

**PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA  
KEMANDIRIAN DALAM MENGATASISISWA KECANDUAN  
GAME ONLINE SMA ISLAM NURUL HUDA KECAMATAN  
KRUCIL KABUPATEN PROBOLINGGO**

**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



**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Oleh:

**Ahmad Rafi Agusdianto**  
**NIM: D20163080**

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

**PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA  
KEMANDIRIAN DALAM MENGATASISISWA KECANDUAN  
GAME ONLINE SMA ISLAM NURUL HUDA KECAMATAN  
KRUCIL KABUPATEN PROBOLINGGO**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**Ahmad Rafi Agusdianto**

**NIM: D20163080**

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

  
**Muhammad Ali Makki, M.Si**  
**NIP. 197503152009121004**

**PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA  
KEMANDIRIAN DALAM MENGATASISISWA KECANDUAN  
GAME ONLINE SMA ISLAM NURUL HUDA KECAMATAN  
KRUCIL KABUPATEN PROBOLINGGO**

**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: Rabu

Tanggal: 31 Mei 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
H. Zainul Fanani, M.Ag.

NIP. 19710727 200501 1 001

  
Ani Qotuz Zuhro' Fitriani, S.E., M.M

NPP. 19960224 202012 2 007

Anggota:

1. Dr. Siti Raudhatul Jannah., M.Med.Kom ()

2. Muhammad Ali Makki, M.Si ()

Menyetujui,

Dekan Fakultas Dakwah



  
Prof. Dr. Abdul Asror, M.Ag

NIP:1974060620000310

## MOTTO

مَا تَهَيَّئْتُمْ عَنْهُ، فَاجْتَنِبُوهُ وَمَا أَمَرْتُكُمْ بِهِ فَافْعَلُوا مِنْهُ مَا اسْتَطَعْتُمْ، فَإِنَّمَا أَهْلَكَ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِكُمْ كَثْرَةُ  
مَسَائِلِهِمْ، وَاخْتِلَاؤُهُمْ عَلَى أَنْبِيَائِهِمْ

Artinya: “Apa yang kularang, jauhilah. Dan apa yang kuperintah, lakukanlah semampu kalian. Sesungguhnya, yang membinasakan umat-umat sebelum kalian adalah mereka banyak bertanya dan berselisih dengan Nabi.” (HR. al-Muslim)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

\* al-Imâm Abû al-Husain Muslim Ibn al-Hajjâj al-Qusyairî al-Naisâibarûrî, Sahîh Muslim, nomor hadits. 1337), h.1830.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Hadirat Allah SWT. Karena segala rahmat dan hidayah-Nya, shalawat dan keselamatan kita haturkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW. Atas segala kelancaran dan kemudahan yang diberikan kepada saya dalam menyelesaikan tugas ini. Saya hormat dan terima kasih kepada orang-orang yang penting dalam hidup saya..

1. Ayahanda Romli, Ibunda Endang Wati terima kasih tiada terhingga atas semua jerih payah kalian saya bisa menyelesaikan pendidikan ini. Doa terbaik untuk kalian berdua.
2. Kakek Abdul Latif , Nenek Marwati terima kasih atas kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian, serta untaian do'a yang beliau berikan.
3. Adik saya Ahmad Dzaki Adam Ghivari, yang selalu memberikan doa, motivasi dan nasehat supaya skripsi ini selesai.
4. Teman-teman (Alviq, Lutfi, Samsul, Sugeng niko, Dita, Dendy, Saleh, Faruk, Nurul, Irfan, Rico, Alim, Mufar, Ainan, Ikhwan, Mujahid, Barok, Noval, Sefra, Khoirul umam, .) terima kasih atas kebersamaan, *partner* dalam menyelesaikan tugas, curhat dan lain-lain.
5. Keluarga Bimbingan Konseling Islam angkatan 2016, kalian teman terbaik semuanya.

Harapan saya segala bantuan, bimbingan dan dorongan yang diberikan kepada peneliti dihargai sebagai amal kebaikan dan dibalas sepenuhnya oleh Allah SWT. Kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk

menyempurnakan karya ini. Besar harapan saya semoga makalah ini dapat membantu memajukan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan konseling, dan dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Ridho Allah SWT adalah harapan terbesar bagi penulis, semoga hasil karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Jember, 27 Mei 2023

Ahmad Rafi Agusdianto



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya. Perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, dan akhirnya dapat diselesaikan dengan judul *“Pendekatan Konseling Berpusat Pada Kemandirian Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo ”*. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah SAW.

Terselesainya tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa dukungan dan doa berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku rektor Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan pembelajaran di lembaga ini
2. Bapak Prof. Dr. Ahidul Asrar, M.Ag. sebagai Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Muhammad Ali Makki, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan masukan, saran dan arahan pada skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Ardiansyah, M.Ag. selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar.



5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu dan pengarahan dengan penuh kesabaran selama penulis kuliah.
6. Ibu Urifa Urian Dewi, S.Psi sebagai guru BK dan kesempatan penelitian di *SMA Islam Nurul Huda Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari harapan ideal dan bisa dibilang masih banyak kekurangan. Namun demikian, penulis berusaha untuk membangun keterampilan mereka yang ada dalam mengedit, dan perbaikan tidak lepas dari kritik dan saran yang membangun dari pembaca..

Akhirnya penulis berharap agar karya tulis ilmiah ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Jember, 27 Mei 2023  
Ahmad Rafi Agusdianto



## ABSTRAK

**Ahmad Rafi Agusdianto, 2023:** *“Pendekatan Konseling Berpusat Pada Kemandirian dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.”*

Game online sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat, baik itu anak-anak maupun remaja. Beberapa tahun terakhir ini, banyak yang bermian game online, khususnya kaum anak anak dan remaja. Game online dapat membuat siswa kecanduan game online dan membuat siswa malas belajar, sehingga memerlukan konseling berpusat kemandirian oleh guru BK di SMA Islam Nurul Huda Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.

Fokus penelitian ini adalah 1. Bagaimana Pendekatan konseling berpusat pada kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo..? 2. Apa mengetahui faktor penghambat dan pendukung pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah pertama Untuk menjelaskan pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo. Kedua Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan kualitatif. Ini menyangkut metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan Miles dan Huberman meliputi kompresi data, penyajian data, dan inferensi.

Hasil penelitian ini, pertama. Pendekatan model konseling guru BK dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online pada siswa SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo, yaitu pendektan model konseling mandiri, tujuan agar mampu membangun kepribadiaann yang mandiri, lebih dekat dengan siswa dan memberikan ruang agar siswa juga dapat berpikir kritis untuk mengatasi masalah yang sedang dialami. kedua. Faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada kemandirian siswa guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu karena kurangnya partisipasi guru untuk mengetahui permasalahan siswa lebih jauh lagi, serta kurangnya dukungan guru yang dapat membuat bertukar pikiran untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa. Sedangkan faktor pendukung dari pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu lebih pada siswa itu sendiri, kesadaran siswa, serta niat dari siswa agar tidak kecanduan game online lagi, karena perlahan mereka mulai sadar akan dampak yang mempengaruhi mereka sendiri.

## DAFTAR ISI

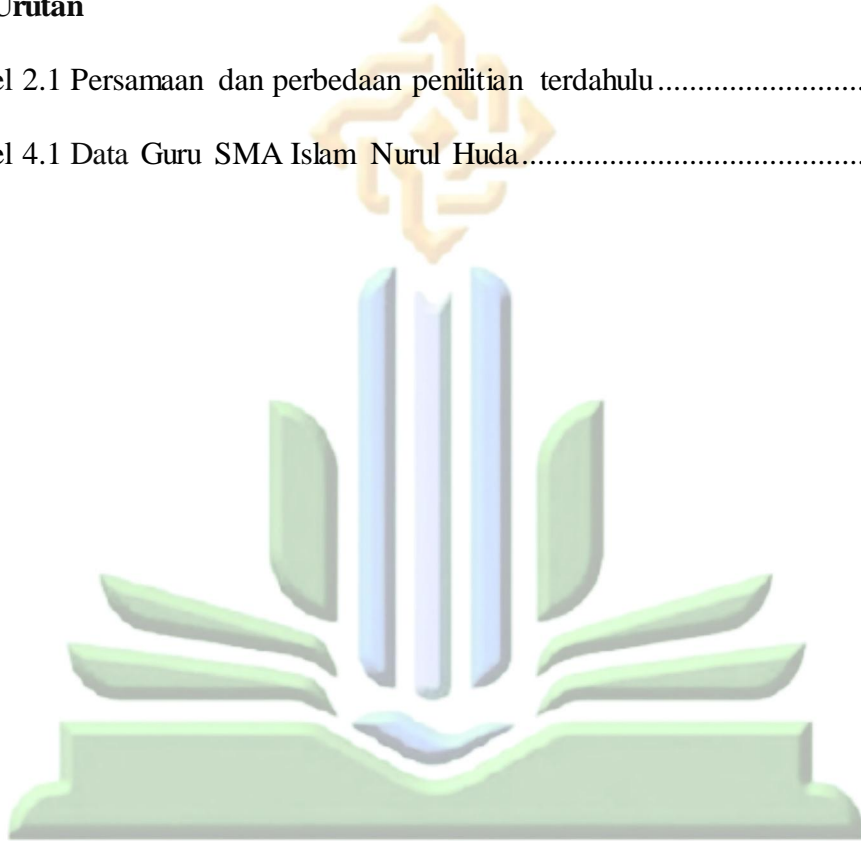
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Istilah .....	7
F. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kajian Teori .....	13

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	38
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
E. Analisis Data .....	42
F. Keabsahan Data .....	43
G. Tahap-tahap pengumpulan data.....	44
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>46</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	46
B. Penyajian Data dan Analisis .....	47
C. Pembahasan Temuan .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan .....	67
B. Saran-saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

### No Urutan

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu .....	12
Tabel 4.1 Data Guru SMA Islam Nurul Huda.....	47



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR LAMPIRAN

### No Uraian

1. Mantrix Penelitian
2. Pernyataan Keaslian Tulisan
3. Permohonan Bimbingan Skripsi
4. Surat Permohonan Ijin Penelitian
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian
6. Jurnal Kegiatan Penelitian
7. Dokumentasi
8. Biodata Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks penelitian

Kita hidup di zaman yang sudah serba teknologi ini, apa yang sebelumnya sulit untuk dijangkau menjadi lebih mudah untuk didapatkan dan memudahkan umat manusia dalam menjalani kehidupannya. Berbagai macam teknologi terbaru ditawarkan salah satunya adalah permainan via online atau yang biasa dikenal dengan sebutan game online. Sudah bukan rahasia lagi bahwa game online menjadi salah satu permainan yang digandrungi oleh banyak orang khususnya para pemuda pemudi, bisa kita perhatikan hampir pasti semua anak-anak remaja dewasa bahkan tua di setiap ghetnya ada bermain online. Hal ini membuat para anak-anak hingga tua ada yang hari-harinya hanya diisi dengan permainan game online, menghabiskan waktunya hanya dengan game online, tentunya akan membuat dampak yang negatif semakin parah jika hal ini tidak segera ditangani dan disembuhkan. Sebab kecanduan pada sesuatu salah satunya game online selain merusak tingkat fokus juga membuat anak-anak atau remaja khususnya menjadi malas untuk belajar.

Berbicara tentang game online bukan hal tabu lagi di tengah masyarakat. Khususnya para remaja sebab sudah beberapa tahun terakhir banyak para remaja atau bahkan anak-anak yang sudah kecanduan game online, tentunya disebabkan gempangnya akses internet dan teknologi yang semakin berkembang.

Teknologi dengan fasilitas game online sangat mudah dijumpai oleh para siswa. Hal ini mungkin bisa terjadi atau penyebab gamannya akses ini karena memang kurangnya rasa awas dan kontrol dari keleurganya. Dan memang ada beberapa orang tua yang lebih tenang jika anaknya hanya dirumah saja tidak keluyuran hanya main game online , padahal jika bisa berfikir lebih jernih gahetlah yang bisa membahayakan kehidupan bahkan masa depan sang anak jika tidak adanya kontrol dari orang tua.

Rasa khawatir akan dampak negatif dari keseringan bermain game online hal itu di karenakan para remaja dan anak anak seakan semua waktunya hanya untuk bermain game online. sebagian besar siswa yang kecanduan dan terlibat dalam game online memutuskan untuk terus bermain game online. Game online sendiri memiliki pengaruh yang besar, terutama bagi perkembangan pribadi seseorang. Siswa yang sering bermain game online akan menjadi kecanduan atau ketergantungan. Kecanduan game internet memiliki efek negatif, terutama bagi dirinya.

Kecanduan game online, juga dikenal sebagai game addiction atau gaming disorder, adalah kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap permainan game online. Seseorang yang mengalami kecanduan game online cenderung menghabiskan waktu yang sangat banyak untuk bermain game, mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, hubungan sosial, dan kegiatan lainnya.

Cromie menyatakan bahwa ancaman yang paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi yang tidak



sesuai dalam berperilaku ataupun bertingkah laku. Selain itu, akibat dari kecanduan online adalah menyebabkan anak-anak atau remaja akan bertingkah laku tidak seperti biasanya, tidak konsisten atau dalam bahasa lain plin plan, artinya apa yang biasanya dilakukan tidak dilakukan lagi olehnya, bahkan kadang ada juga yang bertingkah atau berperilaku buruk. Yang biasanya ketika di kelas ia semangat dan fokus belajar menjadi malas-malasan bahkan tidur di kelas dan lain sebagainya.

Maraknya situs game online dalam beberapa tahun terakhir juga dapat dijadikan sebagai fenomena keterbukaan diri yang tampak pada perilaku. Secara tidak sengaja, pengguna teknologi yang kecanduan game online sepertinya sudah memiliki budaya pengungkapan diri mereka sendiri melalui situs-situs game online tersebut sejak bangun tidur hingga tertidur kembali. Bahkan ada di antara beberapa siswa yang sudah kecanduan game online hingga di dalam kelas dalam proses belajarnya bukan malah fokus dalam menulis atau bahkan mengerjakan tugas akan tetapi masih di selingi bermain game online seperti tidak bisa lepas dari yang namanya game online meski hanya sesaat saja.

Sebagaimana hasil observasi dan wawancara dengan seorang guru BK di SMA Islam Nurul Huda. Fenomena kecanduan online yang dialami sebagian siswa sangat bermasalah, baik itu mempengaruhi nilai maupun nilai siswa. Selain itu karena mengikuti permainan online membuat siswa kurang bersosialisasi, siswa tidak hanya memiliki kebiasaan sendiri dalam bermain game online, tetapi juga memiliki waktu luang atau tidak ada waktu luang

untuk bermain game online. Siswa selalu membawa gadget kemanapun mereka pergi, dan sering terjadi siswa berprestasi buruk di sekolah. Ada juga beberapa contoh siswa bermain game online selama proses belajar mengajar di kelas.<sup>1</sup> Faktor lain juga sesuai dengan wawancara guru BK bahwa siswa bermain game di dalam kelas saat pelajaran berlangsung, yang disebabkan oleh kurang perhatiannya orang tua sehingga menjadi kecanduan game online pada siswa.<sup>2</sup>

Menurutnya ada beberapa tanda yang menunjukkan bahwa siswa itu sudah kecanduan game online, salah satu tandanya adalah ketika lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget, dan lebih enak bermain sendiri artinya tidak mau bersosialisasi dengan yang lainya. Punya duania sendiri dan sebagainya. Hal ini akan berdampak pada salah satunya semangat dalam belajarnya berkurang, motivasi belajarnya turun sehingga nilai dan lainya juga berpengaruh.<sup>3</sup> Dalam mengatasi masalah ini, pendidikan sekolah, layanan pendampingan dan konseling berperan penting dalam membantu siswa mengatasi kecanduan judi online. Konseling adalah salah satu cara untuk mengurangi masalah kecanduan judi online. Karena panduan dan saran memiliki layanan dan teknik yang sangat dapat membantu guru bk menyelesaikan masalah game online yang ada di sekolahnya.

Dalam bimbingan dan konseling sendiri ada 10 jenis layanan. Namun dalam penelitian ini digunakan layanan konseling individu yang merupakan proses pemberian bantuan yang di lakukan melalui wawancara konseling oleh

---

<sup>1</sup> Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: Katalog Dalam Terbitan, 2014) hal 2

<sup>2</sup> Urfia, Guru BK, *SMA Islam Nurul Huda*, 2 September 2022, pukul 10.30

<sup>3</sup> Urfia, Guru BK, *SMA Islam Nurul Huda*, 2 September 2022, pukul 10.30

guru BK kepada individu yang sedang mengalami suatu masalah yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Islam Nurul Huda bahwa keadaan atau kondisi siswa sebelum diadakannya konseling mandiri dalam mengatasi kecanduan game online, siswa cenderung tidak dapat membagi waktu di sekolah maupun di rumah, siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan focus serta interaksi social dengan teman di kelas juga berkurang. Berbeda dengan kondisi setelah dilakukan konseling mandiri oleh guru BK, siswa mulai mengurangi waktu bermain game online, mulai fokus mengikuti pelajaran di kelas, serta interaksi sosial bersama teman juga lebih kondusif. Hal ini terjadi karena kerjasama antara kemauan siswa, guru serta orang tua yang selalu membimbing ketika berada di rumah. Peneliti melakukan penelitian di SMA Islam Nurul Huda dikarenakan sering terjadinya pelanggaran bermain game online di sekolah.<sup>4</sup> Berdasarkan alasan di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan memilih judul **“Pendekatan Konseling Berpusat Kemandirian dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo”**.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo?

---

<sup>4</sup> Observasi, *SMA Islam Nurul Huda*, Probolinggo, 2 September 2022, pukul 10.55

2. Apa faktor penghambat dan pendukung pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian harus mengarah pada permasalahan yang sebelumnya sudah dirumuskan. Maka, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan pendekatan konseling berpusat pada kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo
2. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung Pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini maksudkan agar menjadi bahan informasi dan membantu meringankan bagi peneliti, kelompok, perusahaan, masyarakat, dan pembaca. Manfaat penelitian di sini dipisahkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diandalkan untuk menambah informasi atau komitmen baru untuk meningkatkan penelitian di bidang pendidikan khususnya pada SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti: bisa meningkatkan ilmu pengetahuan terkait pendekatan konseling berpusat pada kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.
- b. Bagi siswa SMA Islam Nurul Huda penelitian ini sebagai acuan bahan masukan dalam memperbaiki dan melaksanakan pendekatan konseling berpusat sehingga terlaksana dengan baik.
- c. Bagi kampus Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember: sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember dan mendukung untuk dikaji peneliti berikutnya.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah mengandung arti istilah-istilah penting yang menjadi fokus peneliti dalam judul penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari kesalahpahaman oleh peneliti tentang apa arti istilah tersebut.

### 1. Konseling Berpusat pada Kemandirian

Konseling berpusat pada kemandirian adalah pendekatan dalam konseling yang menempatkan individu sebagai pusat perhatian dan memberikan dorongan kepada mereka untuk mengembangkan kemandirian dan pertumbuhan pribadi mereka. Pendekatan ini dikembangkan oleh psikolog humanistik Carl Rogers dan dikenal juga sebagai pendekatan konseling klien-berpusat atau terapi klien-berpusat..

Individu yang mandiri sebagai individu yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya, mampu mengambil keputusan sendiri, mempunyai inisiatif dan kreatif, tanpa mengabaikan lingkungan disekitarnya dan bebas mengatur kebutuhanya sendiri.<sup>5</sup>

## 2. Kecanduan

Kecanduan atau ketagihan adalah di mana ketika seseorang mengalami ketergantungan yang kuat terhadap sesuatu, ketika seseorang kecanduan mereka cenderung tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri untuk menghindari atau menghentikan aktivitas yang telah membuat ia candu itu.<sup>6</sup>

## 3. Game online

Game online adalah salah satu jenis video game yang hanya dapat dijalankan jika perangkat yang digunakan untuk memainkan game tersebut terhubung dengan internet. Oleh karena itu, jika seseorang ingin bermain game online, mereka mungkin tidak dapat memainkannya..<sup>7</sup>

## F. Sistematika Pembahasan

Rangkaian penjelasan dalam pelaksanaan pekerjaan ini meliputi rangkaian penjelasan dari awal hingga akhir. Bagian ini adalah narasi deskriptif, bukan ringkasan. Dalam hal ini, peneliti secara sistematis menggambarkan bagian-bagian penelitian dan hubungan antara bagian-bagian tersebut.

<sup>5</sup> Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: Katalog Dalam Terbitan, 2014)-8

<sup>6</sup> Ridwan Syahrani, (2015), *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1,

<sup>7</sup> ibid



**Bab I:** Pendahuluan Bab ini memaparkan landasan penelitian yang terdiri dari latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian, dan sistem pembahasan.

**Bab II:** Tinjauan pustaka berdasarkan penelitian sebelumnya dan kerangka teori. Penelitian terdahulu ini akan menampilkan wacana penelitian yang dibuat oleh peneliti terdahulu baik berupa buku yang diterbitkan maupun disertasi, disertasi, atau makalah yang belum diterbitkan.

**Bab III:** Metode penelitian, berasal penelitian, pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, serta metode analisis data.

**Bab IV:** Hasil Penelitian dan Pembahasan, berasal dari hasil observasi dan penelitian serta perbandingan antara teori serta keterangan.

**Bab V:** Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini adalah merupakan kajian yang sudah pernah di kaji pada sebelumnya tentunya kajian terdahulu ini merupakan salah satu bahan kajian yang di di dapatkan dari berbagai macam sumber yang punya hubungan dan keterkaitan dengan penelitian yang sedang penulis susun. Keberadaan kajian teori/pustaka adalah sangat diperlukan untuk membantu peneliti atau mengarahkan dalam bagaimana menelaah dan mendalami pokok permasalahan serta pada fokus fokus masalah yang di teliti.<sup>8</sup> Agar tepat dalam pemilihan fokus masalah, maka peneliti perlu menelaah dan mendalami betul tentang beberapa penelitian yang telah ada di bawah ini:

1. Skripsi yang ditulis oleh Amaliyah Siti (2020)<sup>9</sup> di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dalam skripsinya “Pendekatan Client Centered Counseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Remaja (Studi di Taman Baca Masyarakat Jawara Kasemen, Banten Lama) menjelaskan tentang meningkatkan minat belajar melalui pendekatan Client Centered Counseling di daerah Banten.

Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan apa yang sedang di teliti oleh penulis tentunya ada, yakni bahwa penelitian di atas subjeknya adalah remaja, sama sama menggunakan metode kualitatif

---

<sup>8</sup>Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal 39.

<sup>9</sup> Amaliyah Siti, “*Pendekatan Client Centered Counseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Remaja*” (Studi di Taman Baca Masyarakat Jawara Kasemen, Banten Lama) 2020.

diskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian untuk perbedaanya dalam kasus yang ditangani dalam skripsi amaliyah siti adalah kasus meningkatkan motivasi belajar sedangkan di skripsi ini ialah mengangani kecanduan game online.

2. Skripsi yang ditulis oleh Tri pepin riana (2020)<sup>10</sup> yang berjudul Pelaksanaan Client Centered Therapy Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Korban Kekerasan Keluarga Di Lembaga Perlindungan Anak Provinsi Lampung. Skripsi ini membahas menumbuhkan rasa percaya diri bagi anak korban kekerasan keluarga di provinsi lampung.

Sama sebagaimana kajian pustaka yang pertama bahwa penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan, namun persamaan dalam skripsi ini ialah dalam menggunakan pendekatan *client centered therapy*.

(CCT) Sedangkan perbedaan ialah dalam metode penelitian yang digunakan kuantitatif dan subjek yang diteliti berupa anak umur 6-12 tahun.

3. Skripsi yang ditulis oleh Lulu Fadhila (2019)<sup>11</sup> yang berjudul Hubungan Antara Pengelolaan Diri Dengan Kecanduan Game Online Siswa Di MAN 3 Langkat Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi ini membahas mengatur pribadi menuju lebih baik yang telah dipengaruhi kecanduan game online.

Penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan, namun persamaannya dalam skripsi ini ialah subjek yang masih remaja dan

<sup>10</sup> <file:///D:/contoh%20judul/SKRIPSI%202.pdf>

<sup>11</sup> <https://core.ac.uk/download/pdf/250412216.pdf>

perbedaanya pada skripsi ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berupa angka-angka dan pengolahannya metode statistic yang digunakan lalu diinterpretasikan.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Amaliyah 2020 di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dalam skripsinya “Pendekatan Client Centered Counseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Remaja (Studi di Taman Baca Masyarakat Jawara Kasemen, Banten Lama)”	Penelitian ini subjek remaja dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis deskriptif untuk menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tertulis atau lisan untuk menghasilkan perilaku yang diamati berdasarkan fenomena yang terjadi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.	kasus yang ditangani dalam skripsi amaliyah siti kasus meningkatkan motivasi belajar sedangkan di skripsi ini ialah kecanduan game online.
2	Tri Pepin Riana (2020) yang berjudul Pelaksanaan Client Centered Therapy Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Korban Kekerasan Keluarga Di Lembaga Perlindungan Anak (Lpa) Provinsi Lampung	menggunakan pendekatan <i>client centered therapy</i> . (CCT)	metode penelitian yang digunakan kuantitatif dan subjek yang diteliti berupa anak umur 12-15 tahun.
3	Lulu Fadhila (2019) <sup>12</sup> yang berjudul Hubungan Antara	subjek yang masih remaja	metode penelitian kuantitatif yang

<sup>12</sup> <https://core.ac.uk/download/pdf/250412216.pdf>

	Pengelolaan Diri dengan Kecanduan Game Online Siswa Di MAN 3 Langkat Tahun Pelajaran 2018/2019.		berupa angka-angka dan pengolahannya metode statistic yang digunakan lalu diinterpretasikan.
--	---	--	--

## B. Kajian teori

Dalam penelitian, kerangka teori merupakan inti dari penelitian itu sendiri. Kerangka teoritis adalah untuk menganalisis data dari kasus yang dijelaskan. teori yang digunakan, sebagai berikut:

### 1. Konseling berpusat pada kemandirian

Konseling berpusat pada kemandirian, juga dikenal sebagai pendekatan konseling berpusat pada klien atau terapi klien-berpusat, adalah suatu pendekatan dalam konseling yang menekankan pada pemberdayaan klien untuk mencapai kemandirian dan pertumbuhan pribadi mereka sendiri. Pendekatan ini dikembangkan oleh psikolog Amerika Carl Rogers.

Dalam konseling berpusat pada kemandirian, perhatian utama diberikan pada pengalaman dan perspektif klien. Konselor menciptakan lingkungan yang mendukung, empatik, dan tidak menghakimi di mana klien merasa aman untuk menjelajahi masalah dan perasaan mereka. Konselor mendengarkan dengan penuh perhatian, memahami, dan menerima klien tanpa mengarahkan atau mengevaluasi mereka. Tujuan dari pendekatan ini adalah membantu klien mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang diri mereka sendiri, memperoleh kejelasan

tentang nilai-nilai, kebutuhan, dan tujuan hidup mereka sendiri, serta menemukan sumber daya dan kekuatan internal untuk mengatasi masalah dan mencapai perubahan yang diinginkan.

Dalam konseling berpusat pada kemandirian, konselor berperan sebagai fasilitator yang membantu klien mengeksplorasi dan mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman mereka sendiri. Konselor tidak memberikan solusi atau saran langsung, tetapi lebih berfokus pada bimbingan yang mendukung klien untuk menemukan jawaban dan solusi yang sesuai bagi diri mereka sendiri.

Pendekatan ini didasarkan pada keyakinan bahwa setiap individu memiliki potensi untuk tumbuh dan mengembangkan diri mereka sendiri jika mereka diberikan kondisi yang mendukung. Konseling berpusat pada kemandirian telah diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk konseling individual, kelompok, dan pasangan.<sup>13</sup> Pendekatan ini menghargai dan menghormati otonomi klien, memungkinkan mereka untuk mengambil alih tanggung jawab atas hidup dan keputusan mereka sendiri, dan mencapai perubahan yang bermakna sesuai dengan nilai-nilai dan kebutuhan mereka sendiri.

#### a. Pengertian Kemandirian

Kemandirian adalah kemampuan seseorang untuk mengatur diri sendiri, membuat keputusan, mengambil tanggung jawab atas tindakan dan pilihan hidupnya, serta mengurus kebutuhan dan

<sup>13</sup> Syarifuddin, dahan, *teori dan tehnik konseling* (Yogyakarta, graha ilmu, 2012) 34

kegiatan sehari-hari tanpa terlalu bergantung pada orang lain. Kemandirian melibatkan memiliki Kemampuan, wawasan, dan sikap yang memungkinkan individu untuk beroperasi secara independen dalam berbagai aspek kehidupan. Ini juga berlaku untuk dunia pendidikan, di mana dalam konteks proses pembelajaran, siswa diharapkan untuk belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Seorang siswa yang memiliki kemandirian belajar bukan berarti diasingkan dari teman belajarnya dan gurunya, namun agar siswa mampu menggali kemampuannya serta dapat meningkatkan kemandirian belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Rusman menjelaskan bahwa yang terpenting dalam proses belajar mandiri adalah mengembangkan kompetensi dan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar tanpa bantuan orang lain. Dalam self-directed learning, siswa berusaha memahami sendiri isi pelajaran. Jika Anda mengalami kesulitan, silakan berkonsultasi dengan guru.<sup>14</sup>

Peran seorang guru dalam proses belajar mandiri hanyalah sebagai fasilitator yang membantu dan memberi arahan kepada siswa, dalam belajar mandiri ini siswa di bebaskan memilih dengan cara bagaimana ia akan belajar dan sebagainya hal ini sesuai dengan apa yang di katakan oleh Martinis Yamin bahwa dalam belajar mandiri siswa dibiasakan untuk menerapkan cara belajar aktif dan partisipatif

---

<sup>14</sup> Rusman, 2010. *Model Pembelajaran Mandiri*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada) hal 355



untuk mengembangkan diri masing-masing individu yang tidak terikat oleh kehadiran guru dan teman sekelas. Dalam belajar mandiri, siswa bebas menentukan arah, rencana, sumber, dan keputusan untuk mencapai tujuan akademik.<sup>15</sup>

Sependapat dengan Martinis, Haris Mujiman mengatakan bahwa “belajar mandiri adalah sebuah kegiatan belajar yang aktif didorong keinginan diri untuk menguasai suatu kompetensi, dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki.”<sup>16</sup>

Desi Susilawati, mendefinisikan tentang kemandirian belajar pada beberapa bagian di antaranya:

- 1) Siswa selalu berusaha untuk selalu meningkatkan tanggung jawab diri dalam mengambil berbagai keputusan.
- 2) Kemandirian dipandang sebagai suatu sifat yang sudah ada pada setiap orang dan situasi pembelajaran.
- 3) Kemandirian bukan berarti memisahkan diri dari orang lain akan tetapi mampu mengontrol dirinya sendiri bisa.
- 4) Pembelajaran mandiri dapat mentransfer hasil belajarnya yang berupa pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai situasi.
- 5) Siswa yang belajar mandiri dapat melibatkan berbagai sumber daya dan aktivitas seperti membaca sendiri, belajar kelompok,

<sup>15</sup> Martinis Yamin, 2010. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Jakarta : Refrensi (GP Press Grup), hal 203-204

<sup>16</sup> Haris Mujiman, 2011. *Manajemen pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)



latihan dan kegiatan korespondensi.

- 6) Peran efektif guru dalam belajar mandiri masih sangat di perlukan sebab masih bisa dalam konsep, dialog dengan siswa, mencari referensi serta mengevaluasi dan mengembangkan proses berfikir kritis.
- 7) Beberapa institusi pendidikan sudah menemukan metode untuk mengembangkan belajar mandiri melalui program pembelajaran terbuka.

Kemandirian belajar adalah kondisi aktifitas belajar yang mandiri tidak tergantung pada orang lain, ia mampu menentukan apa yang terbaik untuk dirinya tentunya dalam proses belajarnya, selain itu juga mampu menemukan dan mencari solusi dalam problem belajarnya. selain itu juga mampu mengevaluasi apa yang kurang dan perlu di tingkatkan dalam proses belajarnya<sup>17</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemandirian dalam belajar atau yang lebih familiar di katakan belajar mandiri yang merupakan suatu cara atau metode yang di gunakan oleh guru untuk mebiasakan anak didiknya belajar lebih aktif dan mampu menguasai suatu kompetensi dasar yang di bangun di dalam konsep pengetahuan yang di miliki. Sdangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator bgi anak didiknya.

---

<sup>17</sup> Desi Susilawati, 2009. *Upaya meningkatkan kemandirian belajar*. Yogyakarta : Erlangga, hal 10

#### b. Ciri-ciri Kemandirian

Anak yang mempunyai kemandirian belajar dapat dilihat dari kegiatan belajarnya, dia tidak perlu di suruh untuk belajar karena memang belajar mandiri adalah ketika anak didik mampu belajar dengan sendiri dan mampu menemukan solusi dari maslaah yang ia hadapi, untuk mengetahui lebih lanjut terkait seperti apa dan bagaimana yang di namakan kemandirian dalam belajar ada beberapa ciri yang khas.

Anton Sukarno mengatakan bahwa ciri-ciri kemandirian belajar sebagai berikut<sup>18</sup>:

- 1) Siswa mampu merancang serta mengonsep kegiatan belajar nya sendiri.
- 2) Siswa berinisiatif dan selalu memotivasi diri agar selalu semangat belajar.
- 3) Siswa dituntut untuk bertanggung jawab dalam belajar.
- 4) Siswa belajar secara kritis, logis, dan penuh keterbukaan
- 5) Siswa belajar dengan penuh percaya diri

Sardiman menyebutkan bahwa ciri-ciri kemandirian belajar yaitu meliputi<sup>19</sup>:

- 1) Adanya kecenderungan untuk berpendapat, berperilaku dan bertindak atas kehendaknya sendiri.
- 2) Memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai tujuan.

<sup>18</sup> Anton Sukanto, 2011. *Pembelajaran Mandiri*, Jakarta : Grafindo, hal 57

<sup>19</sup> Ida Farida Achmad, 2008. *Pengaruh Kemandirian Belajar dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar*. Skripsi. Yogyakarta : UNY Press

- 3) Mampu berencana dengan baik dan berusaha dengan tekun untuk mewujudkan harapan.
- 4) Mampu berfikir serta bertindak secara kreatif, dan penuh inspiratif tidak menjadi peniru lainnya.
- 5) Memiliki kecenderungan untuk mencapai kemajuan, yakni peningkatan tahap belajarnya.
- 6) Mampu menentukan sendiri tentang apa yang harus dilakukan tanpa menunggu dan mengharap bimbingan dari gurunya.

Sebagaimana uraian diatas, maka dapat sedikit disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah sikap mengarah pada kesadaran belajar sendiri dan segala keputusan, pertimbangan yang berhubungan dengan kegiatan belajar ditentukan sendiri serta mampu bertanggung jawab sepenuhnya dalam proses belajar tersebut.

#### c. Pengukuran Kemandirian

Pengukuran kemandirian adalah proses objektif untuk mengevaluasi tingkat kemandirian seseorang dalam berbagai aspek kehidupan. Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang tingkat kemandirian individu, mengidentifikasi area di mana perbaikan atau bantuan mungkin diperlukan, dan mengukur kemajuan dari waktu ke waktu. Pengukuran kemandirian belajar pada penelitian ini berdasarkan pada faktor internal (dari dalam diri) siswa yaitu:

### 1) Percaya diri

Percaya diri adalah keyakinan dalam kemampuan diri sendiri untuk menghadapi tantangan, mencapai tujuan, dan mengatasi hambatan dalam kehidupan. Ini melibatkan keyakinan yang kuat pada kemampuan, nilai diri yang positif, dan keyakinan bahwa seseorang dapat mengelola tugas atau situasi dengan baik. Thursan Hakim mengatakan bahwa “Rasa percaya diri juga dapat diartikan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya”.<sup>20</sup>

Lebih lanjut Thursan Hakim, mengatakan bahwa ada beberapa ciri tertentu dari individu yang punya rasa percaya diri yang tinggi, di antaranya<sup>21</sup>:

- a) Bersikap tenang saat melakukan sesuatu.
- b) Memiliki potensi serta tau bagaimana cara memanfaatkan potensi dengan baik.
- c) Mampu menguasai diri dalam segala situasi.
- d) Kemampuan beradaptasi dan berkomunikasi dalam berbagai situasi.
- e) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup untuk tampil.
- f) Memiliki kepintaran yang cukup.

<sup>20</sup> Thursan Hakim, 2010. *Belajar Seara Efektif*. (Jakarta : Puspa Swara), hal 45

<sup>21</sup> ibid..... hal 47

- g) Memiliki tingkat pendidikan umum yang memadai.
- h) Memiliki keahlian dan kelebihan yang bagus salah satunya berbahasa asing.
- i) Memiliki kemampuan untuk beradaptasi.
- j) Latar belakang keluarga dengan pendidikan yang baik.
- k) Memiliki kesiapan mental yang kuat untuk hidup yang penuh tantangan.
- l) mampu berfikir positif dalam menghadapi berbagai masalah yang di hadapi.

## 2) Disiplin

Disiplin adalah kemampuan untuk mengatur diri sendiri, mematuhi aturan, dan melaksanakan tugas atau kewajiban dengan konsisten. Ini melibatkan kemampuan untuk mengendalikan perilaku, mengikuti jadwal atau rutinitas, dan menjaga komitmen terhadap tujuan atau nilai-nilai yang diinginkan. disiplin siswa pada proses pembelajaran dapat diamati berdasarkan lima aspek yaitu kriteria siswa dalam hal:

- a) Melaksanakan tugas yang di berikan oleh guru.
- b) Selalu Semangat dan antusias dalam setiap proses pembelajaran
- c) Mempunyai Komitmen yang tinggi untuk menyelesaikan tugas.
- d) Bisa Mengatasi kesulitan yang ada pada dirinya.

e) Kemampuan memimpin.

### 3) Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah kewajiban moral atau hukum seseorang untuk melakukan atau mengurus tugas, tindakan, atau keputusan tertentu. Ini melibatkan pengakuan terhadap konsekuensi dari tindakan atau keputusan tersebut dan siap untuk menerima akibatnya, baik positif maupun negatif. Wari suariyah mmenjelaskan bahwa ada beberapa ciri orang yang memiliki sifat bertanggung jawab Yakni:<sup>22</sup>:

- a) Memiliki keinginan yang tinggi terhadap tugas atau pekerjaannya.
- b) Bertanggung jawab.
- c) Selalu semangat.
- d) Berorientasi ke masa depan.
- e) Kemampuan memimpin.
- f) Mau belajar dari kegagalan.
- g) Yakin pada dirinya.
- h) Obsesi.
- i) untuk mencapai prestasi yang tinggi.

---

<sup>22</sup> Wari Suwariyah, 2010. *Kemandirin Belajar dan model model mengajar*, (Bandung : Sinar Baru)

## 2. Kecanduan Game Online

### a. Pengertian Game Online

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan melalui internet dengan orang lain di seluruh dunia. Mereka biasanya melibatkan pemain yang berinteraksi dalam lingkungan virtual dan bisa dimainkan melalui berbagai platform, seperti komputer, konsol game, atau perangkat mobile.

Game online juga dapat mencakup permainan sosial, di mana pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain, seperti dalam game simulasi sosial seperti *Second Life* atau game media sosial seperti *Animal Crossing: New Horizons*. Ada juga game online kompetitif seperti *Overwatch* yang memungkinkan pemain untuk bersaing melawan pemain lain dalam pertandingan online

game online adalah game yang dapat dimainkan dengan orang lain di lokasi yang berbeda pada waktu yang bersamaan. Game online pertama kali muncul pada tahun 1979. Salah satu jenis permainan online adalah “*massively online*”, dimana individu bisa bermain langsung dengan banyak orang..<sup>23</sup>

Selanjutnya, game online adalah game yang bekerja melalui koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut, Burhan dan Tshahir berpendapat bahwa game online adalah permainan komputer yang dapat dimainkan melalui Internet dengan banyak permainan lainnya. Selama dekade terakhir, game online telah berkembang pesat. Ini dapat

---

<sup>23</sup> Blind Spot, (2009), *Penemuan Game*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, hal. 25.



dilihat di kota-kota besar, begitu pula kota-kota kecil tidak terkecuali, dan banyak permainan bermunculan. Game Center memiliki banyak pelanggan tetap dari penggemar game online dan komunitas penggemar. Oleh karena itu, game online selalu diminati.

Permainan atau yang lebih masyhur di sebut game adalah merupakan salah satu bentuk kegiatan yang dapat mengurangi rasa lelah saat melakukan aktivitas sehari-hari. Seiring perkembangan waktu game online juga semakin berkembang. Berbagai jenis permainan terus bermunculan karena kemajuan teknologi dan informasi. Salah satu permainan yang paling populer adalah permainan online. Permainan ini hanya dapat dioperasikan melalui koneksi internet..

Sebagaimana pengertian game online yang sudah di paparkan di atas, Young juga berpendapat bahwa game online adalah permainan terhubung yang menggunakan interaksi antara satu orang dengan orang lain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mencapai skor setinggi mungkin di dunia maya. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa game online adalah permainan yang dimainkan di komputer dan berlangsung secara online melalui jaringan internet dan dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam waktu yang bersamaan.

game online secara gampang bisa digambarkan sebagai teknologi dari pada permainan atau jenis permainan, sebab dalam game online menggunakan mekanisme yang menghubungkan pemain

satu dengan yang lain, daripada pola tertentu dalam permainan. Menurut pendapat Edy Drajat, game online bukanlah sekedar permainan sederhana, melainkan merupakan kemajuan teknologi yang mengusulkan mekanisme serta menciptakan hubungan antar pemain. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online adalah salah satu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.<sup>24</sup>

#### b. Pengertian Kecanduan Game Online

Kata kecanduan dengan akar kata “candu” berasal dari kata dasar “candu” yang dalam KBBI diartikan sebagai ketergantungan pada sesuatu dan melupakan yang lain.<sup>7</sup> Kecanduan menurut Gripton dan Bokular adalah suatu keadaan yang mana terjadinya hubungan antara psikis dan fisik dalam organ kita yang merespon serta, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Awalnya Kata kecanduan hanya digunakan pada konteks klinis dengan bahasa halus kalimat perilaku berlebihan. Akan tetapi Konsep kecanduan juga diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Kecanduan game online adalah jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet

---

<sup>24</sup> Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intesitas Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” Jurnal Konseling Gusjigang, Volume 3 No. 1, Juni 2017, hal. 98.

karena memang dalam permainan ini harus ada koneksi internet. Seperti yang dikatakan Young, bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan seperti bermain game online secara berlebihan. Dari sini kita dapat melihat bahwa game online adalah bagian Internet yang sering dan sangat menyenangkan dan bahkan dapat menyebabkan kecanduan tingkat tinggi. Selain itu kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya saja kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan narkoba, dan juga kecanduan memainkan game online.<sup>25</sup>

Pada dasarnya game online hanya salah satu dari sekian banyak cara dalam merefleksikan diri atau melepas lelah setelah seharian bekerja menguras tenaga. Akan tetapi seiring bergulirnya waktu permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Akibat terlalu seringnya bermain game online membuat individu mengalami kecanduan yang memberi berbagai dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantaranya, adalah menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak sosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar.

---

<sup>25</sup> Syafaruddin, dkk, (2016), *Sosiologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 155.

Dari beberapa pemaparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung pada keadaan dan terikat dengan sangat kuat baik secara fisik maupun psikologis. Juga ada hal yang janggal jika hal itu tidak terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan durasi, frekuensi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

#### c. Jenis-Jenis Game Online

Berbicara tentang game online serta jenis-jenisnya maka akan banyak jenis game yang ditemukan baik dari mulai permainan yang paling mudah hingga permainan yang paling sulit sekalipun. Akan tetapi dalam pembahasan kali ini akan dijabarkan game online berdasarkan jenisnya dan tentunya yang paling banyak diminati oleh banyak kalangan.<sup>26</sup>

##### 1) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter Game*)

Jenis game online ini mengambil pemain dari sudut pandang orang pertama, sehingga pemain secara langsung merasakan seperti benar-benar berada di dalam permainan itu.

---

<sup>26</sup> Spot Blind. 2009. *Penemuan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Ada banyak pemain lain di game online ini, dan setiap pemain memiliki karakter yang berbeda dengan keterampilan dan refleks yang berbeda. Contoh jenis permainan ini adalah permainan online yang menggunakan situasi perang..

## 2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategi Games*)

Permainan jenis game online ini merupakan sebuah permainan yang mengedepankan keunggulan pengaturan strategi permainan yang dimiliki pemain. Contoh game ini antara lain adalah game bertema fantasi, sci-fi, dan sejarah. MMORTS menggunakan karakter fiksi sebagai pemain dalam game semacam ini, dan dalam game di mana pemain membentuk sebuah kelompok atau tim, mereka berkolaborasi dalam arti sosial dari pada rasa kompetitif untuk membuat cerita dalam game itu.

## 3) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Pada permainan jenis ini, dapat memainkan game online dengan menggunakan *browser* seperti opera, *Mozilla firefox*, dll. Teknologi yang berkembang pada teknologi grafik berbasis web, seperti *java* dan *flash* dapat menghasilkan permainan “*flash game*” atau “*java game*” yang populer. Teknologi web seperti *ajax* dapat digunakan pada browser untuk memainkan games yang baru dengan memungkinkan adanya interaksi antara *multipley*.

#### 4) *Mobile Legends*

Mobile legend adalah merupakan salah satu game MOBA yang bisa di instal di gadget dan bisa di mainkan baik oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, semuanya suka dengan game satu ini. Tentunya dengan tanpa menafikan jaringan internet yang ada.

Game utama Mobile Legends sendiri membagi pemain menjadi dua tim beranggotakan lima orang dengan tujuan menghancurkan base utama. Namun, untuk mencapainya, pemain harus menghadapi berbagai rintangan seperti tentara, pahlawan, dan menara musuh. Setiap pemain kemudian dapat memilih pahlawan untuk bersaing dengan tiga kemampuan khusus untuk mengalahkan pahlawan, tentara, menara, dan pangkalan lawan.

Menariknya, Mobile Legends dikabarkan sedang meluncurkan game arena baru bernama Survival Mode.

#### 5) *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*

Pada jenis yang kelima ini adalah sebuah permainan di mana harus bertarung melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir hidup. Pemain memulai permainan dengan melompat keluar dari pesawat dan menggunakan parasut untuk terbang ke berbagai lokasi untuk mencari jarahannya. Akan muncul lingkaran putih yang menandakan zona permainan, dan pemain harus mengikutinya untuk masuk ke dalam lingkaran zona permainan.



Zona bermain dalam game PUBG terpengaruh, menyusut saat waktu lingkaran mencapai 0, membuat beberapa area tidak aman. Pemain yang berada di luar lingkaran putih atau zona bermain akan kehabisan darah dan mati, lalu lingkaran putih tersebut akan mengecil secara terus menerus dan membuat semua pemain yang tersisa pada lingkaran akhir untuk bertempur habis-habisan agar dapat menjadi pemain terakhir dan memenangkan *chicken dinner*.

Selain kelima game yang disebutkan di atas ada juga beberapa jenis game yang juga diminati oleh berbagai kalangan khususnya para remaja di antaranya adalah: *Word Link*, *Scrabble*, *Word Connect*, dan lain sebagainya.<sup>27</sup>

#### d. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya kecanduan game online, adalah antara lain faktor biologis, psikologis dan sosial. SpKJ(K) dr Cristiana Sisté memaparkan dalam keterangan resmi dari Kementerian Kesehatan bahwa orang yang senang bermain game, neurotransmitter dopamine meningkat saat bermain sehingga menimbulkan perasaan senang. Orang terlahir yang dengan kadar dopamin yang rendah, mereka selalu mencari cara, objek, dan aktivitas untuk meningkatkan kadar dopaminnya. Secara biologis,

<sup>27</sup> Andy Krisianto, (2018), *108 Tips Mengoptimalkan Ponsel Android*, Jakarta: PT Gramedia, hal. 42.



orang dengan gangguan neurotransmitter dopamin lebih rentan terhadap kecanduan..

Game berbasis online seringkali menampilkan konten yang berhubungan dengan adrenalin pemainnya. Setelah itu, tantangan menjadi semakin besar dengan setiap level permainan. Bagi mereka yang secara psikologis siap menghadapi tantangan, hal ini tentu menjadi daya tarik sekaligus risiko. Sementara itu, dari sisi sosial, salah satunya pola pengasuhan orang tua yang memberikan gadget untuk bermain game pada anaknya sejak usia dini akan membentuk pola pikir dalam diri individu bahwa game merupakan tempat dimana ia bisa menemukan ketenangan dan kesenangan sehingga akhirnya mkecanduan, dan akan menjadi perilaku menyimpang pada remaja.<sup>28</sup> Bukan hanya itu ada juga faktor internal dan eksternal yang menjadi penyebab pelajar menjadi kecanduan game online, yaitu:

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah salah satu penyebab kecanduan game online hal itu di karenakan bisa jadi kondisi individu, stres, depresi, atau kurangnya aktivitas, dan hal-hal lain yang menyebabkan anak mengalami dorongan dalam diri mereka sendiri untuk mengisinya dengan bermain game. Semakin banyak pengguna game online berarti semakin banyak pula para ahli membuat game online yang lebih menyenangkan dan menarik.

---

<sup>28</sup> Sarlito W Sarwono, (2012), *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, hal 280

Tampilan dan nuansa game online juga mempengaruhi minat terhadap game tersebut, karena semakin menarik dan canggih game online tersebut, maka akan semakin menarik pemainnya. Karena sebagian besar pemain game online adalah anak laki-laki, pemuat game mencoba membuat game online baru yang memenuhi selera pria. Juga telah terbukti bahwa jumlah pemain bertambah seiring bertambahnya tantangan dan keterampilan atau menjadi lebih menuntut. Anak-anak akan bermain game online katanya suka game online yang menantang..<sup>29</sup>

## 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah adalah sebuah faktor yang datang dari luar diri remaja atau individu sebagai contohnya adalah adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan lingkungan.

Adanya kebebasan yang ditawarkan dengan bisa merasakan dunia baru sambil bermain game online. Saat diberi kebebasan bermain game online, sikap anak mulai berubah, menjadi kurang terkontrol dan selalu ingin mencoba game online. Selain itu, anak-anak yang bermain game online ingin memasuki dunia baru, dunia kebebasan, karena memikirkan tugas sekolah membuatnya pusing dan stres, akhirnya bermain game online untuk sementara waktu. Bagi orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan

---

<sup>29</sup> Blind Spot,..., 2009. *Penemuan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo hal. 4.

fasilitas, seperti gadget dan lainnya, maka terkena kecanduan mungkin sangat terjadi. Anak-anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over. Perilaku anak tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga, akan tetapi juga di lingkungan sekolah ketika bersama teman temanya. Kesemuanya itu dapat mempengaruhi tingkah laku anak maka jangan heran meski orang tua tidak menagajri bagaimana bermain game online anaknya sudah mahir bisa jadi disebabkan oleh lingkungannya baik di rumah atau sekolah atau di mana ia sering bersosialisasi dengan kawan kawan mainnya.<sup>30</sup>

e. Dampak Kecanduan Game Online

Permainan game online selain dampak negatif yang kita temukan ada juga dampak positif yang bisa kita manfaatkan ketika main game online. Dampak positif dari game online ini, ialah:

- 1) Menambah kemampuan berbahasa Inggris. Karena bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa utama di banyak game online yang besar. Hal ini memberikan manfaat bagi para penggemar game online, khususnya pelajar, untuk belajar bahasa Inggris dengan lebih optimal dan menyenangkan. Penggemar game online akan belajar banyak istilah baru dalam game online. Tentunya istilah-istilah tersebut merupakan istilah yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>30</sup> Bimo Walgito, (2010), *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: ANDI, hal. 15.

- 2) Bisa mengetahui sebuah pengetahuan secara umum tersebut ada beberapa game online yang mengandung sejarah, kisah tokoh dan lain sebagainya. Hal ini bisa menambah wawasan para pemain game online. dan secara tidak sengaja pastilah pemain mempelajari hal-hal baru dengan cara yang menyenangkan.
- 3) Bermain game online juga dengan memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk kehidupan sehari-hari. Salah satu cara paling menyenangkan untuk belajar adalah melalui permainan. Mainkan game yang mengajarkan keterampilan sehari-hari seperti jual beli saham, gaya rumah, transaksi, dan bahasa Inggris.<sup>31</sup>

Selain itu, dampak negatif dari bermain game online yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna game online adalah<sup>32</sup>:

- 1) Seseorang membuang buang waktunya serta hartanya untuk hal yang sia sia.
- 2) Bermain game dengan berlebihan akan mengakibatkan kecanduan.
- 3) Sering berbohong demi bisa bermain game..
- 4) Mengakibatkan kerusakan pada satu satu anggota tubuh misal mata. Karena terlalu sering menatap layar monitor maupun layar ponsel.

<sup>31</sup> Andy Krisianto, *Tips mengoptimalkan hp android*, (gramdia, 2018) 41-47

<sup>32</sup> Wulan Darmanto, (2009), *Anakku Malas Belajar*, Jakarta: KINIMEDIA, hal. 2.

- 5) Bermain game online dapat membuat individu lalai akan segala hal yang menjadi kewajiban sebagai manusia baik ibadah, bahkan hingga lupa makan dan waktu penting lainnya.
- 6) Membuat seseorang malas untuk belajar dan lebih memilih untuk bermain game online, hal ini karena menganggap bahwa belajar tidak menguntungkan bagi dirinya berbeda dengan bermain game yang keuntungannya berupa rasa senang dengan melepas kelelahan.

Selain dampak negatif yang telah terjabarkan diatas, kecanduan game online dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. jika sudah kecanduan game online maka orang akan bersifat apatis tidak au tau akan apa yang terjadi di sekitarnya, selain itu juga akan menjadi lalai dalam melaksanakan tugas sebagai hamba akibat berlama lama denga game onlineny. Selain akan dampak yang sudah di paparkan di atas, damak lain yang negatif adalah keanduan game online akan membuat seorang lupa pada tuhan nya. Sehingga mereka akan melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan game online. Seperti yang dijelaskan didalam firman Allah SWT, di dalam surah Al-Hasyr ayat 19, yang artinya: *“Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka*

*sendiri. Mereka itulah orang-orang yang fasik” (Q.S. Al-Hasyr ayat 19)*<sup>33</sup>

f. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Pada hakikatnya setiap masalah pasti ada jalan keluarnya salah satu contohnya kecanduan game online, ada jalan keluarnya, cara yang dengan cara tersebut sedikit demi sedikit menangani siswa yang kecanduan di antaranya yaitu:

1) Lebih memperhatikan anak-anak. Kecanduan game online pada anak dan pelajar disebabkan karena orang tua tidak memberikan perhatian kepada anaknya, dan anak berusaha untuk mendapatkan perhatian tersebut.

2) Alihkan perhatian anak ke aktivitas lain. Hal ini dapat dilakukan oleh setiap orang tua untuk mengatasi kecanduan game online

yang terjadi pada anak-anak khususnya para remaja dengan mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Terutama sebagai orang tua, Anda dapat melibatkan anak atau siswa Anda dalam program bimbingan belajar, kegiatan setelah jam sekolah, dan pengembangan bakat. Tentu saja, itu memiliki efek yang lebih baik daripada bermain game online.

3) Jadilah contoh yang baik bagi anak-anak dan siswa. Karena kebanyakan anak kecanduan game online karena terlalu banyak waktu luang namun tak bisa digunakan dengan baik. Sebagai

---

<sup>33</sup> Departemen RI, (2012), *Mushaf Al-Qur'an AL-KAFI*, Bandung: DIPONEGORO, hal.548



orang tua, kita harus bisa memberikan contoh yang baik kepada anak-anak kita dengan mempraktekkan contoh kegiatan santai seperti jalan-jalan, membersihkan rumah, dan membaca.

- 4) Guru BK harus memberikan layanan pendidikan yang baik untuk anak didiknya sehingga bisa menangani remaja yang kecanduan game online dengan efektif.
- 5) Kepala sekolah membuat sebuah peraturan waktu belajar dan waktu bermain.
- 6) Selalu berkomunikasi dengan pelajar untuk semakin dekat dan terbuka kepada orangtuanya.
- 7) Membuat jadwal khusus kapan waktu bermain game online serta kapan waktu belajar, sehingga akan terstruktur dan mampu sedikit mengurangi kecanduan game online. serta bisa bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan.<sup>34</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

---

<sup>34</sup> Ridwan Syahrani, (2015), *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Volume 1 Nomor 1, hal. 87-88



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan tujuan untuk mendeskripsikan hasil empiris secara lebih detail, jelas dan akurat.<sup>35</sup>. Bagan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tulisan atau lisan dari orang atau pelaku yang dapat diamati.<sup>36</sup>

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

Adapun lokasi yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah Sekolah SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo

##### **C. Subyek Penelitian**

Bagian ini mencantumkan data dan sumber data. Deskripsi ini harus mencakup data apa yang di rencanakan untuk diterima, siapa yang akan di jadikan sebagai informan atau subjek penelitian, dan bagaimana data tersebut akan diambil dan dikumpulkan untuk memastikan validitasnya..<sup>37</sup> sedangkan teknik pengambilan data dengan observasi,wawancara,dokumentasi. Selanjutnya yang akan dijadikan subjek penelitian adalah:

---

<sup>35</sup> Burhan Mungin, *Metode Penelitian Kualitatif(Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer)* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 147.

<sup>36</sup> Burhan Mungin, *Metode Penelitian Kualitatif(Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer)* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007),148

<sup>37</sup><https://rama.ristekbrin.go.id/document/detail/oai:repository.upi.edu:24327-97>

## 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber utama yang perolehannya melalui wawancara peneliti dengan para informan yang ada yaitu:

- a. Kepala Sekolah SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.
- b. Guru Bimbingan Konseling SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.
- c. Siswa SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.
- d. Orang Tua SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Bagian ini mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data primer dalam penelitian kualitatif adalah observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi, dan gabungan dari ketiganya yaitu triangulasi. Jika pengumpulan data dilakukan dengan observasi, maka harus diungkapkan. Peneliti harus menentukan apa yang akan diamati. untuk wawancara, peneliti harus memutuskan siapa yang akan di jadikan sumber untuk di wawancara.<sup>38</sup>

Data untuk penelitian kualitatif dapat dikumpulkan dengan metode observasi. Menurut Nawawi dan Martini yang dikutip oleh Afifuddin dan Beni Ahmad Saevani, observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara

---

<sup>38</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 293.

sistematis terhadap faktor-faktor yang terjadi pada keadaan atau kondisi yang diteliti.<sup>39</sup> hal yang hampir sama juga di ungkapkan oleh Nasution yang dikutip Sugiyono beliau menyatakan bahwa observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan. Ilmuwan hanya dapat mendasarkan penelitiannya pada data, fakta tentang dunia nyata yang diperoleh melalui observasi. Data juga dikumpulkan, seringkali menggunakan alat yang sangat canggih, untuk memungkinkan kita mengamati dengan jelas tentang apa yang di teliti.<sup>40</sup>

dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi partisipan yang telah dijelaskan di atas. Artinya, dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari pengamat atau dijadikan sebagai sumber data penelitian. Peneliti mengamati dan ikut meneliti sumber data serta membandingkan antara data satu dengan lainnya. Pengamatan partisipatif ini menjadikan data yang dihasilkan lebih lengkap, tajam dan aktual pada tataran makna dari setiap tindakan yang terjadi.<sup>41</sup> dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.<sup>42</sup>

## 1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengamati dan sekaligus mencatat keadaan dan tingkah laku objek pada lokasi yang diteliti. Pengamatan yang digunakan adalah observasi

<sup>39</sup> Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( Bandung: Pustaka Setia, 2009), 134

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2012), 310

<sup>41</sup> Ibid, 312

<sup>42</sup> Ibid, 312

nonpartisipasi dan peneliti tidak berpartisipasi semata-mata sebagai pengamat. Pengamatan acuh tak acuh seperti itu tidak mungkin menghasilkan data terperinci.<sup>43</sup>

## 2. Wawancara

Selain observasi, peneliti juga melakukan tahapan wawancara untuk memperoleh data yang di butuhkan oleh peneliti, dalam prosesnya wawancara di lakukan secara tatap muka dengan narasumber. Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara:

- a. Panduan Wawancara Tidak Terstruktur, adalah Panduan wawancara yang hanya memberikan gambaran tentang apa yang akan ditanyakan. Tentu saja, kreativitas juga diperlukan dari pihak pewawancara, dan hasil dari wawancara terbimbing jenis ini juga sangat bergantung pada pewawancara. Pewawancara hanya menanyakan apa yang sudah tertulis dan kemudian merespon sedikit tanggapan responden. Jenis wawancara ini bekerja dengan baik untuk studi kasus.
- b. Panduan wawancara terstruktur, yaitu panduan wawancara yang disusun secara rinci dengan cara yang mirip dengan daftar periksa. Pewawancara cukup memberi tanda √ (tanda centang) pada nomor yang sesuai.<sup>44</sup>

Sebagaimana penjelasan di atas, peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur. Karena teknik wawancara ini memudahkan

<sup>43</sup> M.Burham Bungin, *Penelitian Kualitataif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, ( Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 118.

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 270.

bagi peneliti untuk penelitian secara mendalam tentang pendekatan konseling konseling berpusat pada klien dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa di SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah merupakan sebuah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa teks, foto, dan karya monumental orang. Dokumen Tertulis. Buku harian, kisah hidup, sejarah, biografi, peraturan, kebijakan, dan lainnya. Dokumen dalam bentuk gambar, seperti foto, rekaman langsung, dan sketsa. Sebuah dokumen dalam bentuk karya seni seperti lukisan, patung, atau film. Penelitian dokumen melengkapi penggunaan teknik observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.<sup>45</sup>

### E. Analisis Data

Analisis data dalam studi kualitatif dilakukan sebelum memasuki lapangan, selama kunjungan lapangan, dan setelah kunjungan lapangan. Dalam hal ini, Pak Nasution mengutip dari Pak Sugishirono mengatakan, “Analisis dimulai dengan perumusan dan penjelasan masalah sebelum terjun ke lapangan, dan berlanjut hingga hasil penelitian ditulis.” Analisis data akan memandu penelitian lebih lanjut. Jika memungkinkan, teori-teori yang "beralasan" akan muncul. Namun, dalam penelitian kualitatif, analisis data berfokus pada proses lapangan selain pengumpulan data..<sup>46</sup>

<sup>45</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 240.

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 245.

Bagian ini menjelaskan langkah-langkah data yang dilakukan peneliti untuk memberikan gambaran tentang bagaimana pengolahan data dilakukan, termasuk proses pelacakan, pengorganisasian, dan pengklasifikasian data yang dilakukannya. Analisis data kualitatif adalah tentang memanipulasi data, mengaturnya, mengkategorikannya menjadi potongan-potongan yang dapat dikelola, menggabungkan data, menemukan hal-hal penting untuk dipelajari, dan menentukan apa yang dapat di ceritakan kepada orang lain, dan tindakan yang diambil dalam membuat keputusan.<sup>47</sup> Menurut Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugishirono, analisis data kualitatif bersifat interaktif dan berkesinambungan sampai akhir. Kegiatan analisis data dengan menggunakan teknik deskriptif-kualitatif dibagi menjadi tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, validasi atau penarikan kesimpulan.<sup>48</sup>

#### **F. Keabsahan Data**

Data yang dikumpulkan harus diperiksa keasliannya dengan menggunakan teknik validitas data yang sudah ada. Memperluas kehadiran peneliti di lapangan dan pengamatan lainnya di bagian ini. Bagian ini memuat upaya-upaya yang akan dilakukan penyidik untuk menjaga keabsahan data yang ditemukan di lapangan. Dapatkan pengetahuan dan gambaran yang valid dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan data yang valid untuk melihat dan menganalisis secara langsung semua aktivitas dan aktivitas praktik pembelajaran dan guru di lingkungan sekolah, yaitu melalui observasi yang detail. untuk menghindari kesalahan dan kekeliruan data yang telah terkumpul,

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 248.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 246.



perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan data didasarkan kriteria derajat kepercayaan (*credibility*) dengan teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber Patton dalam Lexy J. Moleong, suatu perbandingan dan pemeriksaan terhadap keabsahan informasi yang diperoleh pada waktu yang berbeda dan dengan cara yang berbeda dalam penelitian kualitatif.<sup>49</sup> Dengan kata lain, triangulasi sumber adalah metode membandingkan atau mencocokkan hasil wawancara kepala sekolah dengan hasil wawancara guru dan siswa. Triangulasi adalah metode untuk mengecek silang hasil wawancara, dibandingkan dengan observasi, dan didukung dengan dokumentasi.

#### **G. Tahap-tahap pengumpulan data**

Peneliti menggunakan tiga tahapan dalam pembuatan penelitian kualitatif ini. Hal ini sebagaimana yang diutarakan Moleong<sup>50</sup> yaitu: 1. Tahap pralapangan (*Orientasi*), 2. Tahap pekerjaan lapangan, 3. Tahap analisis data.

1. Tahap Pra Penelitian Lapangan
  - a. Penyusunan rancangan penelitian.
  - b. Menentukan lapangan yang akan diteliti.
  - c. Melengkapi surat izin penelitian.
  - d. Menjejaki dan menilai lapangan.
  - e. Menentukan dan menelaah betul informan.

---

<sup>49</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), 330-331

<sup>50</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), cet. ke-32, 127-148



- f. Menyiapkan hal yang di perlukan dalam penelitian.
- g. Persoalan etika penelitian.
- 2. Tahap Penelitian Lapangan
  - a. Paham latar belakang dari yang akan di teliti.
  - b. Mendatangi objek penelitian.
  - c. Berperan dalam mengumpulkan data.
- 3. Tahap Analisis Data
  - a. Penarikan kesimpulan.
  - b. Menyusun data.
  - c. Kritik dan saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISI**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

Uraian tentang subjek kajian merupakan bagian dari kajian yang harus mengungkapkan secara rinci kondisi dan situasi apa yang menjadi subjek kajian. Di sela-sela pembahasan uraian pokok kajian, penulis memperjelas relevansi yang menyertainya.:

##### **1. Lokasi Penelitian**

SMA Islam Nurul Huda memiliki luas lahan 1,045 m<sup>2</sup> , terletak di lereng gunung argopuro pada ketinggian antara 1000-1300 mdpl, dimana letaknya di Jln. Rengganis Kalianan Krucil Probolinggo, Kecamatan Krucil, Kabupaten Probolinggo , Jawa Timur.

##### **2. Visi dan Misi SMA Islam Nurul Huda**

###### **a. Visi**

“Unggul dalam mutu, prestasi dalam kreasi teguh dalam intaq dan berbudaya ramah lingkungan”

###### **b. Misi**

- 1) Akhlakul Karimah
- 2) Prestasi Anak Didik
- 3) Bakat Dan Karir Masa Depan
- 4) Kesucian Terhadap Agama Dan Tanah Air
- 5) Kesehatan Mental

### c. Tujuan

- 1) Menunjukkan insan ang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
- 2) Meningkatkan kualitas IQ, EQ, serta life skill
- 3) Mewujudkan generasi penerus yang berprestasi <sup>51</sup>

### 3. Data Guru SMA Islam Nurul Huda<sup>52</sup>

**Tabel 4.1**  
**Data Guru SMA Islam Nurul Huda**

No	Nama	NIK	Tempat Lahir	Pend
1	Sulaiman, S.PdI	3513082810690001	Probolinggo	S1
2	Abd Hamid, S.PdI	3513080206810002	Probolinggo	S1
3	Janjan Rusmansyah, S.Pd	3513082901870003	Probolinggo	S1
4	Muhammad Bakir	3513081711870001	Probolinggo	SLTA
5	Moh Romli	3513081203960005	Probolinggo	SLTA
6	Misnawati	3513084607770001	Probolinggo	SLTA
7	Abdur Rasek, S.PdI	3513081103870001	Probolinggo	S1
8	Moh Tohiruddin, Ama.Pd	3513080906850001	Probolinggo	D2
9	Yumas Adi Putra	3513081911940001	Probolinggo	S1
10	Urifa, S.Psi	3513086712960001	Probolinggo	S1
11	Syaiful Anam, SE	3513082001970006	Probolinggo	S1
12	Qosim	3513080115990001	Probolinggo	SLTA
13	Mohamad Paesol	3513080406970002	Probolinggo	S1
14	Atun	3513080102760004	Probolinggo	SLTA
15	Nur Fadhillah S. TP	3513145406970001	Probolinggo	S1

### B. Penyajian dan Analisis Data

Peneliti telah memperoleh berbagai informasi yang terkait Pendekatan Konseling Berpusat Pada Kemandirian Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA Islam Nurul Huda yang di

<sup>51</sup> Dokumenasi, SMA Islam Nurul Huda Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo, 10 April 2022

<sup>52</sup> Dokumenasi, SMA Islam Nurul Huda Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo, 10 April 2022

jabarkan menjadi 2 (dua) fokus penelitian, telah diperoleh data sebagai berikut.

**1. Pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo**

Berdasarkan observasi pada tanggal 5-6 September 2022 di SMA Islam Nurul Huda dapat dilihat bahwa beberapa siswa kecanduan game online yang dapat menyebabkan siswa kurang konsentrasi dalam belajar.<sup>53</sup> Sehingga Bimbingan dan Konseling sekolah menyediakan layanan khusus bagi siswa yang kecanduan game online tersebut, karena sangat penting dilakukan, agar layanan-layanan dalam Bimbingan dan Konseling dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan dengan menggunakan model konseling berpusat pada kemandirian untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online. Salah satu layanan tersebut adalah layanan konseling individu dan salah satu metodenya adalah teknik konseling kemandirian. Guru BK memiliki keterampilan konseling dan konseling serta ahli dalam bidangnya untuk membantu pelayanan konseling berjalan lancar untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan membantu siswa untuk mengenal dan memahami diri serta mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan Ibu Urifa guru BK di sekolah SMA Islam Nurul Huda mengenai apa saja

---

<sup>53</sup> Observasi, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, tanggal 5-6 september 2022, pukul 08.45 WIB

penyebab atau faktor yang membuat siswa kecanduan game online, kemudian apa saja efek dari kecanduan game online serta bagaimana cara mengatasi dan menyembuhkan siswa dari kecanduan game online, beliau mengatakan :

“ dari pemantauan saya pada siswa terkait apa yang menyebabkan siswa tersebut bisa kecanduan game online ada banyak mas, biasanya yang sering saya temui di lapangan baik ketika saya memanggil siswa atau home visit dan menggali informasi dari orangnya, dapat di katakan bahwa salah satu faktor siswa kecanduan game online karena lingkungan pertemanannya mas, kurangnya perhatian dari orang tua, kurangnya kontrol dari orang tua juga dari cara mengasuhnya mas, sehingga anak anak cenderung mencari kegiatan atau pelampiasan lainya, ya salah satunya game ini mas”

Sebagaimana di tuturkan oleh guru BK bahwa faktor yang menyebabkan siswa atau anak didiknya menjadi kecanduan game online adalah karena lingkungan anak didik atau siswa baik dari pertemanan di rumah atau sekolahnya, juga pola asuh yang keliru dari orang tua, serta kurangnya kontrol dari orang tua, hal ini senada dengan apa yang di katakan oleh Sabto irawan dkk, beliau mengatakan bahwa salah satu faktor siswa atau anak didik kecanduan game online adalah kurangnya perhatian atau pengawasan dari orang tua, sebab beberapa orang berfikir akan di anggap ada jika mereka bisa menguasai keadaan dalam dirinya dan sekitarnya, mereka akan bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang

terdekatnya seperti ayah dan ibunya, faktor lainya adalah lingkungan sebagaimana di ketahui bahwa perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga akan tetapi juga terbentuk dari lingkungan sekitar di mana ia berada, jika lingkunganya baik maka akan baik serta seblainya.<sup>54</sup>

kecenderungan atau kecanduan pada sesuatu, salah satunya adalah kecanduan game online tidak akan lepas dari dampak negatif atau positif, yang dampak tersebut sangat di rasakan oleh orangnya sendiri atau orang yang ada di dalam lingkunganya, mengenai dampak kecanduan game online yang di alami siswa guru BK menuturkan bahwa:

“banyak dampaknya mas... siswa yang kecanduan game online lebih nampak negatifnya dari pada positifnya mas..sering bolos,ketika belajar tidak fokus,pekerjaan rumah atau tugas yang di berikan guru sering tidak di kerjakan,sering lupa waktu dan lainya mas,sehingga siswa yang kecanduan game online dalam pelajaranya terkendala” tutur ibu urifa.

hal senada juga di katakan oleh pak jupri salah satu wali murid, beliau mengatakan bahwa :

“ gak tau lagi mas, anak saya sejak kecanduan permainan online itu ketika di rumah sering gak nyaut kalo di panggil, di suruh belajar juga gak mau,kalo di suruh belajar jawabnya nanti, tetap main permainan online itu,guru BKnya memberi tau saya kalo anak saya nilainya di sekolah menurun dan sering tidak ikut pelajaran di kelas mas.”

dari beberapa penemuan penemuan yang di temukan guru BK terkait faktor dan efek yang menjadikan siswanya kecanduan game online,

---

<sup>54</sup> Sapto irawan dkk, *faktor faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik* (jurnal,vol,7 no.1 2021)



sesuai hasil wawancara dengan guru BK terkait pendekatan model konseling guru BK dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online, beliau mengatakan:

“untuk mengatasi hal tersebut, saya selaku guru BK saya melaksanakan pendekatan teknik konseling mandiri dalam mengatasi kecanduan game online melalui layanan konseling individual. Pelaksanaan layanan konseling individual sendiri berpedoman pada usaha untuk membantu anak dalam pengentasan permasalahannya, mengurangi penilaian negatif terhadap dirinya sendiri, serta mengarahkan tingkah laku yang baik dan mengembangkan kembali minat sosialnya. Dalam memberikan layanan saya sebagai guru BK memberikan sesuai dengan apa yang memang dibutuhkan siswa dan dapat dikondisikan. Sehingga guru BK dapat memahami serta menjelajahi masalah siswa lebih jauh terhadap siswa. Yang mana siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan persoalan yang dialami, perasaan dan pikiran-pikirannya secara bebas, dimana saya sebagai seorang konselor atau guru BK hanya memberikan terapi serta mengawasi siswa pada saat mendapatkan pemberian terapi tersebut agar siswa dapat berkembang atau keluar dari masalah yang dihadapinya. Untuk mengatasi hal tersebut guru BK juga memiliki program bentuk konseling kemandirian agar dapat mengatasi kecanduan siswa bermain game online diantaranya mengikutsertakan ekstrakurikuler yang ada di sekolah agar siswa memiliki kegiatan yang lebih produktif, guru BK mengadakan konseling individu untuk memberikan pembinaan dan arahan kepada siswa tersebut, pengumpulan handphone saat jam pelajaran dan diambil setelah pulang sekolah, kemudian yang terakhir mengadakan kotrak pelaku yang berkolaborasi dengan wali kelas, waka kesiswaan dan orang tua siswa yang terindikasi.”<sup>55</sup>

Menurut guru BK untuk mengatasi kecanduan siswa bermain game online yaitu dengan cara pendekatan model konseling mandiri, yang mana agar guru akan lebih dekat dengan siswa serta dapat mengetahui permasalahan siswa, dan agar dapat diarahkan untuk menjadi lebih baik. Dimana siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan persoalan yang

---

<sup>55</sup> Urifa, guru BK, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, tanggal 5 September 2022, pukul 09.15 WIB



dialami, perasaan dan pikiran-pikirannya secara bebas, sebagai seorang konselor atau guru BK hanya memberikan terapi serta mengawasi siswa pada saat mendapatkan pemberian terapi tersebut agar siswa dapat berkembang atau keluar dari masalah yang dihadapinya. Hal ini dibuktikan dengan adanya program yang diselenggarakan oleh guru BK yaitu untuk mengatasi hal tersebut guru BK juga memiliki program bentuk konseling kemandirian agar dapat mengatasi kecanduan siswa bermain game online diantaranya mengikutsertakan ekstrakurikuler yang ada disekolah agar siswa memiliki kegiatan yang lebih produktif, guru BK mengadakan konseling individu untuk memberikan pembinaan dan arahan kepada siswa tersebut, pengumpulan handphone saat jam pelajaran dan diambil setelah pulang sekolah, kemudian yang terakhir mengadakan kotrak pelaku yang berkolaborasikan dengan wali kelas, waka kesiswaan dan orang tua siswa yang terindikasi. Hal ini juga di benarkan oleh kepala sekolah yaitu bapak

Sulaiman, S.Pd.I, beliau mengatakan :

“setelah saya berkordinasi dengan guru BK untuk mengatasi masalah siswa kecanduan bermain game online, kita berkolaborasi dengan melakukan pendekatan model konseling mandiri, yang mana tujuannya untuk mengetahui tentang anak lebih jauh lagi, memahami anak secara mendalam, mencari tahu apa sebenarnya permasalahan anak sehingga melakukan hal tersebut. Tidak hanya itu, guru BK juga mengadakan program-program dengan konseling kemandirian untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online. Sehingga kita dapat mengenali anak satu-persatu serta mencari solusi untuk siswa agar lebih baik lagi kedepannya.”<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup>Sulaiman, kepala sekolah, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, tanggal 6 September 2022, pukul 10.00 WIB

Pernyataan diatas, menyatakan bahwa pendekatan model konseling yang dilakukan oleh guru BK di SMA Islam Nurul Huda untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online yaitu dengan cara pendekatan model konseling mandiri, yang mana untuk mengetahui permasalahan siswa lebih mendalam, lebih dekat dengan siswa. Tidak hanya itu, guru BK juga mengadakan program-program dengan konseling kemandirian untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online. Sehingga dapat mengenal siswa satu per satu, agar dengan mudah mengenal siswa. Pernyataan diatas, juga dibenarkan oleh Lukman selaku siswa kelas 11 di SMA Islam Nurul Huda Ia mengatakan:

“biasanya guru BK dan pihak sekolah salah satunya kepala sekolah, menanyakan bagaimana keadaan kita, apa permasalahan yang dapat membuat kita kecanduan game online dengan santai, setiap anak yang mempunyai keluhan juga curhat ke guru BK, kadang di ruang BK, kadang dikantin yang penting kita merasa nyaman untuk berbicara dan menceritakan permasalahan kita. Karena kita diberikan kesempatan untuk mencurahkan apa yang kita rasakan, apa yang kita inginkan serta apa penyebab yang dari masalah kita. Salah satu factor penyebab siswa kecanduan bermain game online karena perkembangan zaman yang semakin canggih, merupakan hobi yang didukung oleh keadaan lingkungan sekitar yang juga bermain game, serta kurangnya perhatian dari keluarga atau orang tua, sehingga ketika tidak bermain game online merasakan tidak nyaman, ada yang kurang dalam aktifitasnya, juga akan mengganggu teman saya ketika tidak bermain game online.”<sup>57</sup>

Dari pernyataan diatas, pendekatan model konseling yang digunakan untuk mengatasi anak yang kecanduan game online di SMA Islam Nurul Huda yaitu dengan model konseling yang dapat membuat

---

<sup>57</sup> Lukman, siswa, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, 06 September 2022, pukul 10.15 WIB

siswa memberitahu permasalahan yang dialami secara mendalam dengan keadaan santai, sehingga siswa tidak perlu takut untuk menceritakan kepada guru BK. Dapat disimpulkan bahwa factor penyebab siswa kecanduan game online yaitu karena dorongan diri sendiri untuk bermain game online sehingga menjadi hobi dan aktifitas yang harus dilakukan, kemudian juga karena dukungan lingkungan sekitar yang mana juga bermain game online baik di sekolah maupun di rumah, terakhir yang menjadi factor penyebab kecanduan siswa karena kurangnya perhatian dari orang terdekat seperti orang tua, sehingga siswa menyibukkan diri dengan bermain game online yang berdurasi panjang dalam sehari.

Pernyataan ini juga senada dengan salah satu orang tua kelas 11 di SMA Islam Nurul Huda, yaitu bapak Jupri selaku orang tua dari Lukman, beliau mengatakan:

“Jujur saja mas, anak saya memang kecanduan game online, karena disebabkan oleh beberapa faktor, seperti semua teman sekitar main game online sehingga menjadi hobi anak saya, tidak hanya itu kurangnya pengawasan dari saya sebagai orang tua, karena saya sibuk bekerja sehingga komunikasi dan pengawasan dengan anak sangat kurang. Kadang saya pulang kerja anak saya sekolah, anak saya di rumah saya kerja. Ibu nya juga sering sakit jadi kurang perhatian kepada anak saya. Untuk mengatasi kecanduan anak saya, saya sebelumnya sudah minta kepada pihak sekolah untuk memberikan solusi bagi anak saya, karena waktu anak lebih banyak di sekolah dengan guru daripada dengan saya. Namun, tidak hanya itu saya juga diberi solusi oleh guru BK anak saya untuk memberikan ruang kepada anak saya agar anak saya dapat curhat apa yang dia keluhkan dan apa yang dia rasakan ketika kecanduan game online agar dapat teratasi, meskipun masih secara perlahan.”<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Jupri, orang tua siswa, wawancara, Probolinggo, 10 September 2022, pukul 14.30

Berdasarkan pernyataan bapak Jupri orang tua dari Lukman, dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab siswa kecanduan game online yaitu karena teman sekitar bermain game online sehingga menjadi hobi siswa, tidak hanya itu juga kurangnya pengawasan dari orang tua sehingga siswa bermain game online tidak terkontrol. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tahap awal sesuai saran dari guru yang dilakukan yaitu dengan cara memberikan ruang secara bebas kepada anak agar menceritakan apa yang dialami dan apa penyebab sehingga kecanduan game online tidak hanya itu perlahan siswa akan mencari solusinya sendiri agar berkurang kecanduan game online secara perlahan.

Hal tersebut juga disampaikan oleh Arkan salah satu siswa SMA Nurul Huda yang kecanduan game online, ia mengatakan :

“selain pendekatan dari guru BK, guru BK juga mengadakan program mas, seperti adanya ekstrakurikuler tambahan agar teman-teman semakin produktif, tidak hanya main game saja, guru BK mengadakan konseling individu untuk memberikan pembinaan dan arahan kepada teman-teman, pengumpulan handphone saat jam pelajaran dan diambil setelah pulang sekolah, kemudian yang terakhir mengadakan kotrak pelaku yang berkolaborasi dengan wali kelas, waka kesiswaan dan orang tua siswa yang terindikasi.”<sup>59</sup>

Pernyataan diatas, menyatakan bahwa benar adanya bahwa guru BK mengadakan pendekatan konseling kemandirian untuk mengatasi kecanduan siswa bermain game online, dengan adanya beberapa program seperti ekstrakurikuler tambahan agar teman-teman semakin produktif, tidak hanya main game saja, guru BK mengadakan konseling individu

---

<sup>59</sup> Arkan, siswa *SMA Nurul Huda*, wawancara, *Probolinggo*, 12 Desember 2022, pukul 10.33

untuk memberikan pembinaan dan arahan kepada teman-teman, pengumpulan handphone saat jam pelajaran dan diambil setelah pulang sekolah, kemudian yang terakhir mengadakan kotrak pelaku yang berkolaborasi dengan wali kelas, waka kesiswaan dan orang tua siswa yang terindikasi. Pernyataan ini juga dibenarkan oleh bapak Suyud, wali murid dari Arkan siswa SMA Nurul Huda, ia mengatakan :

“Guru BK nya sudah pernah kesini mas, mengatakan permasalahan anak saya yang kecanduan game online, kemudian kita mengadakan perjanjian yang ditandatangani oleh wali kelas, waka kesiswaan dan wali murid agar anak saya diijinkan mengikuti ekstrakurikuler tambahan di sekolah, mengumpulkan HP saat jam pelajaran selama beberapa bulan. Dan saya sebagai orang tua juga setuju dengan adanya hal tersebut, agar anak saya lebih baik lagi kedepannya. Saya juga bersedia memantau anak saya di rumah atau diluar sekolah. Alhamdulillah ini sudah berjalan kurang lebih 1 bulanan mas, anak saya juga sudah jarang main HP kelamaan, tugas-tugasnya dikerjakan terlebih dahulu kemudian baru pegang HP.”<sup>60</sup>

Pernyataan diatas menyatakan bahwa benar adanya bahwa di sekolah melakukan beberapa program konseling individu agar dapat mengatasi siswa yang kecanduan game online seperti kontrak pelaku yang berkolaborasi dengan wali kelas, waka kesiswaan dan wali murid. Orang tua juga mengizinkan yang menjadi perjanjian agar anak lebih baik, serta membantu memantau anak ketika diluar sekolah. Sejauh ini program yang diadakan guru BK berjalan dengan lancar, anak mulai mengurangi bermain game online, mulai mengerjakan tugas sekolah dengan tepat waktu.

---

<sup>60</sup> Suyud, orang tua siswa, wawancara, Probolinggo, 12 Desember 2022, pukul 15.33



Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa model konseling yang dilakukan untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online yaitu dengan pendekatan model konseling mandiri, dengan tujuan agar mengetahui permasalahan siswa lebih mendalam, lebih dekat dengan siswa dan memberikan ruang agar siswa juga dapat berpikir kritis untuk mengatasi masalah yang sedang dialami, sehingga sebagai guru BK dan orang tua dapat mengenal siswa satu per satu, dapat membuat siswa memberitahu permasalahan yang dialami secara mendalam dengan keadaan santai, karena siswa diberikan kebebasan agar mencurahkan segala keluh kesah yang sedang dialami sehingga diharapkan siswa dapat memberikan solusi untuk mengatasi kecanduan game online tersebut. Hal ini dibuktikan dengan adanya program yang diselenggarakan oleh guru BK yaitu untuk mengatasi hal tersebut guru BK juga memiliki program bentuk konseling kemandirian agar dapat mengatasi kecanduan siswa bermain game online diantaranya mengikutsertakan ekstrakurikuler yang ada disekolah agar siswa memiliki kegiatan yang lebih produktif, guru BK mengadakan konseling individu untuk memberikan pembinaan dan arahan kepada siswa tersebut, pengumpulan handphone saat jam pelajaran dan diambil setelah pulang sekolah, kemudian yang terakhir mengadakan kotrak pelaku yang berkolaborasikan dengan wali kelas, waka kesiswaan dan orang tua siswa yang terindikasi.

## 2. Faktor penghambat dan pendukung Pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo

Dari setiap kejadian ataupun masalah ada faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut berjalan dengan lancar ataupun tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berikut faktor penghambat dan pendukung Pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo

### a. Faktor Penghambat

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 12-13 April 2022, di SMAI Nurul Huda, salah satu yang menjadi penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK yaitu karena kurangnya untuk bertukar pikiran untuk memecahkan solusi, keterbukaan siswa hanya kepada wali kelas saja dan kurangnya dukungan dari beberapa guru untuk mengatasi masalah tersebut.<sup>61</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Urifa selaku guru BK di SMAI Nurul Huda, beliau mengatakan:

“yang menjadi salah satu faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda menurut saya karena kurangnya untuk bertukar pikiran untuk memecahkan solusi, keterbukaan siswa hanya kepada wali kelas saja dan kurangnya dukungan dari beberapa guru. Sehingga kadang saya kewalahan untuk mencari solusi apa dan bagaimana mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh

---

<sup>61</sup> Observasi, *SMAI Nurul Huda, Probolinggo*, tanggal 12-13 April 2022, pukul 10.30 WIB



siswa itu sendiri, memang benar itu tugas saya, namun alangkah lebih baiknya jika ada seseorang yang dapat bertukar pikiran untuk menyelesaikan masalah agar solusinya tidak hanya itu-itu saja yang dari saya untuk permasalahan yang sama. Menurut saya juga sangat penting dukungan dari wali kelas juga beberapa guru untuk saling mengerti dan memahami siswa itu sendiri, sehingga akan lebih mudah untuk saya menganalisis satu persatu siswa yang mengalami permasalahan, terutama pada kecanduan anak bermain game online yang mana masih tetap saja sampai saat ini. Ya mungkin kepala sekolah yang membantu saya dalam beberapa hal masalah siswa itu sendiri. Tidak hanya itu, ada beberapa siswa juga yang tidak mau terbuka dengan saya, mereka hanya mau bercerita kepada wali kelasnya saja”<sup>62</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas, juga dibenarkan oleh bapak Sulaiman, S.Pd.I, selaku kepala sekolah di SMAI Nurul Huda, beliau mengatakan :

“yang menjadi faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda, yaitu karena kurangnya partisipasi dari guru yang lain untuk mengetahui tentang permasalahan anak satu persatu, sehingga saya dan guru BK terkadang kekurangan solusi untuk mengatasi beberapa masalah yang siswa alami, sehingga tidak ada pemecahan masalah itu sendiri kepada anak. Mungkin, jika guru yang lain juga ikut berpartisipasi akan lebih baik untuk menyelesaikan permasalahan siswa secara bersama-sama.”<sup>63</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu karena kurangnya partisipasi guru untuk mengetahui permasalahan siswa lebih jauh lagi, serta kurangnya dukungan guru yang dapat membuat bertukar pikiran untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa. Sehingga guru BK

<sup>62</sup> Urfia, guru BK, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, tanggal 05 September 2022, pukul 09.15 WIB

<sup>63</sup> Sulaiman, kepala sekolah, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, 06 September 2022, pukul 10.00 WIB

kekurangan solusi serta memberikan solusi yang sama untuk permasalahan yang hampir sama.

#### **b. Faktor Pendukung**

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 12-13 April 2022, di SMAI Nurul Huda, salah satu yang menjadi pendukung dari pendekatan konseling berpusat pada kemandirian guru BK yaitu dukungan dari siswa itu sendiri, siswa terbuka dengan yang dialami, siswa juga mempunyai niat atau keinginan untuk mengurangi kecanduan game online. Pernyataan ini juga dibenarkan oleh ibu Urfia, selaku guru BK di SMA Islam Nurul Huda, guru mengatakan:

“Menurut saya yang menjadi pendukung saya menggunakan teknik kemandirian kepada siswa untuk mengatasi kecanduan game online tersebut yaitu karena kemauman dan keinginan serta niat siswa untuk mengurangi kecanduan game online tersebut, karena perlahan mereka mulai sadar akan dampak yang mempengaruhi mereka itu sendiri. Sehingga ini merupakan teknik pendekatan konseling berpusat pada kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online yang saya lakukan. Tidak luput hal ini juga didukung oleh kepala sekolah dan wali murid itu sendiri, beliau juga saya ceritakan apa yang dirasakan dan yang menjadi penyebab siswa kecanduan game online”.<sup>64</sup>

Pertanyaan berikut juga dibenarkan oleh kepala sekolah SMA

Islam Nurul Huda yaitu bapak Sulaiman, S.Pd.I beliau mengatakan:

“Untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online terutama kelas 11, ibu Urfia selaku guru BK di sekolah beliau selalu berkordinasi dengan saya mengenai siswa yang kecanduan game online. Beliau selalu berkordinasi dengan saya, dari hasil kordinasi kita berdua berkesepakatan untuk menggunakan pendekatan konseling kemandirian yang mana berpusat pada

---

<sup>64</sup> Urfia, guru BK, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, 05 September 2022, pukul 11.15 WIB

anak itu sendiri, mulai dari kemauan anak sendiri, keterbukaan dari anak sendiri sehingga tehnik ini akan mempermudah mengatasi atau mengurangi kecanduan game online pada siswa. Kita juga membuat jadwal menggunakan geded di kelas untuk mengurangi siswa bermain game online, dan siswa itu sendiri mau menerima peraturan yang telah kami buat agar dapat mengurangi kecanduan tersebut. Tidak hanya itu, di rumah mereka dipantau oleh orang tua masing-masing yang mana guru BK langsung mendatangi kerumah siswa itu sendiri”.<sup>65</sup>

Dari pernyataan diatas, juga dibenarkan oleh salah satu wali murid dari Lukman, pak Jupri mengatakan :

“Guru BK anak saya kesini mas, menceritakan apa masalah yang dihadapi anak saya sekolah, salah satunya kecanduan game online, dengan penyebabnya karena saya sibuk, efek dari teman dll itu saya diceritakan oleh guru BK anak saya. Untuk mengatasi masalah ini anak saya lebih terbuka kepada gurunya, sedangkan saya hanya memantau di rumah agar tidak terus-terusan main hp, mulai mengontrol. Anak saya beberapa minggu ini juga saya lihat sudah tidak terlalu main hp terus, wifi kadang saya matikan, karena tidak saya kasih uang untuk beli paketan”.<sup>66</sup>

Pernyataan tersebut juga dibenarkan oleh salah satu siswa kelas 11 SMA Islam Nurul Huda, Lukman mengatakan :

“Setelah saya merasa sangat kecanduan bermain game online saya dipanggil oleh guru BK, perlahan saya ceritakan keluhan dan dampak apa yang saya rasakan mas, semua saya terbuka kepada guru BK. Kemudian saya diajak kordinasi untuk membuat jadwal penggunaan gadged di area sekolah, saya sekarang juga dipantau atau lebih diperhatikan oleh kedua orang tua, sejak guru BK ke rumah saya”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dari pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu lebih pada siswa itu sendiri, kesadaran

<sup>65</sup> Sulaiman, kepala sekolah, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, 06 September 2022, pukul 13.15 WIB

<sup>66</sup> Jupri, orang tua, wawancara, Probolinggo, tanggal 13 April 2022, pukul 15.12 WIB

siswa, serta niat dari siswa agar tidak kecanduan game online lagi, karena perlahan mereka mulai sadar akan dampak yang mempengaruhi mereka sendiri. Sehingga hal ini merupakan tehnik pendekatan konseling berpusat pada kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online yang saya lakukan. Tidak luput hal ini juga mengetahui yang dirasakan dan penyebab siswa kecanduan game online. Untuk mengurangi kecanduan tersebut, guru BK dan kepala sekolah juga berkordinasi membuat jadwal menggunakan gadged di area sekolah. Tidak hanya itu dirumah siswa juga diawasi oleh kedua orang tua untuk mengontrol bermain gadged berlebihan.

### C. Pembahasan Temuan

Pada bagian ini, penulis mengkaji hubungan antara informasi yang ditemukan dan hipotesis masalah. Informasi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis dengan membicarakan hasil yang sebanding dengan hipotesis. Pembahasan ini akan dielaborasi oleh Research Center, siap menjawab permasalahan yang ada di bidang ini, khususnya pendekatan konseling yang berpusat pada kemandirian dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan siswa SMA Muslim Nurul Huda. sebagaimana hipotesis Prayitno bahwa;

Pendekatan dalam layanan konseling individual umumnya bersifat terarah dan non direktif, interpersonal/ behavioral, kognitif/emosional/emosional, dengan menerapkan berbagai macam teknik, tergantung pada konteks permasalahan klien. pendekatan tradisional. Konsultan kemudian menggunakan teknik pendekatan

seleksi dari awal orientasi klien, melalui proses layanan, hingga melacak hasil layanan..<sup>67</sup>

Hasil temuan peneliti mengenai pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda kecamatan Krucil kabupaten Probolinggo, sebagai berikut :

# **1. Pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo1**

Berdasarkan analisis di atas dapat dijelaskan bahwa pendekatan model konseling guru BK dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online pada siswa SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo yaitu dengan cara pendektan model konseling mandiri, dengan tujuan agar mengetahui permasalahan siswa lebih mendalam, lebih dekat dengan siswa, sehingga dapat mengenal siswa satu per satu. Sehingga dapat membuat siswa memberitahu permasalahan yang dialami seara mendalam dengan keadaan santai. Hal tersebut menurut guru BK, yaitu :

“ sejauh pemahaman saya mas bahwa Konseling yang berpusat pada klien juga sering disebut sebagai konseling teori diri, konseling non-direktif, dan konseling Rogerian. Istilah "diri" memiliki dua arti dalam psikologi. Salah satunya adalah sikap dan perasaan seseorang tentang diri mereka sendiri dan yang lainnya adalah proses psikologis umum yang mengontrol perilaku dan pengaturan diri. Makna pertama bisa disebut konsep diri sebagai objek. Karena pengertian ini mencerminkan sikap seseorang tentang diri sendiri sebagai obyek, perasaan pengamatan, dan penelitian. Dalam hal ini, "diri" berarti apa yang orang pikirkan tentang Anda. Makna kedua adalah bahwa konsep diri dapat

---

<sup>67</sup> Prayitno,.. *Konseling profesional yang berhasil (grafindo.2015)* hal 4



disebut sebagai proses. Dalam hal ini *self* itu adalah suatu kesatuan yang terdiri dari proses-proses aktif seperti berfikir, mengingat dan mengamati. Teori *self* menunjukkan usaha yang sungguh-sungguh untuk menyelidiki gejala-gejala dan membuat konsepsi dari hasil penyelidikan mengenai tingkah laku. Jadi, didalam menunjukkan *self* sebagai proses, itu yang dimaksud tidak lain daripada nama bagi sekelompok proses.<sup>68</sup>

Sehingga untuk mengatasi kecanduan game online siswa, juga dikemukakan oleh Ridwan Syahrani, sebagai berikut :

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan game online yang terjadi terhadap pelajar khususnya, yaitu: 1) Berilah perhatian yang lebih pada anak. Kecanduan game online pada anak ataupun pelajar bisa saja terjadi karena kurangnya perhatian orangtua kepada anak, mereka kemudian mencoba mencari perhatian tersebut. 2) Dengan bermain game online bisa menjadi salah satu cara sebagai orangtua untuk lebih memperhatikan anak dan memberi perhatian yang lebih kepada mereka. 3) Alihkan perhatian anak keaktifitas lainnya, dan ini bisa dilakukan setiap orangtua kepada anak dalam mengatasi kecanduan game online yang terjadi pada anak khususnya dikalangan pelajar dengan mengalihkan perhatian mereka keaktifitas lain yang lebih bermanfaat. Sebagai orangtua khususnya bisa mengikutkan anak atau pelajar keprogram les, ekstrakurikuler sekolah dan pengembangan bakat yang tentu saja memberikan dampak yang lebih baik daripada bermain game online. 4) Jadilah teladan yang baik bagi anak maupun pelajar. Karena kebanyakan anak menjadi kecanduan game online karena kebanyakan waktu luang dan tidak dapat memanfaatkannya dengan baik. Sebagai orangtua harus mampu menjadi teladan yang baik bagi anak, misalnya berlatih teladan bagaimana menghabiskan waktu luang seperti jalan-jalan, membersihkan rumah, membaca dan lain sebagainya. 5) Dan untuk pendidik khususnya guru BK dapat memberikan layanan BK yang lebih efektif untuk membantu pelajar khususnya yang telah kecanduan game online. 6) Pihak sekolah juga bisa lebih mengatur waktu belajar dan waktu bermain bagi pelajar. 7) Menjalani komunikasi interpersonal agar pelajar dapat terbuka dan lebih terbuka kepada orangtuanya. 8) Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak khususnya pelajar untuk bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan<sup>69</sup>

<sup>68</sup> Urfia, guru BK, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, 05 September 2022..

<sup>69</sup> Ridwan Syahrani, (2015), *Ketergantungan Online*.. 87-88

Berdasarkan teori diatas, tentu sangat relevan dengan Pendekatan model konseling guru BK dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online pada siswa SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo.

## **2. Faktor penghambat dan pendukung Pendekatan konseling berpusat kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo**

Berdasarkan analisis di atas dapat dijelaskan bahwa di SMA Islam Nurul Huda juga mengalami faktor penghambat dan pendukung Pendekatan Konseling Berpusat Pada Kemandirian Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo dalam setiap langkah atau kegiatan yang sedikit ada tantangan untuk mencapai tujuan. Faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK, yaitu faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu karena kurangnya partisipasi guru untuk mengetahui permasalahan siswa lebih jauh lagi, serta kurangnya dukungan guru yang dapat membuat bertukar pikiran untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa. Sehingga guru BK kekurangan solusi serta memberikan solusi yang sama untuk permasalahan yang hampir sama. Sedangkan faktor pendukung dari pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu lebih pada siswa itu sendiri, kesadaran siswa, serta niat dari siswa agar tidak kecanduan game



online lagi, karena perlahan mereka mulai sadar akan dampak yang mempengaruhi mereka sendiri. Sehingga hal ini merupakan tehnik pendekatan konseling berpusat pada kemandirian dalam mengatasi siswa kecanduan game online yang saya lakukan. Tidak luput hal ini juga mengetahui yang dirasakan dan penyebab siswa kecanduan game online. Untuk mengurangi kecanduan tersebut, guru BK dan kepala sekolah juga berkordinasi membuat jadwal menggunakan gadget di area sekolah. Tidak hanya itu dirumah siswa juga diawasi oleh kedua orang tua untuk mengontrol bermain gadget berlebihan. Untuk permasalahan yang hampir sama. Hal ini tentu relevan dengan teori Agung, sebagai berikut :

Di dalam masyarakat terdapat kelas sosial atas (atas-atas, atas-menengah, atas-bawah), Menengah (Menengah-atas, menengah-menengah, menengah-bawah); dan bawah (Bawah-atas, bawah-menengah, bawah-bawah). Pada proses konseling, tingkat perbedaan antara pengalaman antara konselor dengan klien, persepsi dan wawasan mereka terhadap dunia dapat merupakan hambatan besar. Konselor dari kelas sosial menengah mungkin kurang paham terhadap kebiasaan hidup klien dari kelas sosial bawah dan atas.<sup>70</sup>

Menurut teori diatas bahwa bimbingan konseling juga memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pendekatan kepada siswa itu sendiri, yaitu adanya kelas social.

---

<sup>70</sup> <http://repository.uin-suska.ac.id/13370/7/7.%20BAB%20II%2018696KI.pdf>

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data yang bersumber dari observasi, wawancara dan dokumentasi tentang “*Pendekatan Konseling Berpusat Kemandirian Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo*”. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pendekatan model konseling yang dilakukan untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online yaitu dengan pendekatan model konseling mandiri, dengan tujuan agar mengetahui permasalahan siswa lebih mendalam, lebih dekat dengan siswa dan memberikan ruang agar siswa juga dapat berpikir kritis untuk mengatasi masalah yang sedang dialami, sehingga sebagai guru dan orang tua dapat mengenal siswa satu per satu, dapat membuat siswa memberitahu permasalahan yang dialami secara mendalam dengan keadaan santai, karena siswa diberikan kebebasan agar mencurahkan segala keluhan yang sedang dialami sehingga diharapkan siswa dapat memberikan solusi untuk mengatasi kecanduan game online tersebut.
2. Faktor penghambat dan pendukung Pendekatan Konseling Berpusat Pada Kemandirian Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online SMA Islam Nurul Huda Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo dalam setiap langkah atau kegiatan yang sedikit ada tantangan untuk mencapai

tujuan. Faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK, yaitu faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu karena kurangnya partisipasi guru untuk mengetahui permasalahan siswa lebih jauh lagi, serta kurangnya dukungan guru yang dapat membuat bertukar pikiran untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa. Sehingga guru BK kekurangan solusi serta memberikan solusi yang sama untuk permasalahan yang hampir sama. Sedangkan faktor pendukung dari pendekatan model konseling berpusat pada guru BK di SMA Islam Nurul Huda yaitu lebih pada siswa itu sendiri, kesadaran siswa, serta niat dari siswa agar tidak kecanduan game online lagi, karena perlahan mereka mulai sadar akan dampak yang mempengaruhi mereka sendiri.

## **B. Saran-saran**

1. Kepada kepala sekolah dan guru di SMA Islam Nurul Huda untuk lebih memperhatikan siswa yang kecanduan game online, serta mencari solusi untuk mengatasinya secara bersama-sama.
2. Kepada guru BK di SMA Islam Nurul Huda untuk lebih terbuka kepada semua guru atas mengenai masalah yang dialami siswa-siswi SMA Islam Nurul Huda
3. Untuk siswa SMA Islam Nurul Huda yang kecanduan game online untuk lebih memperhatikan dampak negative pada diri sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, pukul 10.25 WIB
- Abu Bakar, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, pukul 10.15 WIB
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( Bandung: Pustaka Setia, 2009),
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( Bandung: Pustaka Setia, 2009),
- Alwisol, (2014), *Psikologi Kepribadian*, Malang: Katalog Dalam Terbitan,
- Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. (Malang: Katalog Dalam Terbitan, 2014) hal 2
- Amaliyah Siti, “Pendekatan Client Centered Counseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Remaja” (*Studi di Taman Baca Masyarakat Jawara Kasemen, Banten Lama*) 2020.
- Amirah Diniaty, *Teori-Teori Konseling*, (Pekanbaru: Daulat Riau, 2016),101-102
- Andy Krisianto, (2018), *108 Tips Mengoptimalkan Ponsel Android*, Jakarta: PT Gramedia, hal. 42.
- Bimo Walgito, (2010), *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: ANDI,
- Blind Spot, (2009), *Penemuan Game*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo,
- Burhan Mungin, *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer)* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), 147.
- Dapartemen RI, (2012), *Mushaf Al-Qur'an AL-KAFI*, Bandung: DIPONEGORO,
- Daparterman RI, *Al-Karim (Al-Qur'an Tafsir Perkta Tadjwid Kode Angka)*, (Tangerang: Kalim, 2011)
- Dokumenasi, SMA Islam Nurul Huda Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo, 10 April 2022
- Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intesitas Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta” *Jurnal Konseling Gusjigang*, Volume 3 No. 1, Juni 2017, hal. 98.
- <file:///D:/contoh%20judul/SKRIPSI%202.pdf>
- Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013)

Hallen, *Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: Ciputat Pers. 2002

<http://etheses.iainkediri.ac.id/1107/3/933414914-BAB%20II.pdf>

[http://repository.uin-suska.ac.id/13370/7/7.%20BAB%20II\\_2018696KI.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/13370/7/7.%20BAB%20II_2018696KI.pdf)

<https://core.ac.uk/download/pdf/250412216.pdf>

<https://core.ac.uk/download/pdf/250412216.pdf>

<https://eko13.wordpress.com/2011/04/14/pendekatan-konseling-client-centred/>

<https://rama.ristekbrin.go.id/document/detail/oai:repository.upi.edu:24327-97>

[https://www.google.co.id/search?q=kecanduan+pdf&safe=strict&client=ucweb&b&channel=sb&ei=C9CHYPTiH7DC3LUPzKKXmAg&oq=kecanduan+pdf&gs\\_lcp=ChNtb2JpbGUtZ3dzLXdpel1zZXJwEAEYADICCAAYBggAEBYQHjIGCAAQFhAeMgYIABAWEB4yBggAEBYQHjIGCAAQFhAeMgYIABAWEB4yBggAEBYQHjoCCCk6BAGAEec6BAGAEEM6CAgAELEDEIMBUIIWPoaYJkjaABwAXgAgAF3iAG-ApIBAzEuMpgBAKABAcABAQ&sclient=mobile-gws-wiz-serp](https://www.google.co.id/search?q=kecanduan+pdf&safe=strict&client=ucweb&b&channel=sb&ei=C9CHYPTiH7DC3LUPzKKXmAg&oq=kecanduan+pdf&gs_lcp=ChNtb2JpbGUtZ3dzLXdpel1zZXJwEAEYADICCAAYBggAEBYQHjIGCAAQFhAeMgYIABAWEB4yBggAEBYQHjIGCAAQFhAeMgYIABAWEB4yBggAEBYQHjoCCCk6BAGAEec6BAGAEEM6CAgAELEDEIMBUIIWPoaYJkjaABwAXgAgAF3iAG-ApIBAzEuMpgBAKABAcABAQ&sclient=mobile-gws-wiz-serp)

<https://www.google.co.id/search?q=pengertian+game+online+pdf&client=ucweb-b&channel=sb>

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011),

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011),

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), cet. ke-32,

Lukman, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolnggo, pukul 10.35 WIB

M. Surya, *Dasar-Dasar Konseling Pendidikan (Konsep dan Teori)*, (Bandung: Bhakti Winaya, 2014), 199

M. Surya, *Teori-Teori Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2013), 47-48

Observasi, SMAI Nurul Huda, Probolnggo, pukul 08.45 WIB

Observasi, SMAI Nurul Huda, Probolnggo, pukul 08.45 WIB

Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan Konseling*, (Jakarta: Renika Cipta, 2014), 301

Prayitno, *Konseling Profesional Yang Berhasil (Layanan Dan Kegiatan Pendukung)*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017)



Prayitno, *Konseling Profesional Yang Berhasil* (Layanan Dan Kegiatan Pendukung). Jakarta: Pt RajaGrafindo Persada, 2015

Prayitno, *Layanan L.1-L.9*, (Padang: UNP, 2014)

Purbatua. Tumiyem & Helmi Ghoffar. *Media Pembelajaran dan Pelayanan BK*. (Medan: Perdana Publishing, 2016)

Ridwab Syahrani, Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Volume 1 Nomor 1, Juni (hlm 87-88). Universitas Tadulako, 2015

Ridwan Syahrani, (2015), *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Volume 1 Nomor 1, hal. 87-88

Saiful Akhyar, *Konseling Islami Dalam Komunitas Pesantren*, (Medan: Perdana Publishing, 2017)

Sarlito W Sarwono, (2012), *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada,

Sofyan S. Wilis, *Konseling Keluarga (Family Counseling)*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 100

Spot Blind. 2009. *Penemuan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014),

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung:

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014),

Sulaiman, S.Pd.I, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, pukul 10.00 WIB

Syafaruddin, dkk, (2016), *Sosiologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing,

Urfia, wawancara, SMAI Nurul Huda, Probolinggo, pukul 09.15 WIB

Wulan Darmanto, (2009), *Anakku Malas Belajar*, Jakarta: KINIMEDIA,

Zainal Aqib, (2015), *Konseling Kesehatan Mental*, Bandung: CV YRAMA WIDYA, hal 136

Zainal Aqib. *Konseling Kesehatan Mental*. (Bandung: Cv Yrama Widya, 2015)

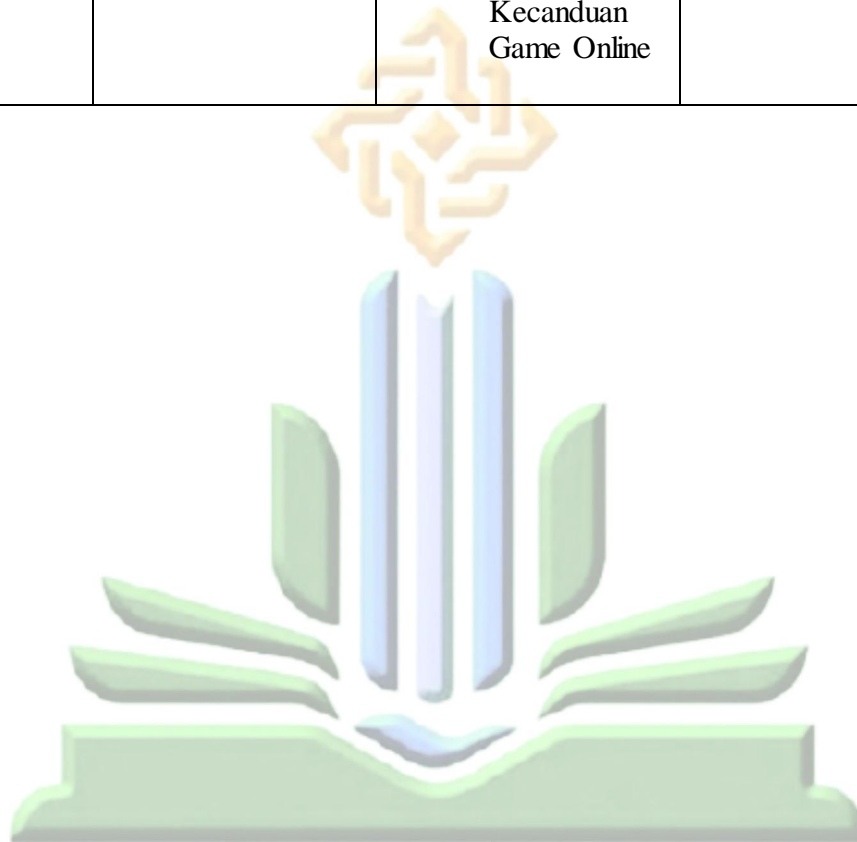
Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA KEMANDIRIAN DALAM MENGATASI SISWA KECANDUAN GAME ONLINE SMA ISLAM NURUL HUDA KECAMATAN KRUCIL KABUPATEN PROBOLINGGO	1. Konseling berpusat pribadi.	1) Berpusat Pada Klien	mengerjakan soal sendiri, mencari buku sendiri, mampu mengatasi problem belajarnya	1. Informan Data primer a. Guru BK b. Siswa SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Data sekunder a. Kepala sekolah 2. Dokumentasi	1. Menggunakan metode penelitian kualitatif 2. Penentuan subjek penelitian menggunakan Teknik Purposive sampling 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 4. Metode analisis data: a. Reduksi data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan 5. Keabsahan data	1. Faktor apakah yang menyebabkan kecanduan game online pada siswa di SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo? 2. Bagaimana pendekatan model konseling guru BK dalam mengatasi siswa yang kecanduan
	2. Kecanduan game online	2) Pengertian Konseling Individual				
		3) Komponen Konseling Individual	1. Konselor 2. Klien 3. Asas Konseling Individual 4. Asas Kekinian 5. Keputusan di ambil Oleh Klien Sendiri			
			1. Tujuan Umum 2. Tujuan Khusus 1. Pendekatan			



			2. Pentahapan 3. Teknik 4. Waktu dan Tempat		a. Triangulasi sumber b. Triangulasi tehnik	game online pada siswa SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo? 3. Apa faktor penghambat pendekatan model konseling berpusat pada guru BK SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo?
	2. Kemandirian (Konseling Self)	1) Pengantar kondeling self 2) Struktur Keperibadian 3) Tujuan Konseling Self	1. Organisme 2. Lapangan fenomenal 3. Self			
	3. Kecanduan Game Online	1) Pengertian Game Online	1. Pemahaman diri 2. Pemahaman karir 3. Potensi diri			

		2) Pengertian Kecanduan Game Online	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan karir sesuai potens</li> <li>2. Pengembangan diri</li> </ol>			
		3) Jenis-Jenis Game Online	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MMOFPS</li> <li>2. MMORTS</li> <li>3. Massively Multiplayer Online Browser Game</li> <li>4. Mobile Legends</li> <li>5. Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)</li> </ol>			
		a) Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faktor Internal</li> <li>2. Faktor Eksternal</li> </ol>			
		b) Dampak Kecanduan Game Online				

		c) Cara Mengatasi Kecanduan Game Online				
--	--	---	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
 JEMBER

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Rafi Agusdianto

NIM : D20163080

Fakultas : Dakwah

Prodi : Bimbingan Dan Konseling Islam

Institusi : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul *“PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA KEMANDIRIAN DALAM MENGATASI SISWA KECANDUAN GAME ONLINE SMA ISLAM NURUL HUDA KECAMATAN KRUCIL KABUPATEN PROBOLINGGO”* Adalah Benar-benar hasil penelitian dan karya saya sendiri kecuali kutipan-kutipan yang diambil dan disebutkan sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, 09 Agustus 2022



Ahmad Rafi Agusdianto  
NIM. D20163080



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. 0411/Un.22/6.a/PP.00.9/ 02 /2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

11 april 2022

Yth.

Bapak sulaiman, S.Pdl

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Ahmad Rafi Agusdianto  
NIM : D20163080  
Fakultas : Dakwah  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Semester : XII (dua belas)

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 "PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA KEMANDIRIAN DALAM MENGATASI SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SMA ISLAM NURUL HUDA KELAS 11 DESA KALIANAN KECAMATAN KRUCIL KABUPATEN PROBOLINGGO"

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

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**



An. Dekan,  
kil Dekan Bidang Akademik

  
Raudhatul Jannah



SMA ISLAM NURUL HUDA  
NPSN : 69754592  
JL. RENGGANIS KALIANAN KRUCIL PROBOLINGGO  
KALIANAN , KECAMATAN KRUCIL - KABUPATEN PROBOLINGGO  
Telp.HP : 082318225561

Probolinggo, 03 Juni 2022

Nomor :14/MI-NH/I/2022  
Lampiran :-  
Hal : Surat Keterangan Penelitian

Yang bertandatangan di bawah ini kepala SMA Islam  
Nurul Huda Krucil Kalianan Probolinggo menerangkan bahwa:

Nama : Ahmad Rafi Agusdianto  
Nim : D20163080  
Tempat/Tgl. Lahir: Probolinggo, 21 Agustus 1997  
Jurusan : Dakwah  
Prodi : BKI  
Semester : XIII  
Alamat : Dusun Tengah RT. 011 RW.002  
Krucil Kecamatan Krucil Kabupaten  
Probolinggo.

Telah melaksanakan pengumpulan data di SMA Islam  
Nurul Huda Krucil Kalianan Probolinggo dengan judul  
**"PENDEKATAN KONSELING BERPUSAT PADA  
KEMANDIRIAN DALAM MENGATASI SISWA  
KECANDUAN GAME ONLINE SMA ISLAM NURUL  
HUDA KECAMATAN KRUCIL KABUPATEN  
PROBOLINGGO.**


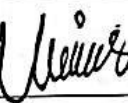





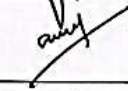
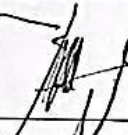
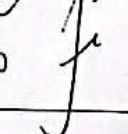
*Demikian Surat Keterangan Penelitian ini dibuat agar  
dapat digunakan sebagaimana mestinya.*

Probolinggo, 03 Juni 2022 Kepala  
SMA Islam Nurul Huda

—sulaiman, S.PdI



**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**LOKASI PENELITIAN**  
**SMA ISLAM NURUL HUDA KELAS 11 DESA KALIANAN KECAMATAN KRUCIL**  
**KABUPATEN PROBOLINGGO**  
 Dari Tanggal 11 April 2022 s/d Agustus 2022

NO	HARI/TANGGAL	JENIS KEGIATAN	TANDA TANGAN
1	Senin, 11 April 2022	Silaturahmi dan meminta izin untuk melakukan penelitian di SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo	1 
2	Selasa, 12 April 2022	Interview dengan Guru BK SMA Islam Nurul Huda	2 
3	Rabu, 13 April 2022	Interview peserta didik	3 
4	Rabu, 13 April 2022	Interview peserta didik	4 
5	Rabu 13 April 2022	Interview peserta didik	5 
6	Kamis 14 April 2022	Observasi data tentang SMA Islam Nurul Huda Kelas 11 Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo	6 
7	Senin, 30 mei 2021	Pengambilan data dokumentasi di SMA Islam Nurul Huda	7 
8	Senin-Selasa, 30 s/d 31 mei 2022	Observasi akhir dan evaluasi data penelitian.	8 
9	Jum'at, 03 Juni 2022	Mengurus surat keterangan sudah melakukan penelitian di SMA Islam Nurul Huda	9 
10	Jum'at, 03 Juni 2022	Ucapan terima kasih kepada Kepala Madrasah, dewan guru BK	10 

Probolinggo, 03 Juni 2022 Kepala  
 SMA Islam Nurul Huda

  
 sulaiman, S.PdI



## **DOKUMENTASI**



**Wawancara dengan guru BK Bu Urifa**



**Wawancara dengan wali murid bapak jupri, orang tua Lukman**



**Wawancara dengan salah satu siswa, Lukman kelas XI**



**Wawancara dengan salah satu siswa, Arkan kelas X**



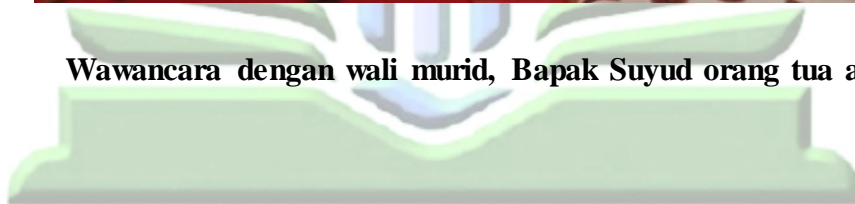
Wawancara dengan guru BK



**Wawancara dengan kepala sekolah, Bapak Sulaiman S,Pd**



**Wawancara dengan wali murid, Bapak Suyud orang tua arkan**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

## BIODATA PENULIS



### DATA PRIBADI

Nama : Ahmad Rafi Agusdianto  
TTL : Probolinggo, 21 Agustus 1997  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Agama : Islam  
Alamat : Dusun Tengah RT 011/002 DESA Krucil Kecamatan Krucil  
Handphone : 082188387608  
Email : rafiromlizakil12@gmail.com

### DATA PENDIDIKAN

Sekolah Dasar : SDN Negeri 1 Krucil  
SMP : SMP Negeri 1 Krucil  
SMA : MA Nurul Jadid