sekolah “<sup>104</sup>

Adapun pernyataan sebagaimana yang telah disampaikan oleh bapak Edy Purwanto, S. Kom, mengatakan:

“ alhamdulillah anak-anak ini sudah ada perubahan yang lebih baik setiap harinya, walaupun prosesnya lama tapi membuahkan hasil. Ini juga untuk kebaikan siswa itu sendiri. Kebelakangnya tetep akan saya kontrol sendiri dan sekaligus bertanya kepada teman-teman kelasnya tentang siswa tersebut”<sup>105</sup>

Evaluasi atau hasil dari proses pemberian bimbingan konseling kepada siswa dirasakan oleh para guru. Dengan terus memantau kemajuan yang dilakukan siswanya dengan beraktivitas secara positif dan lebih baik dari sebelum dilaksanakannya bimbingan di ruang BK. Bahkan hasil tersebut juga dirasakan oleh siswa yang mengalami kecanduan itu sendiri.

Sebagaimana disampaikan oleh siswa bernama Alfarisi kelas XI G1 yang mengikut proses pemberian bimbingan mengatakan bahwa:

“sekarang saya sudah lumayan tidak ketergantungan ke *game* walaupun tak sepenuhnya saya bisa melepas, tapi saya masih bisa mengontrol diri. Orang tua juga selalu menasehati saya agar saya

<sup>103</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.

<sup>104</sup> Badri, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 22 februari, 2023.

<sup>105</sup> Edy Purwanto, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 24 Februari, 2023.

tidak selalu tidur larut malam, kemudian saya disuruh belajar, intinya orang tua saya lebih peduli sekarang ke saya. Dan saat ini saya mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian sekolah"<sup>106</sup>

Siswa bernama Dani kelas X 5 yang mengalami kecanduan *game online* juga menyampaikan hasil dari pemberian bimbingan :

“dari pada saya mengecewakan banyak orang ya, saya mencoba untuk berubah kayak menyibukkan diri. Ikut ekstra atau ikut temen-temen yang bisa menjadikan saya lebih baik dari sebelumnya, selain itu orang tua saya juga selalu menasehati saya agar saya tidak selalu tidur larut malam, kemudian saya disuruh belajar, di suruh ngerjakan tugas sekolah, gitu wes mas.”<sup>107</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dari terapi yang dilakukan oleh MAN Bondowoso siswa itu mendapatkan hasil positif yang awalnya tidak bisa mengontrol dirinya sehingga siswa pada akhirnya bisa mengurangi bermain *game* . Proses 3x bimbingan yakni guru BK dan guru wali kelas saling bekerja sama, apakah siswa yang kecanduan *game online* tersebut sudah mengalami perubahan mulai dari sebelum di bimbing hingga selesai dibimbing. Dalam kejadian hal tersebut, guru BK melakukan kegiatan pemberian materi bimbingan dan konseling kepada siswa di tiap kelas secara bergantian. Kegiatan tersebut dilakukan seminggu sekali untuk tiap kelas. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan ketercapaian dari langkah-langkah bimbingan dan konseling yang dilaksanakan sesuai dengan apa yang diharapkan. Kemudian bagi siswa yang masih tidak ada perubahan sama sekali, maka langkah selanjutnya siswa diberikan sanksi untuk dimasukkan ke dalam pondok pesantren.

---

<sup>106</sup> Alfarisi (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 01 Maret, 2023.

<sup>107</sup> Dani (siswa), diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 27 Februari, 2023

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti yakni. Peneliti melihat guru BK melaksanakan pelatihan pemberian materi bimbingan konseling pada tiap kelas, hal tersebut bertujuan agar tidak ada lagi siswa-siswa yang melanggar atau membuat masalah pada dirinya sendiri.<sup>108</sup>

## **2. Faktor pendukung dan faktor penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*.**

Untuk mencapai kesuksesan dalam proses konseling dan bimbingan, ada banyak faktor yang memainkan peranan penting, termasuk faktor yang mendukung dan menghambat yang muncul selama proses konseling dan bimbingan di MAN Bondowoso, ketika membantu siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

### **a. Faktor Pendukung**

Terdapat faktor pendukung terhadap proses bimbingan konseling di MAN Bondowoso. Sebagaimana yang dikatakan oleh bapak H. Supiyadi, S.Pd selaku guru Bk di MAN Bondowoso:

"Faktor pendukungnya yaitu dengan melibatkan semua komponen dalam institusi pendidikan untuk berkontribusi dalam membantu siswa yang kecanduan *game online*. Para pendidik, khususnya wali kelas, memainkan peran penting dalam proses ini. Namun, saya mengambil pendekatan yang lebih praktis dalam menangani kebutuhan siswa yang berjuang melawan kecanduan *game online*, karena saya juga melayani sebagai guru BK."<sup>109</sup>

<sup>108</sup> Observasi, di MAN Bondowoso, 24 Februari 2023.

<sup>109</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.



Tanggapan senada juga disampaikan oleh Pak Badri, S. Hi wali kelas XI:

“menurut saya faktor pendukung dari adanya permasalahan siswa yang kecanduan *game online* itu ya orang-orang yang ada di lingkungan sekolah mas, bukan hanya guru BK saja, melainkan guru wali kelas maupun guru-guru mapel lainnya juga bisa dikatakan faktor pendukung. Kemudian selain itu, ahli dalam menangani siswa yang mengalami ketergantungan *game online* serta siswa-siswa yang bermasalah lainnya itu lebih banyak ditangani oleh bapak Yadi, karena beliau itu selaku guru BK di sini. Hal tersebut juga bisa dikatakan faktor pendukung dari proses bimbingan dan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*.”<sup>110</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh bapak Edy Purwanto, S. Kom, mengatakan:

“semua guru yang ada di sekolah itu bisa dikatakan menjadi faktor pendukung buat anak yang bermasalah, bukan hanya guru BK saja yang menjadi faktor pendukungnya. Seperti guru mapel ya mas, guru mapel itu bisa diminta tolong untuk bisa menjaga ketat siswa pada saat proses belajar berlangsung, jadi siswa kan tidak bisa keluar dari kelas pada saat belajar. Kemudian, selain guru, wali murid juga termasuk dalam faktor pendukung mas, karena siswa kan tidak hanya berada di sekolah saja, melainkan juga di rumah. Dan dalam penanganan siswa yang kecanduan itu lebih banyak ditangani oleh guru BK sendiri, karena guru BK yang tau bagaimana alurnya.”<sup>111</sup>

Selain dari guru-guru, peneliti juga mempertanyakan mengenai faktor pendukung kepada wali murid, sebagaimana yang sudah disampaikan oleh wali murid dari saudara Dani Kelas X 5.

“faktor pendukung mengenai anak saya yang terlibat dalam permasalahan *game* itu bisa dari wali murid, serta guru BK. Karena guru tersebutlah yang memberikan perintah kepada saya selaku wali murid untuk bisa menangani siswa pada saat di rumah. Contoh memastikan tidak membawa hp pada saat ke sekolah,

<sup>110</sup> Badri, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 22 februari, 2023.

<sup>111</sup> Edy Purwanto, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 24 Februari, 2023.



membatasi anak untuk bermain hp, dipastikan untuk selalu mengerjakan tugas sekolah.”<sup>112</sup>

Menurut temuan wawancara yang dilakukan peneliti, faktor pendukung yang teridentifikasi dalam layanan bimbingan dan konseling di MAN Bondowoso ketika menangani siswa kecanduan *game online* antara lain adalah pendidik BK, guru kelas, guru mata pelajaran, teman sebaya, dan wali murid. Semua pihak tersebut berperan penting untuk membantu siswa dalam mengelola kesulitan yang mereka hadapi dalam ketergantungan *game online*. Selanjutnya, penanganan siswa yang ketergantungan *game online*, utamanya akan diawasi oleh guru BK MAN Bondowoso.

Kemudian dari hasil pengamatan yang ditemukan oleh peneliti yaitu. Faktor pendukung yang terdapat pada proses bimbingan konseling pada siswa yang mengalami ketergantungan *game online* yakni diantaranya selain guru BK adalah guru wali kelas, guru mata pelajaran, serta wali murid dari siswa.<sup>113</sup>

#### **b. Faktor Penghambat**

Terdapat faktor penghambat terhadap proses bimbingan konseling di MAN Bondowoso. Sebagaimana yang diucapkan oleh oleh bapak H. Supiyadi, S.Pd sebagai guru BK di MAN Bondowoso:

“mengenai faktor penghambatnya itu terdapat pada guru BK sendiri mas, dimana saya sendiri itu merasa kewalahan untuk menangani semua permasalahan di sekolah. Di MAN ini kekurangan guru BK yang sangat faham mengenai bimbingan konseling. Saya di sini ini sendirian untuk menangani semua

<sup>112</sup> Wali Murid, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 08 Maret, 2023.

<sup>113</sup> Observasi, di MAN Bondowoso, 20 Februari 2023.

macam-macam masalah siswa. Sehingga menyebabkan kurang terkontrol wali kelas untuk menyampaikan masalah-masalah siswa kepada saya. Kemudian faktor penghambat lainnya itu dari sarana prasarana, dimana tempat ruang BK itu masih kurang strategis. Tempatnya itu berhadapan dengan ruang perpustakaan, kemudian berdampingan dengan kelas serta berdekatan dengan ruang parkir. Jadi kan kurang nyaman bagi saya selaku guru BK di sekolah. Kurang nyamannya itu kayak rame, kemudian berisik dari suara motor dan siswa yang lain, kan kurang nyaman seperti itu.”<sup>114</sup>

Kemudian faktor penghambat yang terjadi menurut bapak Badri, S.Hi selaku guru wali kelas XI, mengatakan:

“faktor penghambat yang terjadi menurut saya yaitu tugas saya di sekolah bukan hanya menjadi wali kelas saja, melainkan saya juga harus mengajar kelas-kelas yang lain, jadi saya tidak bisa secara langsung untuk menanggapi masalah terkait siswa didik saya yang mengalami kecanduan *game online*. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh anak didik saya itu bukan hanya kecanduan *game online* saja, melainkan ada beberapa kasus-kasus yang lain, seperti pacaran dan masalah-masalah yang lainnya. Jadi untuk melaporkan masalah siswa yang mengalami ketergantungan *game online* kepada guru BK saya tidak bisa melaporkannya dengan tepat waktu. Kemudian selain itu saya kan tidak hanya mengawasi siswa yang bermasalah saja, saya juga harus mengawasi siswa-siswa yang lain agar mereka tidak mempunyai masalah dan tidak berurusan dengan guru BK.”<sup>115</sup>

Kemudian faktor penghambat dari wali murid yakni.

“namanya orang tua pasti mempunyai kesibukan selain memantau anak di rumah orang tua juga mempunyai kegiatan atau aktifitas yang lain. Jadi, dengan adanya kegiatan-kegiatan yang membuat saya capek sehingga pantauan-pantauan yang saya lakukan itu kurang.”<sup>116</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan yakni.

Faktor penghambat terjadi pada bimbingan konseling di MAN Bondowoso yaitu kurangnya tenaga pengajar bimbingan konseling di

<sup>114</sup> Supiyadi, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 20 Februari, 2023.

<sup>115</sup> Badri, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 22 februari, 2023.

<sup>116</sup> Wali Murid, diwawancarai oleh peneliti, Bondowoso, 08 Maret, 2023.

sekolah atau bisa dikatakan kurangnya konselor di sekolah. Konselor yang ada di MAN Bondowoso hanya 1 orang saja untuk menangani semua masalah-masalah yang dilakukan oleh siswa. Kemudian faktor penghambat yang kedua yakni guru wali kelas menunda-nunda terkait perkembangan masalah siswa kepada guru BK, Hal ini dapat dikaitkan dengan kurangnya kerjasama antara wali kelas dan guru BK, yang menyebabkan masalah anak-anak tidak terselesaikan. Faktor penghambat ketiga yakni ruang BK yang kurang nyaman, dikarenakan ruang BK di MAN Bondowoso itu berhadapan dengan perpustakaan, berdampingan dengan ruang kelas dan berdekatan dengan ruang parkir. Kemudian faktor penghambat dari wali murid yakni wali murid mempunyai kesibukan sendiri dan aktifitas wali murid tidak hanya dirumah saja. Sehingga wali murid tidak bisa semaksimal mungkin untuk memantau siswa.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni, yang menjadi faktor penghambat dalam proses bimbingan konseling di MAN Bondowoso adalah kurangnya guru BK serta ruang BK yang menurut peneliti kurang layak untuk dijadikan ruang BK. Mengapa demikian, karena ruang BK berada di area yang ramai, ruang BK di MAN Bondowoso itu berdampingan dengan ruang kelas dan berdekatan dengan tempat parkir motor.<sup>117</sup>

---

<sup>117</sup> Observasi, di MAN Bondowoso, 20 Februari 2023.

### C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan temuan penelitian Peran Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan *Game online* Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso yang dilakukan peneliti di atas dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ini juga akan diberikan melalui diskusi hasil.

Peneliti akan membahas peran bimbingan dan konseling dalam menangani adiksi *game online* pada siswa Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso sesuai dengan data yang *dikumpulkan* dari lapangan. Dua fokus penelitian yang digunakan dalam pembahasan temuan ini yaitu bagaimana proses konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*?, dan apa saja faktor pendukung dan penghambat proses konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*?

#### 1. Proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* yang mengalami kecanduan *game online*.

Proses bimbingan dan konseling di MAN Bondowoso mencakup beberapa tahapan saat mendapati siswa ketergantungan *game online* berdasarkan temuan penelitian. Tahapan-tahapan berikut telah dipraktikkan sesuai dengan gagasan Anas Salahuddin tentang langkah-

langkah membimbing konseling: langkah identifikasi, langkah diagnostik, langkah prognosis, langkah terapi, dan langkah evaluasi.

**a. Langkah Identifikasi Masalah**

Langkah identifikasi bertujuan mempelajari tentang anak-anak selain gejala yang jelas. Pengawas mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bimbingan dan memilih siswa tersebut pada langkah ini.<sup>118</sup> Fase identifikasi yang diterapkan oleh guru BK MAN Bondowoso untuk mendapatkan atau mencatat data-data siswa yang perlu dibimbing akibat mengalami kecanduan *game online* dapat diketahui dengan cara melihat tanda-tanda yang tampak terhadap siswa yang mendapati ketergantungan *game online*. Ciri-ciri tersebut seperti siswa yang tidak fokus pada saat mengikuti pelajaran di kelas, kemudian siswa yang sering pergi meninggalkan kelas pada saat jam belajar, sering terlambat ke sekolah, bahkan siswa tidur di kelas pada saat jam pelajaran, dan diketahui membawa *hanphone* ke sekolah dengan melakukan bermain *game*. Siswa yang bermain *game* di sekolah dan juga di rumah yang memakan waktu 3-4 jam perhari dan itu dilakukan setiap hari sesuai dengan teori ciri ciri kecanduan *game online* poin pertama memakan waktu bermain 3-4 jam perhari dan keempat akibat kelelahan *bermain game*, lalai saat di sekolah.<sup>119</sup>

---

<sup>118</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal 95.

<sup>119</sup> Fitri Ma'rifatul Laili Dan Wiryo Nuryono, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," Jurnal BK, Vol. 05, No 01 (2015), hal 67.

Menurut King dan Delfabro dalam Eryzal Novrialdy Lima faktor, termasuk yang terkait dengan kesehatan, psikologi, akademisi, masyarakat, dan keuangan, semuanya berdampak pada ketergantungan *game online*. Sedangkan faktor yang termasuk dalam ketergantungan *game online* di MAN Bondowoso hanya meliputi beberapa bagian aspek saja, diantaranya yakni aspek kesehatan, dimana siswa yang sering bermain *game* hingga larut malam akan mengalami kekurangan waktu istirahat atau waktu tidur dan hal tersebut mengakibatkan siswa akan tidur ketika di sekolah. Kemudian aspek yang selanjutnya yakni aspek akademik, dimana siswa yang mengalami kecanduan *game online* sering tidak mengikuti pelajaran, tidak fokus pada saat guru menerangkan pelajaran di kelas sehingga kemampuan menyerap pelajaran dari guru tidak maksimal.<sup>120</sup> Hal tersebut merupakan ciri-ciri atau gejala-gejala yang nampak terhadap siswa yang membutuhkan bimbingan.

#### **b. Langkah Diagnosis**

Setelah di lakukannya identifikasi, langkah selanjutnya yakni langkah diagnosis. Tahapan ini untuk mengetahui permasalahan yang dialami siswa. Tugas yang dihadapi pada tahap ini adalah mengumpulkan data siswa.<sup>121</sup> Langkah diagnosis yang diterapkan oleh MAN Bondowoso untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi

---

<sup>120</sup> Eryzal Novrialdy, *Kecanduan Game online pada remaja: dampak dan pencegahannya*, (jurnal: Psikologi, Vol.27, No. 2, 2019), hal 151

<sup>121</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal 95.



anak-anak yang ketergantungan *game online*, seperti faktor lingkungan, selalu mengalah pada kebutuhan untuk bermain *game*, penelantaran orang tua, dan kurangnya peraturan sekolah yang ketat.

Sebanding dengan teori faktor dan dampak penggunaan *game online* di bab 2 menjelaskan kurangnya pengawasan dari orang tua, sehingga anak dengan mudah mencari kesenangan melalui internet perusahaan menyediakan layanan yang mudah untuk mengakses *game online* dengan fitur tampilan yang menarik, adanya faktor pendukung dari lingkungan sekitar, adanya faktor internal dari diri sendiri.<sup>122</sup>

Langkah selanjutnya yakni pengumpulan data-data siswa yang ditemukan 70 siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Data tersebut didapatkan dari hasil mengidentifikasi dari ciri-ciri gejala yang ditemukan dari pihak guru BK beserta guru yang lainnya.

### c. Langkah Prognosis

Langkah prognosis atau jenis bantuan yang ditetapkan untuk menangani siswa yang mendapati ketergantungan *game online* di MAN Bondowoso yakni menggunakan teknik bimbingan individual pada siswa yang mendapati ketergantungan *game online*. Akan tetapi dalam teknik individu ini terdapat secara langsung dan tidak langsung. Guru BK di MAN Bondowoso menggunakan keduanya yakni, teknik yang langsung adalah siswa dengan guru BK dan teknik yang secara tidak langsung dari wali kelas untuk memberikan bantuan membaca al

---

<sup>122</sup> Fitri Ma'rifatul Laili Dan Wiryo Nuryono, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," Jurnal BK, Vol. 05, No 01 (2015), hal 67.



guru mata pelajaran untuk mengawasi anak yang tidak menyimak pelajaran. Sedangkan wali murid mengawasi, menasehati, serta melarang anak agar tidak berlebihan bermain *game* di rumah.

Definisi konseling individual memiliki arti khusus dalam pertemuan antara konselor dan konseli secara perorangan, di mana terjalin hubungan konseling dan konselor berusaha memberikan dukungan untuk pertumbuhan pribadi konseli serta membantu konseli menangani masalah yang dihadapinya. Dalam teknik ini, seorang konselor hanya melayani satu konseli atau murid.<sup>123</sup>

#### **d. Langkah Terapi**

Setelah menentukan langkah prognosis, langkah berikutnya adalah langkah pengobatan atau terapi. Tindakan ini mencakup penerapan rencana yang telah ditetapkan selama langkah prognosis, yaitu memberikan bantuan atau arahan kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online*.<sup>124</sup> Sebelum melakukan langkah terapi, guru BK dan guru wali kelas di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami ketergantungan *game online* melakukan pendekatan individu terlebih dahulu kepada siswa, agar siswa tersebut merasa nyaman saat akan diberikan terapi. Pendekatannya yakni dengan cara mengajak bicara atau ngobrol menangani mengapa siswa tersebut bisa suka bermain *game* serta mengapa siswa tersebut tidak bisa mengontrol dirinya untuk bermain *game online*.

<sup>123</sup> Sofyan, *Konseling Individual teori dan praktek*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 159.

<sup>124</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal

Setelah melakukan pendekatan kemudian guru memberikan arahan serta nasehat kepada siswa. Nasehatnya yakni berupa menasehati kepada siswa jika bermain *game* yang berlebihan itu tidak baik untuk mentalnya, dan bisa mengganggu terhadap kegiatan sehari-harinya terutama kegiatan belajarnya. Selain itu langkah terapi yang lainnya yakni memberikan arahan lain kepada siswa.

Dari pertanyaan dan komunikasi yang berjalan antara guru BK dan siswa, siswa memasrahkan langsung terkait langkah apa yang akan dilakukan kedepannya untuk mengurangi permasalahan kecanduan *game online* tersebut. Sehingga guru BK memberikan arahan untuk mengikuti ekstrakurikuler yang diminati dan membaca al qur an bertujuan untuk mendapatkan kegiatan positif dan bisa mengurangi dalam bermain *game online*. Kemudian terapi secara tidak langsungnya yaitu melewati wali murid yang bertujuan untuk membantu dari rumah dengan cara mengawasi dan memberikan nasehat terhadap anak, melarang anak untuk membawa *handphone* ke sekolah, serta mengurangi bermain *game online* dan tidak tidur larut malam.

Tahap terapi yang ditemukan di MAN Bondowoso oleh peneliti sesuai dengan tujuan bimbingan dan konseling menurut Lilis Satriah menjelaskan bahwa mematuhi instruksi konselor, mengubah perilaku menjadi lebih baik, memecahkan masalah, dan membuat penilaian. Serta sesuai juga dengan fungsi bimbingan dan konseling menurut

Safwan Amin yakni fungsi penyaluran merupakan suatu bantuan kepada seseorang yang membutuhkan.

Kemudian teknik yang digunakan di MAN Bondowoso yakni menggunakan teknik bimbingan individual pada murid yang mendapati ketergantungan *game online*. Menurut Safwan Amin dalam teknik individu ini terdapat secara langsung dan tidak langsung.<sup>125</sup> Guru BK di MAN Bondowoso menggunakan keduanya yakni, teknik yang langsung adalah siswa dengan guru BK dan teknik yang secara tidak langsung dari wali kelas untuk memberikan bantuan membaca Al-qur'an, guru mata pelajaran untuk mengawasi anak yang tidak menyimak pelajaran. Sedangkan wali murid mengawasi, menasehati, serta melarang anak agar tidak berlebihan bermain *game* di rumah.

#### **e. Langkah Evaluasi**

Setelah langkah terapi dilakukan tentu terdapat langkah evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah siswa yang telah diterapi dengan melihat hasil perkembangannya.<sup>126</sup> Langkah evaluasi yang dilakukan oleh MAN Bondowoso kepada siswa yakni dengan melakukan kegiatan pemberian materi bimbingan dan konseling kepada siswa di tiap kelas secara bergantian. Kegiatan tersebut dilakukan seminggu sekali untuk tiap kelas. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan ketercapaian dari langkah-langkah

---

<sup>125</sup> Safwan Amin, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Banda Aceh: Yayasan pena, 2014), hal 47.

<sup>126</sup> Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2016), hal 96.

bimbingan dan konseling di laksanakan sebanding dengan apa yang diharapkan.

Langkah evaluasi yang dilakukan oleh MAN Bondowoso juga termasuk dalam salah satu fungsi bimbingan dan konseling yang Preventif dan Kuratif. Menurut Safwan Amin fungsi preventif dan kuratif Merupakan suatu pemberian bantuan kepada individu agar dapat menganalisa, mengoreksi, menjaga dan mencegah keberlanjutan persoalan yang dihadapinya. Hal tersebut penting agar individu tidak terjebak dengan kesulitan yang dialaminya sehingga bisa mempertahankan keberadaan dirinya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>127</sup>

## **2. Faktor pendukung dan faktor penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*.**

Dari temuan penelitian, terdapat beberapa faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan bimbingan konseling di MAN Bondowoso dalam menangani kecanduan *game online* pada siswa.

### **a. Faktor Pendukung**

Menurut Restu dan Herdi, ada lima unsur yang mendukung pelaksanaan bimbingan dan konseling. Unsur-unsur tersebut meliputi konferensi kasus, pengumpulan data, tenaga ahli kasus, dan

---

<sup>127</sup> Safwan Amin, *Pengantar Bimbingan & Konseling*, (Banda Aceh: Pena, 2014), hal 31-32.

penggunaan instrumen data.<sup>128</sup> Sementara itu, faktor pendukung yang ditemukan oleh peneliti dalam proses bimbingan dan konseling untuk menangani siswa yang memiliki kecanduan pada *game online* di MAN Bondowoso hanyalah konferensi kasus.

Konferensi masalah atau kasus adalah kegiatan untuk mengulas masalah siswa yang dihadiri oleh individu-individu yang dapat memberikan informasi untuk menangani masalah siswa. Untuk membantu anak-anak yang kecanduan *game online*, guru BK MAN Bondowoso meminta bantuan wali kelas, guru mata pelajaran, dan wali murid. Karena dalam hal ini, faktor-faktor di luar kendali siswa maupun konselor berperan dalam kesulitan mereka.

#### **b. Faktor Penghambat**

Proses atau penerapan bimbingan dan konseling tersebut, menurut Esty Ratna, terhambat oleh beberapa hal, antara lain. Kekurangan guru BK yang bertugas sebagai Pembina bimbingan dan konseling di lembaga pendidikan, kurangnya dasar-dasar pembuatan program dan isi kurikulum, fasilitas dan infrastruktur yang tidak memadai, keterbatasan kemampuan petugas, serta lemahnya sistem pengawasan dalam pembinaan.<sup>129</sup> Kemudian faktor penghambat yang ditemukan oleh peneliti dalam proses bimbingan dan konseling di

---

<sup>128</sup> Restu Amalianingsih dan Heri, *studi literatur: faktor pendukung dan penghambat dalam penyelenggaraan program bimbingan dan konseling di sekolah menengah kejuruan*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, Vol 05, No. 01, 2021), hal 51.

<sup>129</sup> Esty Ratna, *Resistor Factor Implementation Guidance and Counseling Program in High School of The Metro city*, (FKIP Universitas Lampung), hal 7.

MAN Bondowoso pada penanganan siswa kecanduan *game online* adalah kekurangan tenaga bimbingan di sekolah, sarana prasarana, serta kurangnya kerja sama antara guru wali kelas dengan guru BK.

Salah satu tantangan dalam proses bimbingan dan konseling di MAN Bondowoso adalah kurangnya konselor di sekolah, dikarenakan tenaga pembimbing atau guru BK di MAN Bondowoso itu hanya satu guru saja. Guru BK di MAN Bondowoso itu tidak hanya menangani permasalahan siswa yang kecanduan *game online* saja, melainkan juga menangani permasalahan-permasalahan siswa yang lainnya. Kemudian faktor penghambat berikutnya yakni kurang nyamannya sarana prasarana, mengapa demikian. Dikarenakan ruangan BK itu berhadapan dengan ruang perpustakaan, kemudian berdampingan dengan ruang kelas dan berdekatan dengan ruang parkir. Hal tersebut membuat ketidaknyamanan ketika guru BK melakukan aktifitas atau kegiatan yang berkaitan dengan bimbingan konseling di ruangan. Tidak adanya kolaborasi antara wali kelas dan instruktur BK adalah hambatan terakhir dalam skenario ini, karena wali kelas membutuhkan waktu untuk memberi tahu guru BK tentang masalah yang dialami siswa.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Temuan berikut dapat diambil dari penelitian yang diselesaikan di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso:

1. Proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami ketergantungan *game online* yakni dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: langkah identifikasi, langkah diagnosis, langkah prognosis, langkah terapi, dan langkah evaluasi.
2. Faktor pendukung dan penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu.

- a. Faktor Pendukung

Semua pihak yang terlibat di sekolah bekerja sama untuk menangani masalah yang ditimbulkan oleh siswa dengan ketergantungan *game online*. Pengajar BK, Wali Kelas, Pengajar mata pelajaran, dan Wali Siswa adalah beberapa pihak tersebut.

- b. Faktor Penghambat

Minimnya tenaga pembimbing di sekolah, kurangnya kerjasama antara wali kelas dan guru BK, serta sarana dan prasarana yang kurang strategis.



## B. Saran

“Peran Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan *Game online* Pada Siswa MAN Bondowoso” merupakan judul penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso. Sangat penting untuk membuat rekomendasi yang dapat dipertimbangkan atau dievaluasi di masa depan.

### 1. Untuk Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber bagi para guru untuk terus menyampaikan bimbingan dan konseling kepada anak-anak yang membutuhkan. Kemudian perlu adanya penambahan guru BK agar supaya siswa-siswa yang bermasalah bisa cepat teratasi dengan baik. Serta perlu adanya diadakan rapat antara guru BK dengan guru wali kelas agar terdapat kerja sama yang baik dalam mendidik siswa.

### 2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap agar bahan dari penelitian skripsi ini dapat dimanfaatkan pendidikan untuk program bimbingan dan konseling MAN Bondowoso. Peneliti menyadari banyak kekurangan dalam penelitian dan penulisan skripsi. Tujuannya agar peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan hasil kerja peneliti sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Mairistia, Dinah, Pasifikus, Serlie, *Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau dari Kesenangan dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja*, Jurnal of Health and Behavioral Science, vol. 2, no. 2, September 2020.
- Amalianingsih Restu dan Heri, *studi literatur: faktor pendukung dan penghambat dalam penyelenggaraan program bimbingan dan konseling di sekolah menengah kejuruan*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, Vol 05, No. 01), 2021.
- Amin, Safwan, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Banda Aceh: Yayasan Pena), 2014.
- Anggito, Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak), 2018.
- Anshori, Sodik, *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*, (Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya), 2019.
- Ardi, *Peran Bimbingan Konseling Islam menangani kecanduan Game online*, (Jurnal penelitian hukum dan pendidikan, Vol. 18, No. 1), 2019.
- Bahtiar, Apriadi, *Penanganan Kecanduan Game online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung*, (Jurnal Madaniyah, Vol. 12, No. 2), 2022.
- Bakar, Abu, *Dasar-dasar Konseling Tinjauan Teori dan Praktik*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis), 2010.
- Batubara, Dina, Habibie, Tartiyoso, *Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam menangani Kecanduan game online Pada Siswa Kelas XI Di SMK Swakarya Binja*, (Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling, Vol. 11, No. 2), 2022.
- Darwis, Amri, Reymond, dampak dari kecanduan game online dikalangan remaja usia 15-18 tahun di kelurahan Kayuombun, Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling), Vol 5 , No.2, 2020.

- Duryat Masduki, Siha, Aji, Mengasah jiwa kepemimpinan Peran Organisasi Kemahasiswaan, (Jawa Barat, CV Adanu Abimata), 2020.
- Handoko, Martin, *Bimbingan dan Konseling di sekolah*, (Yogyakarta: Kanisus), 2016.
- Laili, Nuryono, “Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya,” Jurnal BK, Vol. 05, No 01, 2015.
- Lubis, Namora, Lumangga, *Konseling Kelompok*, (Jakarta: Kencana), 2016.
- Mairistia, Roza, Kecanduan *game online* dan penanggannya pada siswa menengah pertama di Kota Madya Sabang, (*skripsi, Banda Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY DARUSSALAM*), 2020.
- Maria, Dinah, Pasifikus, dan Serlie, *Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau dari kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi Pada remaja*, (Jurnal Of health and Behavioral Science, Vol 2, No. 2), 2020.
- Masdudi, *Bimbingan dan Konseling perspektif sekolah*, (Cirebon: Nurjati Press), 2015.
- Maulana Rijal, Muhammad Nurul, Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa, (Haura Utama), 2022.
- Moleong, Lexy J, metode penelitian kualitatif (edisi revisi) (bandung: remaja rosdakarya), 2005.
- Nasution, Metode Research Penelitian Ilmiah, (Jakarta: Bumi Aksara), 2003.
- Novrialdy, Eryzal, *Kecanduan Game online pada remaja: dampak dan pencegahannya*, (jurnal: Psikologi, Vol.27, No. 2), 2019.
- Pramudia, Wardani, *Stop kecanduan game online mulai sekarang*, (Universitas PGRI Madiun : Unipma Press) 2018.
- Prastowo, Andi, metode penelitin kualitatif dalam perspektif rancangan penelitin (Yogjakarta: ar-ruzz media), 2012.
- Ridlo, Maftuh, M, “Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Siswa Pecandu *Game online* Di MA Al-Muniroh Kecamatan Ujung Pangkah Gresik”, (*Skripsi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga*), 2019.
- Salahudin, Anas, *Bimbingan & Konseling*, (Jawa Barat: CV Pustaka Setia), 2016.

- Satriah, Lilis, *Panduan Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, (Fokus Media), 2021.
- Sofyan, *Konseling Individual teori dan praktek*, (Bandung: Alfabeta), 2014.
- Sofyan, Yeni, *Kecanduan Game online: Penanganannya Dalam Konseling Individual*, (Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 17, No. 2.), 2020.
- Subagyo, Joko, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2004.
- Sugiyono, *metode penelitian kualitatif*, (Bandung: penerbit alfabeta), 2020.
- \_\_\_\_\_, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), 2018.
- Suharto, Rahman, *Peran Bimbingan Dan Konseling dalam menangani Keaktifan bermain Game Siswa MA Al-Ghazaly Bogor*, (Jurnal Akrab Juara, Vol. 6, No. 3), 2021.
- Syafaruddin, Syarqawi, Nadira, *“Dasar-dasar bimbingan dan Konseling”*, (Medan: Perdana Publishing), 2019.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press), 2021.
- Trisnani Rischa Pramudia, dan silva Yula Wardani, *Stop Kecanduan Game online Mulai sekarang*, ( Universitas PGRI Madiun: UNIPMA Press), 2018.
- Ulya, Sucipto, Faturrohman, *Analisis Kecanduan Game online Terhadap Kepribadian Sosial Anak, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univeristas Muria Kudus, Indonesia Volume 7, No. 3*, 2021.

## MATRIKS PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Fokus Penelitian	Sumber Data	Metode Penelitian
<b>PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENANGANI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA MAN BONDOWOSO</b>	Peran bimbingan dan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	1. Bimbingan dan Konseling  2. Kecanduan <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian bimbingan konseling</li> <li>• Tujuan dan fungsi bimbingan konseling</li> <li>• Langkah-langkah dan teknik bimbingan dan konseling</li> <li>• Faktor pendukung dan faktor penghambat</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengertian <i>game online</i></li> <li>▪ Ciri-ciri kecanduan <i>game online</i></li> <li>▪ Faktor dan dampak penggunaan <i>game online</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bagaimana proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i>?</li> <li>▪ Apa saja faktor pendukung dan penghambat dari proses Bimbingan Konseling di MAN Bondowoso dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i>?</li> </ul>	<b>Data primer:</b> Informan wawancara: - Guru BK di MAN Bondowoso - Guru Wali kelas - Guru Mata pelajaran - Siswa di MAN Bondowoso - Wali murid  <b>Data sekunder:</b> - Observasi - Dokumentasi	<b>Pendekatan dan jenis penelitian:</b> Kualitatif Deskriptif  <b>Teknik Pengumpulan Data:</b> - Observasi - Wawancara - Dokumentas  <b>Teknik Analisis Data:</b> - Pengumpulan data - Penyajian data - Penarikan kesimpulan

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saiful Bahri  
NIM : D20183048  
Fakultas : Dakwah  
Jurusan/ Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Institusi : Uversitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso**", ini adalah hasil penelitian dan karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Jember, 10 Juni 2023



Saiful Bahri



## PEDOMAN PENELITIAN

### A. Pedoma Observasi

Lokasi penelitian : Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso

### B. Pedoman Wawancara

#### 1. Wawancara dengan guru BK MAN Bondowoso

- a. Bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*
- b. Darimana bapak mengetahui bahwa siswa tersebut mengalami kecanduan *game online*
- c. Ciri ciri apa yang terjadi pada siswa yang mengalami kecanduan *game online*
- d. Akibat dari kasus tersebut dampak apa yang terjadi terhadap sekolah maupun siswa itu sendiri
- e. Apakah disekolah diperbolehkan membawa hp
- f. Apakah bapak pernah menemukan atau menjumpai siswa yang bermain *game* ketika di sekolah
- g. Lantas bagaimana sikap bapak terhadap siswa yang kecanduan *game online*
- h. Upaya apa yang bapak lakukan selaku guru BK dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan *game online*
- i. Bagaimana proses bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh bapak kepada siswa yang mengalami permasalahan kecanduan *game online*



- j. Langkah" bimbingan konseling seperti apa yg dilakukan dalam menangani permasalahan tersebut
- k. Teknik bimbingan konseling seperti apa yang dilakukan dalam menangani kasus tersebut
- l. Apakah proses bimbingan konseling yg telah di lakukan berfungsi sebagai menangani siswa yg kecanduan *game online*, sedangkan fungsi dari bimbingan konseling sendiri itu terdiri dari
- m. Apa hasil yang didapatkan dari proses bimbingan dan konseling yang dilakukan
- n. Dari proses yang telah dilakukan apakah dapat menangani siswa yang kecanduan *game online*
- o. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dari proses yang dilakukan dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*

2. Wawancara dengan guru

- a. Apa pandangan bapak/ibu guru terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*
- b. Apakah di sekolah diperbolehkan membawa hp?
- c. Apakah bapak pernah menemukan atau menjumpai siswa yang bermain *game* ketika di sekolah
- d. Upaya apa yang dilakukan terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*

- e. Dampak apa yang terjadi terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online*
- f. Langkah bimbingan seperti apa yang diberikan oleh guru BK kepada wali kelas dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*
- g. Menurut bapak/ibu guru apakah proses bimbingan konseling yang sudah dilakukan oleh guru BK kepada siswa yg mengalami kecanduan *game online* mendapatkan hasil?
- h. Bagaimana hasilnya dari proses tersebut?
- i. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dari proses yang dilakukan dalam menangani siswa yang mengalami kecanduan *game online*

3. Wawancara dengan siswa yang mengalami kecanduan *game online*

- a. Apakah anda pernah/sering membawa hp
- b. Digunakan untuk apa hp tersebut
- c. Pada waktu apa anda memainkannya
- d. Apa jenis *game online* yang sering dimainkan
- e. Berapa lama anda bermain *game*
- f. Dampak apa saja yang di alami anda akibat yang di lakukan
- g. Langkah bimbingan konseling seperti apa yang di lakukan oleh wali kelas sama guru bk
- h. Teknik bimbingan konseling seperti apa yang dilakukan oleh guru
- i. Bagaimana hasil terkait proses bimbingan yang dilakukan oleh guru BK

- j. Dari proses bimbingan konseling yg telah dilakukan apakah kamu masih suka bermain *game online*



## Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136 Telp. 0331-487550  
email : [fakultasdakwah@uinkhas.ac.id](mailto:fakultasdakwah@uinkhas.ac.id) website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>

Nomor : B. 664 /Un.22/6.a/PP.00.9/ 02 /2022 14 Februari 2023  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Kepala Sekolah MAN Bondowoso

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Saiful Bahri  
NIM : D20183048  
Fakultas : Dakwah  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Semester : X (sepuluh)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama  $\pm$  30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan Game online Pada Siswa MAN Bondowoso"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Siti Raudhatul Jannah



## Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BONDOWOSO  
MADRASAH ALIYAH NEGERI BONDOWOSO  
Jalan Khairil Anwar No.278 Kel.Badean Kec.Bondowoso Kab.Bondowoso  
Telephon 0332-421032; Faximile 0332-421032  
Email : manbondowoso278@gmail.com

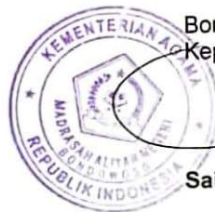
### SURAT KETERANGAN

Nomor : 039 /Ma.13.06.01/PP.00.6/3/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SAIFUL BAHRI  
NIM : D20183048  
Fakultas : Dakwah  
Prodi/ Jurusan : Bimbingan Dan Konseling Islam  
Asal Kampus : UIN KHAS JEMBER  
Judul Penelitian : *Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Menangani Kecanduan Game Online Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso*

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di lembaga kami.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bondowoso, 14 Maret 2023  
Kepala,

Saini



## Jurnal Kegiatan Penelitian

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN
1.	16 Februari 2023	Penyerahan surat perizinan penelitian	
2.	20 Februari 2023	Wawancara dengan Guru BK (Bapak Yadi)	
3.	22 Februari 2023	Wawancara dengan Bapak Badri	
4.	24 Februari 2023	Wawancara dengan Bapak Edy	
5.	27 Februari 2023	Wawancara dengan siswa (Dani)	
6.	01 Maret 2023	Wawancara dengan siswa (Alfarisi)	
7.	06 Maret 2023	Meminta data (profile MAN Bondowoso)	
8.	08 Maret 2023	Wawancara dengan wali murid	
9.	10 Maret 2023	Meminta data-data terkait penelitian	
10.	14 Maret 2023	Meminta surat dan tanda tangan sebagai bukti selesainya penelitian	



## DOKUMENTASI



Gambar 1: Profil lembaga MAN Bondowoso



Gambar 2.: Guru BK melakukan evaluasi kepada masing-masing kelas tiap satu minggu sekali



Gambar 3. : Wawancara dengan Bapak Supiyadi selaku guru BK MAN Bondowoso



Gambar 4.: Wawancara dengan BAPak Badri selaku guru di MAN Bondowoso





Gambar 5.: Wawancara dengan Bapak Edy selaku guru di MAN Bondowoso



Gambar 6.: Wawancara dengan Alfarisi selaku siswa kelas XI G1 dari MAN Bondowoso



Gambar 7.: Wawancara dengan Dani selaku siswa kelas X 5 dari MAN Bondowoso



Gambar 8.: Wawancara dengan wali murid

## BIODATA PENULIS



### **DATA PRIBADI**

Nama : Saiful Bahri  
NIM : D20183048  
TTL : Bondowoso, 01 Juli 1999  
Alamat : Bondowoso  
Fakultas : Dakwah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Alamat Email : [saifulheavens@gmail.com](mailto:saifulheavens@gmail.com)

### **RIWAYAT PENDIDIKAN**

RA Nurul Ulum : 2005-2007  
MI Nurul Ulum : 2007-2012  
MTS Nurul Ulum : 2012-2015  
MAN Bondowoso : 2015-2018  
Universitas Negeri Kiai Achmad Shiddiq Jember : 2018-2023