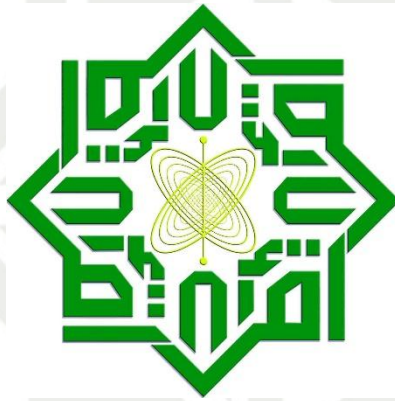


**KERJASAMA GURU BIMBINGAN KONSELING DENGAN
GURUMATA PELAJARAN DALAM MENANGANI
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SEKOLAH
MENENGAH ATASNEGERI 10
PEKANBARU**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam



Disusun Oleh:

SAHRIZA

NIM. 11810322724

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1443 H / 2022 M**



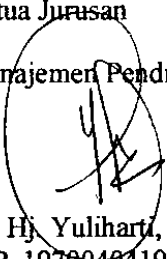
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, *Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru* yang ditulis oleh Sahriza Nim. 11810322724 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

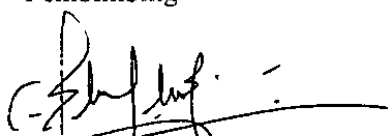
Pekanbaru, 6 Dzulkaidah 1443 H
6 Juni 2022 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Manajemen Pendidikan Islam


Dr. Hj. Yuliharti, M.Ag
NIP. 197004041996032001

Pembimbing


Dra. Suhertina, M.Pd
NIP. 196207111992032002

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Kerjasama Guru Bimbingan Konseling Dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru* yang ditulis oleh Sahriza, NIM. 1810322724 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam *sidang Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 02 Dzulhijjah 1443 H / 01 Juli 2022 M. Skripsi ini dinyatakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program Manajemen Pendidikan Islam.

Pekanbaru, 02 Dzulhijjah 1443 H
01 Juli 2022 M

Pengesahan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.

Penguji II

Raja Rahima MRA, S.Pd.I., M.P.d., Kons.

Penguji III

Dr. Riswani, M.Ed.

Penguji IV

Dr. H. Muslim Afandi, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sahriza
 NIM : 11810322724
 Tempat/Tgl. Lahir : Gunung Bungsu, 27 Januari 2000
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Manajemen Pendidikan Islam/Bimbingan Konseling
 Judul Skripsi : Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan *Game Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 12 Juli 2022
 Yang membuat pernyataan



Sahriza
 NIM. 11810322724



PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirrobil'alamin, puji dan syukur senantiasa tercurahkan kepada cinta sejati seluruh makhluk, Allah *subhanahu Wa Ta'ala* yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salat senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Shalallahu'Alaihi Wassalam yang telah sukses dalam menyebarkan dakwah dengan berlandaskan al-Quran as-Sunnah. Semoga kita istiqomah dan berpegang teguh terhadap keduanya hingga akhir hayat, serta semoga kita mendapat syafa'atnya diakhirat kelak.

Dengan izin rahmat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Kerjasama Guru Bimbingan Konseling Dengan Guru Mata Pelajaran Dalam Menangani Kecanduan *Game Online*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam konsentrasi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan, dukungan, bimbingan dan petunjuk dari orang tua dan keluarga, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada yang teristimewa dan tersayang untuk kedua orang tua yaitu Ayahanda Mahyudin dan Alm Ibunda Rafinis yang telah mendahului. Semoga selalu diberikan kesehatan dan selalu dalam lindungan-Nya dan untuk Alm semoga tenang disana Aamiin. Kakak, Abang, dan Adek-adek

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang selalu mendoakan dan memberi motivasi Mahdalena, Fauzan, Ramza, Rava Alfaiz, Tiara Fadilah, Hafika, dan keponakan yang kusayangi M. Zhafran dan M. Abiyyu. Teruntuk semua keluarga besar penulis di desa Gunung Bungsu, kec. XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar, terimakasih atas motivasi dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Selain dari dukungan keluarga, penulis juga mendapat banyak bantuan, dorongan, bimbingan dan petunjuk serta dukungan dari beberapa pihak secara moral maupun material baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof, Dr. Khairunnas, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta wakil Rektor 1 Dr. Hj. Helmiati, M.Ag, Wakil Rektor II Dr. H.Mas'ud Zein M.Pd, wakil Rektor III Edi Erwan, S.Pt, M.Sc, Ph.D yang telah memberikan waktu kepada penulis untuk menuntut ilmu perguruan tinggi ini.
2. Bapak Dr. H. Kadar M.Ag. selaku Dekan, bapak Dr. Zarkasih, M.Ag selaku wakil Dekan 1, bapak Zubaidah Amir MZ., S.Pd., M.Pd selaku wakil Dekan II, ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons selaku wakil Dekan III.
3. Ibu Dr. Hj.Yuliharti M.Ag selaku ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam beserta bapak Dr. Drs Mudasir M,Pd selaku sekretaris Jurusan Manajemen Pendidikan Islam.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4. Ibu Dra, Suhertina, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bantuan, arahan dan motivasi yang bermanfaat bagi penulis dari awal hingga selesainya penulisan skripsi.
5. Ibu Raja Rahima Munawarah Raja Ahmad., M.Pd, Kons selaku penasehat Akademik (PA) penulis yang telah membimbing penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak ibu dosen dan seluruh staf akademik yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Keluarga besar BK B angkatan 2018 yang telah bersama-sama menghabiskan waktu selama tiga tahun untuk belajar di kelas dengan suka maupun duka, dan saling memberikan semangat, serta telah menjadi keluarga besar bagi penulis.
8. Kepada teman-teman KKN (Kuliah Kerja Nyata) dan PPL (Program Pengalaman Lapangan) seperjuanganyang telah menjadi keluarga bagi penulis.
9. Keluarga kos fadil ceria Nurul Atika, Rizka, Susi Susanti, Yolla, Fitri, yang telah menjadi keluarga dan yang telah mendoakan serta memberi dukungan selama kuliah.
10. Kepada sahabat seperjuangan Ruri Anita Lessi, Ari yulianti, Dea Rizki Ananda, Wirdahayati, yang sudah membantu dan memberikan motivasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penulis dalam menyelesaikan skripsi dan selalu mendengar keluh kesah penulis, yang sudah dianggap seperti keluarga sendiri kalian sahabat terbaik.

Demikian penghargaan yang telah penulis berikan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses menyelesaikan studi. Semoga skripsi ini bisa menjadi motivasi bagi teman dan keluarga penulis dalam menempuh pendidikan.

Pekanbaru, Juli 2022
Penulis

Sahriza
NIM. 11810322724

UIN SUSKA RIAU

PERSEMBAHAN

Persembahan cinta untuk

Kedua orangtua

Ayahanda Mahyudin

&

Ibunda Alm Rafinis

Kakak dan abang-abang yang selalu mendoakan dan selalu memberi motivasi Mahdalena, Fauzan, Ramza, dan tak lupa adik dan keponakanku yang kusayangi Rava Alfaiz, M. Zhafran, M. Abiyyu Jazakumullah Kahiron untuk semuanya cinta, teladan dan tentunya doa-doanya selama ini sehingga Allah SWT senantiasa memberikan karunia dan nikmatnya hidup ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Sahriza, (2022): Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan *Game Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Bentuk kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru. (2) Faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru Bimbingan Konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru. (3) Faktor penyebab kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Informan utama penelitian ini adalah 4 orang guru bimbingan konseling dan informan pendukung adalah 3 orang guru mata pelajaran dan 3 orang siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dipaparkan dengan teknik naratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Bentuk kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* adalah (a) saling berbagi informasi mengenai sikap dan perilaku siswa terutama siswa yang kecanduan bermain *game online* (b) mengalih tangan masalah-masalah yang dialami siswa oleh guru mata pelajaran kepada guru bimbingan konseling (c) mengadakan pertemuan antara orang tua, guru, dan siswa yang bersangkutan (2) Faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* adalah (a) faktor pendukung yaitu personil sekolah mendukung kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*, sarana dan prasarana yang mendukung. (b) faktor penghambat yaitu latar belakang guru bimbingan konseling bukan berasal dari S1 bimbingan konseling, keterbatasan waktu untuk melakukan layanan bimbingan konseling, kesibukan dan perhatian orang tua kurang dalam mengontrol anak bermain *game*. (3) Faktor penyebab kecanduan *game online* (a) faktor internal yaitu keinginan yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online* dan rasa bosan yang dirasakan siswa ketika berada membuatnya semakin tertarik untuk bermain *game*. (b) faktor eksternal yaitu lingkungan yang sangat berpengaruh sehingga menjadi itu menyebabkan kecanduan bermain *game* hingga lupa waktu dan juga jenis-jenis *game online* yang menjadi pemicu terjadinya kecanduan *game online* dengan banyak nya jenis *game online* siswa ingin terus mencoba hal yang baru.

Kata kunci : Kerjasama, kecanduan *game online*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Sahriza, (2022): The Cooperation between Guidance and Counseling Teachers and Subject Teachers in Dealing with Online Game Addiction at State Senior High School 10 Pekanbaru

This research aimed at knowing 1) the form of cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction (2) supporting and obstructing factors of the cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction, (3) the factors causing addiction to online games at State Senior High School 10 Pekanbaru. It was a descriptive qualitative research. The main informants of this research were 4 guidance and counseling teachers, and the additional informants were 3 subject teachers and 3 students. The object of this research was the cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction. Interview and documentation techniques were used for collecting the data. The data analysis was presented with narrative technique. The findings of this research showed that 1) the form of cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction were a) sharing information about students' attitudes and behavior, especially students who were addiction of playing online games, b) moving the problems experienced by students from subject teachers to guidance and counseling teachers, c) holding a meeting between the parents, teachers, and students concerned. 2) The supporting and obstructing factors of the cooperation between guidance and counseling teachers and subject teachers in dealing with online game addiction: a) the supporting factors: school personnel supported the cooperation between guidance and counseling teachers with subject teachers in dealing with online game addiction, supporting facilities and infrastructure, b) the obstructing factors: the background of the guidance and counseling teachers who did not come from undergraduate of guidance and counseling, limited time to provide guidance and counseling services, busyness and lack of attention from parents in controlling children playing games. 3) Factors causing addiction to online games: a) internal factors: the strong students' desire to get high scores in playing online games and the boredom felt by students that made them more interested in playing games, b) external factors: the environment that was very influential, so it caused addiction in playing games to forget time, and the many types of online games that triggered addiction students wanted to keep trying new things.

Keywords: Cooperation, *Online Game Addiction*

ملخص

ساهرزبا، (٢٠٢٢): التعاون بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت في المدرسة الثانوية الحكومية ١٠ بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى معرفة: (١) التعاون بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت في المدرسة الثانوية الحكومية ١٠ بكنبارو. (٢) والعوامل التي تدعم وتنشط بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت في المدرسة الثانوية الحكومية ١٠ بكنبارو. (٣) والعوامل التي تسبب الألعاب عبر الإنترنت في المدرسة الثانوية الحكومية ١٠ بكنبارو. هذا النوع من البحث وصفي نوعي. المخبرون الرئيسيون فيه ٤ معلمي التوجيه والإرشاد، والمخبرون الداعمون ٣ معلمي المواد الدراسية و ٣ تلاميذ. في حين أن موضوع هذا البحث هو التعاون بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت. استخدمت تقنية جمع البيانات المقابلة والتوثيق. يتم تقديم تقنية تحليل البيانات بتقنية السرد. تشير نتائج البحث إلى أن: (١) أشكال التعاون بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت هي (أ) مشاركة المعلومات حول مواقف التلاميذ وسلوكهم، وخاصة التلاميذ المدمنين على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت. (ب) تحويل أيادي المشكلات التي يعاني منها تلاميذ من قبل معلمي المادة إلى معلمي التوجيه والإرشاد، (ج) عقد اجتماعات بين أولياء الأمور والمعلمين والتلاميذ. (٢) العوامل الداعمة والمثبطة للتعاون بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت هي (أ) العوامل الداعمة، وهي دعم موظفي المدرسة للتعاون معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي المواد الدراسية في التغلب على إدمان الألعاب عبر الإنترنت، دعم المرافق والبنية التحتية. (ب) العوامل المثبطة هي خلفية معلمو التوجيه والإرشاد الذين لا يأتون من درجة البكالوريوس في التوجيه والإرشاد، ووقت محدود لتقديم خدمات التوجيه والإرشاد، والانشغال، وقلة اهتمام الآباء بالتحكم في أفعال أولادهم. (٣) العوامل التي تسبب الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت هي (أ) العوامل الداخلية، وهي رغبة التلاميذ القوية في الحصول على درجات عالية في ممارسة الألعاب عبر الإنترنت، والملل الذي يشعر به التلاميذ عندما كانوا أكثر اهتماما بممارسة الألعاب. (ب) العوامل الخارجية، وهي بيئة مؤثرة لدرجة أنها تسبب الإدمان على ممارسة الألعاب لدرجة نسيان الوقت، وأنواع الألعاب عبر الإنترنت التي تؤدي إلى الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت مع العديد من أنواع الألعاب عبر الإنترنت التي يرغب التلاميذ في الاستمرار للمحاولة لاشياء جديدة.

الكلمات الأساسية: التعاون، إدمان الألعاب عبر الإنترنت

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

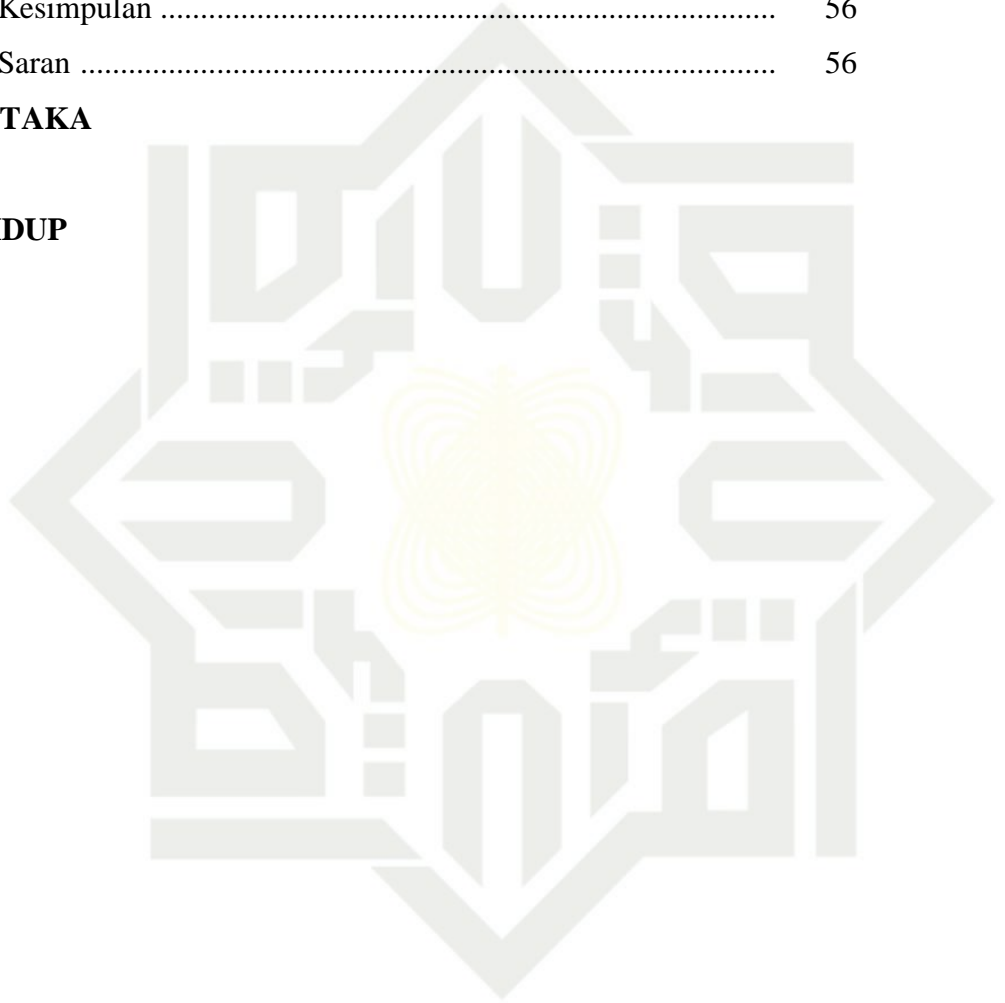
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGHARGAAN	ii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	5
C. Penegasan Istilah	6
D. Permasalahan	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	10
A. Kerangka Teoritis	10
B. Penelitian Relevan	24
C. Definisi Operasional	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	27
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Informan Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	31

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV	PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	34
	A. Deskriptif Lokasi Penelitian	34
	B. Penyajian Data	42
	C. Analisis Data	48
BAB V	PENUTUP	56
	A. Kesimpulan	56
	B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		



DATAR TABEL

Tabel III.I	Jadwal Penelitian	28
Tabel IV.1	Nama-nama Kepala Sekolah SMAN 10 Pekanbaru	38
Tabel IV.2	Guru BK di SMAN 10 Pekanbaru	39
Tabel IV.3	Nama-nama Tenaga Administrasi di SMAN 10 Pekanbaru	39
Tabel IV.4	Data Kepala Laboratorium SMAN 10 Pekanbaru	41
Tabel IV.5	Data Siswa SMAN 10 Pekanbaru	41
Tabel IV.6	Data Fasilitas Gedung SMAN 10 Pekanbaru	42
Tabel V.1	Jadwal Pelaksana Wawancara	43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 2 : Kisi-kisi Pedoman Wawancara
- Lampiran 3 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 4 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 5 : Data Hasil Wawancara
- Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Pembimbing
- Lampiran 8 : Surat Izin Melakukan Prariset
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Pelaksanaan Riset/ Penelitian
- Lampiran 10 : Surat Pengesahan Perbaikan Proposal
- Lampiran 11 : Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi Mahasiswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan maupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet. Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.

Prasetyo mengatakan bahwa *game online* mempunyai daya tarik tersendiri, karena dalam waktu beberapa tahun terakhir ini permainan *game online android* di *smartphone* sangat diminati sebagian besar kalangan. Pendapat tersebut sesuai dengan data yang didapat oleh Newzo dalam Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja yang mengatakan bahwa pada tahun 2017 ada Wawan Waldiyansah 25 Hubungan Manajemen Waktu terhadap Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang sebanyak 2,2 milyar pemain *game online* di seluruh dunia, dan 77,54 juta di antaranya berasal dari Indonesia.¹

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* merupakan sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan maupun internet. Permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

¹Wawan Waldiyansah, “Hubungan Manajemen Waktu Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Yang Bermain Game Online X Di Kota Padang”, *Socio Humanus* Vol. 3 (1) (Januari, 2021), hlm. 24.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.²

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Tantangan dalam game ini yang menjadi salah satu pemikat untuk seorang pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan. Game tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja.³

Terbitnya Permendikbud No. 111 Tahun 2014 mengamanatkan reorganisasi program bimbingan konseling, bila ini pemberian layanan disekolah-sekolah hanyalah bimbingan klasikal (layanan dasar) dan penanganan terhadap siswa bermasalah (layanan responsif), serta lemahnya penilaian hasil layanan, maka tibalah saatnya program bimbingan konseling menjadi komprehensif dan akuntabel. Sebenarnya program bimbingan konseling komprehensif telah tercetus sejak akhir tahun 1960-an hingga awal 1970-an oleh seorang professor dari Universitas Missouri Columbia.

²Erlyzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi* Vol. 2, (2019), hlm. 151.

³Henry, Samuel. "*Panduan Praktis Membuat Game 3D*", (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), hlm. 2.

Sebelumnya Norman C Gysbers melihat segi profesionalitas konselor sekolah, dan pada saat itu mulai memfokuskan terhadap tujuan strategis dan sistemik dari program konseling yang developmental dan komprehensif.

Program bimbingan konseling komprehensif berimplikasi terhadap deskripsi tugas guru bimbingan konseling, sehingga memerlukan beberapa kompetensi tertentu yang mungkin selama ini belum dimiliki. Walaupun deskripsi tugas dan standar kompetensi konselor/guru bimbingan konseling telah ada dalam undang-undang tentang guru dan dosen, dan dalam peraturan pemerintah tetapi uraian tugas dan kompetensi yang diuraikan tersebut belum secara rinci mengacu kepada kompetensi untuk pelaksanaan komponen program. Namun sejumlah literatur tentang program bimbingan konseling komprehensif dan model-model program bimbingan konseling komprehensif yang telah dikembangkan oleh banyak negara-negara barat dapat dijadikan acuan untuk mengetahui tugas-tugas apa saja yang harus dilakukan guru bimbingan konseling dan kompetensi-kompetensi apa saja yang perlu digunakan untuk operasionalisasi Permendikbud No 111 Tahun 2014.⁴

Oleh karena itu guru bimbingan konseling dibutuhkan di setiap pendidikan untuk mengembangkan potensi siswa dan membantu menyelesaikan permasalahan pada siswa. Guru Bimbingan Konseling adalah seorang guru yang bertugas memberikan bantuan psikologis dan kemanusiaan secara ilmiah dan profesional sehingga guru BK harus menciptakan

⁴ Kemendikbud, “*Permendiknas No 111: Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*”, 2014

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

komunikasi yang baik dengan murid dalam menghadapi masalah dan tantangan hidup.⁵

Guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran pada hakekatnya merupakan dua personel sekolah yang sama-sama mempunyai tugas dan kewajiban dalam menumbuhkembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri siswa. Oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan kecanduan *game online*, keduanya mempunyai tanggung jawab yang sama, walaupun dengan peran dan uraian tugas masing-masing. Guru mata pelajaran sebagai pihak yang lebih sering kontak dengan siswa merupakan tenaga profesional yang berperan dalam proses belajar mengajar dan membantu dari sisi materi pelajaran, sedangkan guru bimbingan konseling sebagai tenaga profesional yang membantu siswa dari proses psikologis yang dapat memberikan pengaruh untuk mengurangi hambatan-hambatan dalam perwujudan diri siswa yang lebih baik.

Kerjasama yang idealnya antara guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran adalah keharmonisan yang terjadi keduanya karena akan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yang pada giliran berikutnya dapat meningkatkan kualitas lulusan. Kerjasama yang harmonis antar keduanya salah satunya dapat ditandai dengan saling melakukan komunikasi untuk membahas kondisi siswa, guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran diharapkan dapat memberikan informasi, saling membantu tugas

⁵Dewa Ketut Sukardi, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 6.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masing-masing sehingga terjalin kerjasama yang harmonis dan dalam upaya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Hal inilah yang harus menjadi perhatian dan bimbingan dari berbagai pihak termasuk konselor dan guru mata pelajaran. Karena pada dasarnya siswa butuh arahan dan bimbingan dari guru-guru untuk membentuk siswa yang lebih baik. guru mata pelajaran dan Guru Bimbingan Konseling mempunyai peran yang sama dan tidak menutup kemungkinan bahwa tujuan yang dimiliki pun sama yaitu ingin mengarahkan siswa ke yang lebih baik. Walaupun keduanya memiliki tujuan yang sama namun terdapat perbedaan peranan.

Layanan bimbingan konseling tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa adanya kerjasama guru pembimbing khusus dengan pihak-pihak yang terkait didalam maupun diluar sekolah.⁶

Berdasarkan pengamatan dan informasi dari guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru ada beberapa gejala sebagai indikator kurangnya kerjasama guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* pada siswa.

1. Siswa jadi mengantuk saat melaksanakan pembelajaran didalam kelas
2. Sebagian siswa jarang buat tugas
3. Sebagian siswa jadi sering terlambat datang kesekolah

⁶ Riswani, *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*, (Pekanbaru: Suska Press, 2012), hlm. 110.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran terdapat adanya siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran dan banyak hal negatif lainnya yang terjadi akibat bermain *game online*. Setelah diwawancara beberapa orang siswa di dapatkan bahwa siswa gemar bermain *game* dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari dan ada juga yang begadang sampai pagi sehingga itu yang menyebabkan sekolah dan belajarnya tidak fokus, saat bermain *game* siswa siswa jadi lupa dilingkungan sekitar seperti teman dan keluarganya. Kebanyakan siswa yang bermain adalah siswa laki-laki dan setiap didalam kelas siswa tersebut bermain *game* 6 sampai 7 istilah nya mabar atau main bareng.

Penanganan siswa bermasalah khususnya siswa yang kecanduan *game online* melalui pendekatan Bimbingan dan Konseling tidak semata-mata menjadi tanggung jawab guru bimbingan konseling di sekolah, tetapi melibatkan pula berbagai pihak lain untuk bersama-sama membantu siswa agar memperoleh penyesuaian diri dan perkembangan pribadi secara optimal.

1. Membantu Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
2. Membantu Memecahkan Masalah yang Dihadapi Siswa
3. Membantu Mengetahui dan Mengembangkan Kemampuan Siswa

Dari permasalahan tersebut yang sudah dipaparkan diatas maka penulis pun tertarik dalam melakukan penelitian dengan judul “Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pembelajaran dalam Menangani Kecanduan *Game Online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru”

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



B. Alasan Memilih Judul

Penelitian yang penulis lakukan mengenai kerjasama guru bimbingan dan konseling dan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru dengan melihat beberapa alasan yaitu:

1. Permasalahan yang dikaji dalam judul di atas sesuai dengan bidang keilmuan yang penulis pelajari selama ini pada program studi Bimbingan Konseling di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Penulis mampu untuk meneliti masalah-masalah yang terdapat di lapangan.
3. Lokasi penelitian terjangkau oleh penulis untuk melakukan penelitian.
4. Penulis tertarik untuk meneliti judul tersebut.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah teknis yang berkenaan dengan judul penelitian ini agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda. Adapun penjelasan istilah tersebut adalah

1. Kerjasama Guru BK dengan Guru Mata Pelajaran

Kerjasama adalah bentuk sosial yang berupa aktivitas untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu dan saling memahami.⁷ Kerjasama sendiri dapat terjalin ketika terdapat dua individu yang sedang memiliki

⁷ Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 156.

kepentingan dan tujuan yang sama, dan memiliki kesadaran untuk bekerjasama dan mencapai tujuan tersebut.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti.⁸

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka permasalahan yang ada dalam kajian ini diidentifikasi sebagai berikut

- a. Upaya guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru
- b. Pemicu terjadinya *game online* pada siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru
- c. Kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru

⁸ Fraldy Robert Mais, dkk, *Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja*, *Jurnal Keperawatan (JKp)*, Volume 8 Nomor 2 Tahun 2020, hlm. 19

- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru

2. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian penulis, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* dan faktor yang mempengaruhinya.

- a. Bentuk kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*
- b. Faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*
- c. Faktor penyebab kecanduan *game online*

3. Rumusan Masalah

- a. Apa bentuk kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru?
- c. Apa faktor penyebab kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Untuk mengetahui bentuk kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*
- b. Untuk mengetahui faktor yang mendukung kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*.
- c. Untuk mengetahui faktor penyebab kecandaun *game online*

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

- a. Bagi penulis sendiri, sebagai syarat untuk menyelesaikan perkuliahan program sarjana strata (S1) pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau.
- b. Bagi sekolah, sebagai masukan serta motivasi guru bimbingan dan konseling dan guru mata pelajaran dalam mengatsi kecanduan *game online*.
- c. Bagi guru bimbingan konseling, sebagai bahan masukan dan sarana dalam mengatasi masalah siswa khususnya pada siswa yang kecanduan *game online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Bagi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, sebagai bahan refensi penelitian untuk meningkatkan kualitas mahasiswa.
- e. Bagi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan karya berguna bagi keperluan seluruh aktivitas kampus.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KONSEP OPERASIONAL

A. Kerangka Teoritis

1. Kerjasama

a. Definisi Kerjasama

Kerjasama adalah bentuk sosial yang berupa aktivitas untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu dan saling memahami.⁹ Kerjasama adalah sekelompok orang-orang yang bekerjasama dan tujuan tersebut akan lebih mudah diperoleh dengan melakukan kerjasama daripada dilakukan sendiri.

Teori yang melandasi hubungan antara kerjasama tim dan kinerja adalah landasan Teori kerjasama adalah keseimbangan (*Balance Theory*) dari Heider teori ini menyatakan bahwa orang-orang tertarik satu sama lain pada dasar sikap-sikap yang serupa terhadap objek dan tujuan-tujuan yang relevan secara umum. Suatu kelompok akan produktif bila anggotanya memiliki keterampilan, pribadi yang baik.¹⁰

Kerjasama adalah bentuk sosial yang berupa aktivitas untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu dan saling memahami.¹¹

⁹ Abdulsyani, *Loc.Cit*

¹⁰ Poernomo, E., & Timur, A. B. U. P. N. V. J. Pengaruh kreativitas dan kerjasama tim terhadap kinerja manajer pada PT. Jesslyn K Cakes Indonesia cabang Surabaya. *Jurnal Ilmu-Ilmu Ekonomi*, 6(2), (2006) 14

¹¹ Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 156.

Jadi dapat disimpulkan Kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama.

Sebagaimana dikutip oleh Abdulsyani, Roucek dan Warren, mengatakan bahwa kerja sama adalah melakukan suatu pekerjaan bersama-sama dimana didalamnya terdapat proses sosial yang paling mendasar. Kerja sama terbagi beberapa tugas dan tanggung jawabnya kepada setiap anggota agar tercapainya tujuan bersama.¹²

Kerjasama dapat juga diartikan bentuk kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dapat juga diartikan bentuk kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dari berbagai pihak manapun kelompok agar tercapainya tujuan bersama.¹³

b. Alasan atau latar belakang adanya kerjasama

Sebagaimana dikutip Abdulsyani, menurut Charles Horton Cooley, kerjasama timbul apabila:

- 1) Orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kerjasama.
- 2) Kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.

¹² Nata, Abudin. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Prenada Media Grup

¹³ W.J.S. Purwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1985), hlm. 492.

Pada dasarnya kerjasama dapat terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang dapat memperoleh keuntungan atau manfaat dari orang atau kelompok lainnya demikian sebaliknya.

c. Bentuk-bentuk kerjasama

Ada tiga jenis (kerjasama) yang didasarkan perbedaan di dalam organisasi, grup atau didalam organisasi, grup atau didalam sikap grup yaitu:

1) Kerjasama Primer

Di sini grup dan individu sungguh-sungguh dilebur menjadi satu. Grup berisi seluruh kehidupan daripada individu, dan masing-masing saling mengejar untuk masing-masing pekerjaan, demi kepentingan seluruh anggota dalam grup itu. contohnya adalah kehidupan rutin sehari-hari dalam bicara, kehidupan keluarga pada masyarakat primitif dan lain-lainnya.¹⁴

2) Kerjasama Sekunder

Apabila kerjasama primer karakteristiknya ada masyarakat primitif, maka kerjasama sekunder adalah khas pada masyarakat modern. Kerjasama sekunder ini sangat di formalisasi dan spesialisasi, dan masing-masing individu hanya membuktikan sebagian daripada hidupnya kepada grup yang dipersatukan dengan itu. Sikap orang-orang disini lebih individualistis dan mengadakan perhitungan-perhitungan contohnya adalah

¹⁴Abu Ahmadi, *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2004), hlm. 101.

kerjasama dalam kantor-kantor dagang, pabrik-pabrik pemerintahan dan sebagainya.¹⁵

3) Kerjasama Tersier

Dalam hal ini yang menjadi dasar kerjasama yaitu adalah konflik yang laten. Sikap-sikap dari-pihak yang kerjasama adalah murni oportunistis. Organisasi mereka sangat longgar dan gampang pecah, bila alat bersama itu tidak lagi membantu masing-masing pihak dalam mencapai tujuannya. contohnya adalah hubungan buruh dengan pimpinan perusahaan, hubungan dua partai dalam usaha melawan partai ketiga.¹⁶

d. Pelaksanaan Kerjasama

Pelaksanaan kerjasama dan sistem informasi pendidikan dapat dilakukan dengan menempuh tahapan yaitu tahap peninjauan, tahap penanda tangan kerjasama, tahap penyusunan program, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan tahap pelaporan.¹⁷

Ada beberapa cara yang dapat menjadikan kerjasama dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah disepakati oleh dua orang atau lebih tersebut yaitu:

- 1) Saling terbuka, dalam sebuah tatanan kerjasama yang baik harus ada komunikasi yang komunikatif antara dua orang yang bekerjasama atau unik lebih.

¹⁵ Abu Ahmadi, hlm. 102.

¹⁶ *Ibid*, hlm. 102.

¹⁷ Abuddin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2003), hlm..

- 2) Saling mengerti, kerjasama berarti dua orang atau lebih bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan, dalam proses tersebut, tentu ada, salah satu yang melakukan kesalahan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapkan.

e. Tujuan dan Manfaat Kerjasama

Terdapat sejumlah tujuan dan manfaat dari kerjasama dan sistem informasi pendidikan:

- 1) Dapat menjangkau peserta didik yang lebih luas untuk memasuki lembaga pendidikan program-program pendidikan.
- 2) Dapat melakukan penghematan waktu, tenaga dan biaya dalam pemberian informasi dan penyelenggaraan pendidikan.
- 3) Dapat digunakan untuk membantu citra positif lembaga, sehingga lebih dikenal dan dipercaya oleh masyarakat.

f. Bentuk Kerjasama Guru BK dengan Guru Mata Pelajaran

Adapun bentuk kerjasama yang dapat dilakukan oleh guru BK dengan guru mata pelajaran pada masing-masing tahap diagnosa kesulitan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pengumpulan data, pada tahap ini guru BK bersama dengan guru mata pelajaran dapat bekerjasama dalam mengumpulkan data siswa meliputi jenis data yang akan dikumpulkan, alat yang digunakan, kemudian saling memadukan data yang telah terkumpul;
- 2) Tahap pengolahan data, pada tahap pengolahan data bentuk kerjasama yang dapat dilakukan oleh guru BK dengan guru mata

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pelajaran yaitu keduanya dapat saling menginformasikan dan memadukan data siswa agar dapat digunakan untuk kepentingan identifikasi dan diagnosis

- 3) Tahap diagnosis, pada tahap ini guru BK bersama dengan guru mata pelajaran dapat bekerjasama dalam bentuk saling menginformasikan data yang diperlukan guna menganalisis siswa, memadukan hasil temuan keduanya dalam menganalisis masalah siswa dan membahas kembali untuk menentukan karakteristik dan faktor- faktor penyebab masalah siswa, serta siswa yang perlu diprioritaskan untuk mendapat bantuan
- 4) Tahap prognosis, bentuk kerjasama yang dapat dilakukan guru BK dengan guru mata pelajaran pada tahap ini antara lain mendiskusikan kasus siswa dengan pihak lainnya yang diperkirakan terlibat dalam proses pemberian bantuan, serta mendiskusikan alternatif bantuan yang akan diberikan
- 5) Tahap treatment, pada tahap ini guru BK bersama dengan guru mata pelajaran memantau kegiatan siswa selama pelaksanaan bantuan berlangsung, mengadakan layanan yang melibatkan dua pihak, misalnya bimbingan kelompok
- 6) Tahap evaluasi, kerjasama yang dapat terjalin antara guru BK dengan guru mata pelajaran adalah keduanya dapat saling menganalisis hasil pengamatan serta mendiskusikan rencana tindakan lanjutan untuk siswa yang gagal atau belum menunjukkan perubahan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kerjasama dikaitkan dengan guru mata pelajaran dalam pelayanan bimbingan dan konseling seperti dikemukakan oleh Neviyarni (2009:108) bahwa kerjasama guru pembimbing dengan guru mata pelajaran adalah untuk:

- 1) Untuk membimbing siswa mengenal prasyarat penguasaan materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik
- 2) Membimbing peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar,
- 3) Membimbing peserta didik untuk menggunakan sarana dan prasarana belajar secara efektif
- 4) Membimbing peserta didik untuk mengenal keadaan diri pribadinya dalam rangka mengoptimalkan prestasinya
- 5) Membimbing peserta didik dalam mengenal dan memanfaatkan lingkungannya untuk belajar
- 6) Membimbing kegiatan kelompok belajar peserta didik
- 7) Menjadi narasumber bagi guru mata pelajaran.¹⁸

2. Guru Bimbingan Konseling

a. Definisi Guru Bimbingan Konseling

Secara etimologi, bimbingan dan konseling terdiri dari dua kata yaitu bimbingan dan konseling berasal dari kata *counseling*. Dalam praktek bimbingan dan konseling merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan. Keduanya merupakan bagian yang integral.

¹⁸ Wikan Galuh, *Analisis Deskriptif: Kerjasama Antara Konselor Dengan Guru Bidang Studi*, Vol.4 No.2, 2017, hal.101

Bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh pembimbing kepada individu melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya, agar konseling memiliki kemampuan atau kecakapan melihat dan menemukan masalahnya serta mampu memecahkan masalahnya sendiri.

Selanjutnya, Soetjipto dan Raflis Kosasi mengemukakan pengertian guru bimbingan dan konseling sebagai berikut: “Guru bimbingan dan konseling adalah orang yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling terhadap sejumlah peserta didik”.¹⁹

Pendapat-pendapat yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli diatas dapat diartikan bahwa guru bimbingan dan konseling berbeda dengan guru-guru lainnya (guru bidang studi atau guru mata pelajaran). Perbedaan ini terlihat dari pembelajaran yang diberikan dan juga tanggung jawab pengajarannya. Jika guru bidang studi atau mata pelajaran bertanggung jawab terhadap mata pelajaran yang diajarkannya, maka guru bimbingan dan konseling jauh lebih luas dari tenaga pendidik lainnya.

b. Tugas dan tanggung jawab guru bimbingan dan konseling

Peran dan tanggung jawab bimbingan dan konseling dalam Keputusan Menpan No. 84 tahun 1993 dalam Bab II Pasal 3 yang

¹⁹ Soetjipto dan Raflis Kosasi, *Profesi Keguruan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 98.

diikuti oleh Thantawy R, tanggung jawab guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut: Menyusun program bimbingan dan konseling yaitu membuat rencana persiapan pelayanan bimbingan dan konseling dalam bidang pribadi sosial, bimbingan belajar, bimbingan kelompok, informasi dan konseling kelompok. Melaksanakan program bimbingan dan konseling yaitu melakukan pelayanan dalam bidang bimbingan pribadi, belajar dan karir serta 7 jenis layanan yaitu layanan informasi, orientasi, penempatan, pembelajaran, konseling pribadi, bimbingan kelompok dan konseling kelompok.²⁰

Selanjutnya menurut Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kepala BAKN. No: 0433/P/1993 dan No: 25 tahun 1993, bahwa guru bimbingan dan konseling mempunyai tugas, yaitu: “Tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah. Ketentuan untuk guru bimbingan dan konseling dalam melaksanakan tugasnya, yaitu 1 orang guru bimbingan dan konseling memberikan layanan kepada 150 peserta didik.”²¹

Pendapat-pendapat di atas dapat diartikan bahwa tugas dan tanggung jawab seorang guru bimbingan dan konseling cukup berat. Guru bimbingan konseling adalah tenaga profesional yang memiliki keahlian khusus dalam melaksanakan tugasnya yaitu memberikan

²⁰ Keputusan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 84 Tahun 1993, hlm. 1.

²¹ Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kepala BAKN. No: 043/P/1993 dan No: 25 tahun 1993.

layanan bimbingan dan konseling kepada peserta didik agar peserta didik mencapai perkembangan yang optimal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Guru Mata pelajaran

a. Definisi Guru Mata Pelajaran

Menurut Dewa Ketut Sukardi guru mata pelajaran adalah pelaksanaan pengajaran dan pelatihan serta bertanggung jawab memberikan informasi tentang peserta didik²². Sedangkan menurut Prayitno mengatakan bahwa guru mata pelajaran merupakan penanggung jawab dan tenaga ahli dalam mata pelajaran tertentu. Selain itu guru mata pelajaran juga sangat berperan sebagai pengajar yang mempunyai tugas sebagai pentransfer ilmu pengetahuan yang sesuai dengan latar belakang pendidikan yang dia miliki.²³

Sutirna menyatakan bahwa guru mata pelajaran memiliki peranan yang harus dilaksanakan yaitu berperan sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing. Sebagai pendidik guru mata pelajaran bekerja lebih dari sekedar sebagai tenaga pengajar, karena guru mata pelajaran tidak hanya memberikan materi pelajaran yang selalu disampaikan kepada peserta didik tetapi lebih dari itu seperti mengajarkan tentang sikap, nilai-nilai kehidupan, kepribadian dan sebagainya.²⁴

²² Dewa Ketut Sukardi *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 90.

²³ Prayitno, *Pelayanan BK: Sekolah Lanjutan Pertama (SLTP)*, (Jakarta: Bina Sumber Daya, 2003) MIPA, hlm. 51.

²⁴ Sutirna, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2013), hlm. 35.

b. Peranan Guru Mata Pelajaran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peranan guru mata pelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik yang memperoleh hasil belajar rendah dilihat dari diagnosis, peranan yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran sudah baik.

Menurut Aunurrahman bantuan yang diberikan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sesuai dengan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik hal ini dapat diberikan seperti bimbingan belajar kelompok, pengajaran remedial. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik agar tercapainya suatu pembelajaran yang semestinya.²⁵

Kemudian menurut Abu Ahmadi bantuan yang akan diberikan kepada peserta didik kesulitan belajar berupa meninjau kembali proses pembelajaran yang diberikan oleh guru serta penilaian yang diberikan secara tepat sampai pada saat yang telah diperkirakan.²⁶

Guru mata pelajaran memiliki tiga peran yang harus dijalankan ketika melaksanakan tugasnya, yaitu sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing. Sebagai pendidik, guru bertugas lebih daripada sekedar sebagai tenaga pengajar. Artinya, guru tidak hanya memberika materi pembelajaran yang selalu disampaikan kepada peserta didik tetapi

²⁵ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta CV, 2010), hlm. 197.

²⁶ Abu Ahmadi. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 96.

lebih dari itu. Yaitu mengajarkan tentang sikap, nilai-nilai kehidupan, kepribadian dan sebagainya.²⁷

4. Kecanduan *Game Online*

a. Definisi Kecanduan *Game Online*

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan seks, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja.²⁸

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan seks, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis (Badudu, J.S dan Mohammad Zain, Z, 2005).²⁹

²⁷ Sutirna. *Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), hlm. 35.

²⁸ Lestari Ayu dan Sahat Saragih, *Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*, Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 5 No. 02 Tahun 2016, hlm. 167.

²⁹ Lestari Ayu dan Sahat Saragih, *Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal*, Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 5 No. 02 Tahun 2016, hlm. 171.

Mengalami ketergantungan pada hal apapun sangatlah tidak baik, tak terkecuali pada *game online*. Perilaku bermain *game online* secara berlebihan dapat mengancam atau setidaknya merusak relasi/pekerjaan/pendidikan para pelakunya. Sebagian besar motif seseorang bermain *game online* adalah sebuah upaya pelarian diri dari perasaan negatif. Menurut Lance Dodes ada dua jenis kecanduan, yaitu *Physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap internet *game online* termasuk pada jenis *non-physical*.

Sedikitnya ada empat indikator seseorang dapat dikatakan telah mengalami kecanduan game online sebagaimana yang dikemukakan Chen dan Chang berikut ini.³⁰

- a. Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Ciri utama mereka yang mengalami kecanduan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu sesuatu secara berulang.
- b. Withdrawal (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami kecanduan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang

³⁰ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Fudhon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1, 2016.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah game online.

- c. Tolerance (toleransi). Indikator ketiga seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya.
- d. Interpersonal and helath-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah

Menurut penulis kecanduan dapat disimpulkan kecanduan merupakan suka, tertarik atau senang sekali dengan sesuatu yang menurutnya menarik, orang yang sangat suka main *game online* dapat disebut orang yang kecanduan *game online*.

Game online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.³¹ Menurut pemahaman penulis *Game online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tidak dapat dimainkan.

³¹Andri Arif Kustiawan, & Andy Widhiya Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa Timur: AE Media Grafika, 2019), hlm. 5.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti.³² Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder, seperti yang disebut Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan dalam bermain game).³³

b. Perkembangan *Game online* di Indonesia

Di Indonesia *game online* muncul pada tahun 2001, yang dimulai dengan masuknya Nexia Online. *Game online* beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari bergenre action, sport, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan berapa besarnya pasar-pasar games di Indonesia.

c. Jenis-jenis *game online*

Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre atau jenisnya menurut Aji:

- 1) *Shooter game* adalah game berjenis tembak menembak. Game pada genre ini antara lain *counter strike*, *point blank*, *call of duty*.

³²Fraldy Robert Mais, dkk, *Loc.Cit*

³³ Mita Annisa, *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar*, (Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022), hlm.15

- 2) *Adventure game* petualang adalah *game* yang paling menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti mario boss dan sonic adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.
 - 3) *Action game* adalah mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabungkan dengan *adventure game* dan menjadi genre baru *action adventure game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.³⁴
- d. Dampak negatif dan dampak positif *game* terhadap perkembangan.
- 1) Dampak negatif *game online*
 - a) Masalah sosial, banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain dengan mesin (bukan manusia), anak bisa merasa canggung dan kurang nyaman jika ada kesempatan untuk bergaul dengan temannya
 - b) Masalah komunikasi, kegiatan berkomunikasi bukan sebatas berbicara dan mendengarkan kalimat yang terucap, tetapi juga membaca ekspresi lawan bicara. Anak yang kurang bersosialisasi biasanya kesulitan melakukan hal ini.

³⁴ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hlm. 35.

c) Mengikis empati, seringkali anak menyukai jenis game yang melibatkan kekerasan seperti perang-perangan dan sebagainya. efek samping dari memainkan jenis game ini adalah terpicunya agresivitas anak dan terkikisnya empati remaja terhadap orang lain.

2) Dampak positif *game online*

- a) *Game online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi anak dengan pemain lain. bahkan dengan pemain yang berasal dari negara lain.
- b) *Game online* juga dapat berfungsi sebagai media hiburan bagi anak.
- c) *Game online* juga dapat melatih anak bekerja sama dengan teman atau kelompok.

e. Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak.

Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.³⁵

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari manipulasi terhadap karya ilmiah dan

³⁵ Sri Wahyuni, "Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online", *Jurnal Kopasta* vol. 4 (1), (2017), hlm. 33.

menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan benar-benar belum diteliti oleh orang lain. Berikut ini akan dipaparkan sebagian peneliti terdahulu yang ada kaitannya dengan maksud menghindari manipulasi.

1. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti yang bernama Nur Azmani Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru (2012) yang berjudul “Kerja Sama Guru Pembimbing dengan Guru Mata Pelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 34 Pekanbaru” Hasil penelitian mengungkapkan faktor yang mempengaruhi kerjasama guru pembimbing dengan guru mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar adalah internal dan eksternal. Perbedaannya dengan peneliti adalah penelitian Nur Azmani fokus kerjasama dalam meningkatkan motivasi belajar sedangkan peneliti lebih fokus dalam menangani kecanduan *game online*
2. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti yang bernama Novita Sari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat Padang (2014) yang berjudul “Peranan Guru Mata Pelajaran dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik yang Memperoleh Hasil Belajar Rendah”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa peranan yang dilakukan guru mata pelajaran di sekolah dalam diagnosis kesulitan belajar peserta sudah baik dan pemberian bantuan kepada peserta didik yang dirasakan mengalami kesulitan belajar sudah baik. Perbedaannya dengan peneliti adalah penelitian Novita Sari lebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



fokus ke peranan guru mata pelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik sedangkan peneliti lebih fokus ke kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*.

3. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti Roza Mairista Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh (2020) yang berjudul “Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang” Hasil penelitian mengungkapkandipicu oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol. Perbedaan penelitian Roza Mairista adalah lebih fokus kecanduan *game online* dan cara penanganannya sedangkanpeneliti fokus kerjasama antara guru BK dengan guru mata pelajaran.

C. Definisi Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis guna untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, oleh karena itu penulis menggunakan indikator kerjasama dalam menangani kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Tanggung jawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran dan terciptanya kerjasama.

Sedangkan untuk indikator kerjasama guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran dalam mengatasi kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran bekerja sama dalam menangani kecanduan *game online*.
2. Guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran saling mengingatkan siswa jika lalai dalam belajar.
3. Guru bimbingan konseling memberikan layanan khusus kepada siswa yang mempunyai masalah belajar.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan analisis naratif dengan model aktansial Greimas untuk mendapatkan data. Analisis naratif adalah analisis mengenai narasi baik narasi fiksi ataupun nonfiksi. Analisis narasi yaitu studi tentang pesan atau telaah mengenai aneka fungsi bahasa.³⁶ Penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial termasuk juga ilmu pendidikan. Penelitian kualitatif dilaksanakan untuk membangun pengetahuan melalui pemahaman dan penemuan. Ada beberapa pertimbangan peneliti sehingga memilih menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini yaitu sbagai berikut:

1. Menyesuaikan penelitian kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda.
2. Metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden.
3. Metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.³⁷

³⁶ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif-kualitatif dan R&D*, (Bandung. Alfabeta 2008), hlm. 20.

³⁷ Nurhayati, Skripsi: “*Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Menangani Kesulitan Belajar Siswa Di Mts Negeri 3 Helvetia Medan*” (Medan: UIN Sumatera Utara, 2018), hlm. 42

Suatu rencana prosedur kualitatif harus menghasilkan bagian tentang naratif yang muncul dari analisa data. Naratif dalam penelitian kualitatif menyajikan informasi dalam bentuk naskah atau gambar. Penulis dapat memasukkan pembahasan tentang kesepakatan naratif seperti: menggunakan kutipan panjang, pendek dan kutipan yang ada dalam naskah secara bervariasi, menyusun naskah percakapan, memasukkan kutipan dan penafsiran (penulis) secara bergantian menggunakan indeks untuk menandai kutipan-kutipan informan, menggunakan kata ganti orang pertama saya atau kata ganti kolektif kita dalam bentuk naratif.

Dalam penelitian ini penulis berusaha mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan subyek dan obyek penelitian ini, yang berisi bagaimana Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan *Game Online* di Sekolah menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru, kemudian disusun secara sistematis.

Pengolahan data yang diperoleh tersebut bersifat non-statistik dan karena menggunakan sifat deskriptif maka penulis hanya memaparkan semua realita yang ada untuk kemudian secara cermat dianalisa dan diinterpretasi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *snowball sampling* sebagai pendekatan dalam menemukan informan. Maka penulis memilih penelitian *deskriptif kualitatif* ini, untuk menjelaskan tentang Kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* SMA Negeri 10 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan februari sampai dengan maret dan lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Pekanbaru. Pilihan lokasi ini didasari atas kesanggupan peneliti dalam memudahkan melakukan penelitian. Dengan penelitian yang berjudul kerjasama guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran dalam menangani Kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru

Tabel III.1
Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan						
		11	12	1	2	3	4	5
1	Penyusunan proposal/desain							
2	Seminar proposal							
3	Penyusunan instrument							
4	Penelitian lapangan							
5	Penyusunan laporan							
6	Ujian							

Keterangan :

- 11 : November
- 12 : Desember
- 1 : Januari
- 2 : Februari
- 3 : Maret
- 4 : April
- 5 : Mei

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran serta siswa sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* dan penyebab kecanduan .

D. Informan Penelitian

Dengan ini yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini 4 guru bimbingan konseling dan 3 guru mata pelajaran dan selanjutnya peneliti mewawancarai 3 siswa yang kecanduan *game online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Wawancara, merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara mengumpulkan data dengan cara mengajukan suatu pertanyaan kepada yang akan di mewawancarai. Peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan kepada guru Bimbingan Konseling tentang kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data dilaksanakan setelah data di lapangan berhasil dikumpulkan dan diorganisasikan dengan baik. Hal ini dilakukan setelah peneliti mendapatkan verbatim hasil wawancara dan pengorganisasian data lebih mudah untuk dilakukan dan dipahami. Analisis dilakukan dengan mencatat kronologis peristiwa yang penting dan relevan serta insiden kritis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdasarkan urutan kejadian serta menjelaskan proses yang terjadi selama wawancara berlangsung dan juga isu-isu pada wawancara yang penting dan sejalan serta relevan dalam penelitian.

Analisis tematik merupakan proses mengkode informasi yang dapat menghasilkan daftar tema, model tema atau indikator yang kompleks, kualifikasi yang biasanya terkait dengan tema itu, atau hal-hal di antara atau gabungan dari yang telah disebutkan. Tema-tema tersebut memungkinkan interpretasi fenomena. Suatu tema dapat diidentifikasi pada tingkat termanifestasi (*manifest level*), yakni yang secara langsung dapat terlihat. Suatu tema juga dapat ditemukan pada tingkat laten (*latent level*), tidak secara eksplisit terlihat tetapi mendasari atau membayangi (*underlying the phenomena*). Tema-tema dapat diperoleh secara induktif dari informasi mentah atau diperoleh secara deduktif dari teori atau penelitian-penelitian sebelumnya.³⁸

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁸ Poerwandari, Kristi, "Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia", (Jakarta : Fakultas Psikologi UI 2005).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan serta penyajian data analisis data pada bab tedahulu tentang kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* di SMA Negeri 10 Pekanbaru dapat disimpulkan sebagai berikut:.

1. Bentuk kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* adalah
 - a. Saling berbagi informasi mengenai sikap dan perilaku siswa terutama siswa yang kecanduan bermain *game online*
 - b. Mengalih tangan masalah-masalah yang dialami siswa oleh guru mata pelajaran kepada guru bimbingan konseling
 - c. Mengadakan pertemuan antara orang tua, guru, dan siswa yang bersangkutan
2. Faktor pendukung dan penghambat kerjasama guru BK dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online* adalah:
 - a. Faktor Pendukung
 - 1) Personil sekolah mendukung kerjasama guru bimbingna konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan *game online*.
 - 2) Sarana dan prasarana yang mendukung



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Faktor Penghambat

- 1) Latar belakang guru BK bukan berasal dari S1 bimbingan konseling
- 2) Keterbatasan waktu untuk melakukan layanan bimbingan konseling
- 3) Kesibukan dan perhatian orang tua kurang dalam mengontrol anak bermain *game*.

3. Faktor penyebab kecanduan *game online*

- a. Faktor internal yang dapat menyebabkan siswa mengalami kecanduan *game online* yaitu keinginan yang kuat dari diri siswa untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online* dan rasa bosan yang dirasakan siswa ketika berada membuatnya semakin tertarik untuk bermain *game*.
- b. Faktor eksternal yang menyebabkan siswa kecanduan *game online* yakni lingkungan yang sangat berpengaruh sehingga menjadi itu menyebabkan kecanduan bermain *game* hingga lupa waktu dan juga jenis-jenis *game online* yang menjadi pemicu terjadinya kecanduan *game online* dengan banyak nya jenis *game online* siswa ingin terus mencoba hal yang baru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan beberapa saran yang penulis ajukan yaitu:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kepada guru bimbingan konseling untuk lebih memperhatikan permasalahan yang dihadapi siswa dalam hal ini adalah siswa yang kecanduan game online. Memberikan bimbingan terus kepada siswa sampai muncul kesadaran diri siswa untuk menjadi lebih baik lagi. Dan untuk tetap selalu menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan para guru baik guru mata pelajaran atau wali kelas dan yang terpenting adalah orang tua siswa sebab kerjasama yang terjalin akan membuat komunikasi lebih baik lagi.
- b. Kepada guru mata pelajaran agar senantiasa selalu memberikan ilmunya tanpa batas dan sabar. Meningkatkan kulaitas cara mengajar yang baik agar siswa mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan lebih peka terhadap siswa-siswa yang bermain game saat pembelajaran saat di dalam kelas.
 - c. Bagi siswa SMA Negeri 10 Pekanbaru agar selalu memilik sikap positif dan bisa mengontrol dirinya untuk tidak terlalu berlebihan dalam bermain *game online*. Harus lebih meningkatkan kesadaran diri terhadap pentingnya belajar serta terus berusaha mendapatkan nilai hasil belajar yang baik.
 - d. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan masalah yang sama kiranya dapat menjadikan skripsi ini sebagai tambahan dalam penelitian dan melakukan perbaikan dan pelaksanaan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani, 1994 *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Abu Ahmadi, 2004 *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abuddin Nata, 2003 *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Aji Candra Zebeh, 2012 *Berburu Rupiah Lewat Game online* Yogyakarta: Bouna Books.
- Amalianingsih, R. and Herdi, H.(2021) Studi Literatur Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penyelenggaraan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejurua *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, Vol 5 No (1), 50-56.
- Anas Salahudin. *Bimbingan dan Konseling*. (Bandung: Pustaka Setia. 2010)
- Andri Arif Kustiawan, & Andy Widhiya Utomo, 2019 *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: AE MEDIA GRAFIKA.
- Andri Arif Kustiawan, & Andy Widhiya Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa Timur: AE Media Grafika, 2019)
- Aunurrahman, 2010 *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta CV.
- C. Z. Aji, 2012 *Berburu Rupiah Lewat Game online*, Jakarta: Bounabooks.
- Candra Zebeh Aji, 2012 *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Yogyakarta: Bouna Books.
- Dewa Ketut Sukardi, 2010 *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Endriani , A (2018). Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Siswa VIII SMPN 6 Praya. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1 (2).
- Erlyzal Novrialdy, 2019, Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi* 2, 151.
- Fraldy Robert Mais, dkk, *Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja*, *Jurnal Keperawatan (JKp)*, Volume 8 Nomor 2 Tahun 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Henry Samuel, 2005 *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1, Tahun 2016
- Kemendikbud. (2014). “*Permendiknas No 111: Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*”.
- Keputusan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 84 Tahun 1993.
- Lestari Ayu dan Sahat Saragih, Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal, *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5 No. 02 Tahun 2016
- Melisa Adriani, dkk, *Kerjasama Guru Bimbingan Dan Konseling Dengan Guru Mata Pelajaran Dalam Mengembangkan Cara Belajar Siswa*, *Jurnal Ilmiah Konseling (E-Journal)* Vol. 2 No. 1, Tahun 2013
- Mita Annisa, Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar, (Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022)
- Nana Syaodih Sukmahdinata, 2001 *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poernomo, E., & Timur, A. B. U. P. N. V. J. (2006). Pengaruh kreativitas dan kerjasama tim terhadap kinerja manajer pada PT. Jesslyn K Cakes Indonesia cabang Surabaya. *Jurnal Ilmu-Ilmu Ekonomi*, 6 (2), 102-108.
- Poerwandari, Kristi. (2005). “*Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*”. Jakarta : Fakultas Psikologi UI.
- Prayitno, 2003 *Pelayanan BK : Sekolah Lanjutan Pertama (SLTP)*, Jakarta: Bina Sumber Daya.
- Riswani, 2014 *Konsep Dasar Bimbingan dan Konseling*, Pekanbaru: Suska Press.
- Soetjipto dan Rafli Kosasi, 2004 *Profesi Keguruan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Wahyuni, (2017). Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta* vol4 (1), 28-40.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sugiyono, 2010 *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabea.
- Supardi, 2014 *Kinerja Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kepala BAKN. No: 043/P/1993 dan No: 25 tahun 1993.
- Suurna, 2013 *Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Tohirin, (2013) *Potensi Siswa dan Kebijakan Pelayanan Bimbingan Konseling Studi Kasus Terhadap Siswa Komunitas Adat Terpencil Suku Sakai di SMAN 1 Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis*, Vol. 5 (1).
- W.F.S. Poerwadarminta, 1985 *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Wawan Waldiyansah, (2021). *Hubungan Manajemen Waktu Terhadap Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang*. *Socio Humanus* Vol. 3 (1), 24.
- Wikan Galuh, 2017, *Analisis Deskriptif: Kerjasama Antara Konselor Dengan Guru Bidang Studi*, Vol.04 No.2
- Zakiah Darajat, Dkk, 2004 *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KLASIKAL SMA NEGERI 10 PEKANBARU

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi dan Karir
C	Topik / Tema Layanan	Cara Berkomunikasi Yang Baik
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Umum	Peserta didik/konseli memiliki pemahaman yang cukup mengenai cara berkomunikasi yang baik
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengetahui pengertian dari komunikasi 2. Peserta didik mampu memahami manfaat dan guna berkomunikasi 3. Peserta didik mengetahui cara berkomunikasi dengan baik 4. Peserta didik mampu menerapkan terhadap kehidupan sehari-hari
G	Sasaran Layanan	Siswa Kelas X
H	Materi Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dari komunikasi 2. Cara berkomunikasi dengan baik 3. Tujuan dari berkomunikasi bagi kehidupan sehari-hari 4. Manfaat yang dapat dirasakan bagi individu atau sekelilingnya
I	Waktu	1 x 40 Menit (1 kali pertemuan)
J	Sumber	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wisman, Y. (2017). Komunikasi efektif dalam dunia pendidikan. <i>Jurnal Nomosleca</i>, 3(2). 2. Syahrin, A., & bin As, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Audiovisual dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di SMA Negeri 3 Takengon. <i>KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i>, 1(1), 21-31.
K	Metode/Teknik	Diskusi / Ceramah
L	Media / Alat	Laptop
M	Pelaksanaan	Langkah-langkah kegiatan layanan
	Tahap	Uraian Kegiatan
	1. Tahap Awal /	1. Pembukaan (salam dan berdoa)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

N	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 3. Menanyakan kesiapan kepada peserta didik
	2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan mengenai informasi mengenai kedisiplinan 2. Menyampaikan makna dari materi yang membahas mengenai kedisiplinan terhadap kehidupan sehari-hari. 3. Guru BK meminta siswa untuk mampu menyusun jadwal kegiatan sehari-hari siswa.
	3. Tahap Penutup	Mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
N	Evaluasi	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Proses 2. Evaluasi Hasil 	<p>Evaluasi proses:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan. 2. Keaktifan peserta didik dalam bertanya, dan memberikan Argumen dan tanggapan. <p>Evaluasi hasil:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan 2. Proaktif siswa dalam mengikuti kegiatan layanan peminatan dan perencanaan individual berikutnya.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Bimbingan Konseling

H. Sri Wahyuni, S.Pd, M.M
NIP. 19630104 198503 2 000

Wina Fitrisian, S.Psi
NIP. 19850819 201001 2 000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA

KERJASAMA GURU BIMBINGAN DENGAN GURU MATA

PELAJARAN DALAM MENANGANI KECANDUAN *GAME ONLINE* DI

SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 10 PEKANBARU

NO	Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Pertanyaan
1	Faktor penyebab kecanduan <i>game online</i> di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru	Faktor internal	a. Pengetahuan siswa terhadap kecanduan <i>game online</i> b. Dampak kecanduan <i>game online</i>	4 8
		Faktor eksternal	a. Jenis-jenis <i>game online</i> b. Lingkungan siswa	6 7
2	Bentuk kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru	Pelaksanaan	a. Kerjasama guru bimbingan konseling b. Bentuk kerjasama guru bimbingan konseling c. Dukungan guru mata pelajaran dalam layanan bimbingan konseling	9 10 11
3	Faktor pendukung	Faktor internal	a. Latar belakang guru bimbingan	1

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kerjasama guru bimbingan konseling guru mata pelajaran di Sekolah Menengah Negeri Pekanbaru	Faktor eksternal	konseling	2,3,5
		b. Keterampilan guru bimbingan konseling	
		a. Faktor pendukung kerjasama	12
		b. Faktor penghambat kerjasama	13



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

PEDOMAN WAWANCARA**TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN KONSELING**

Nama Informan :
 Status Jabatan : Guru Bimbingan Konseling
 Jenis Kelamin :
 Tanggal Wawancara :
 Tempat Wawancara :

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini bu	
2	Apa latar belakang pendidikan ibu	
3	Apa alasan ibu menjadi guru BK	
4	Bagaimana pengalaman ibu setelah atau sebelum jadi guru BK	
5	Apa pendapat ibu tentang <i>game online</i>	
6	Apakah ibu pernah memberikan informasi tentang dampak bahaya dari kecanduan <i>game online</i>	
7	Bagaimana cara ibu mengetahui siswa yang bermain <i>game online</i>	
8	Apa jenis <i>game online</i> yang dimainkan siswa yang ibu ketahui	
9	Menurut ibu apakah lingkungan siswa berpengaruh terhadap kecanduan <i>game online</i>	
10	Apa dampak yang terjadi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	
11	Apakah ibu melakukan kerjasama dalam menangani kecanduan <i>game online</i> pada siswa	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN KONSELING

Nama Informan : Suyani, S.Pd
 Status Jabatan : Guru Bimbingan Konseling
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 21 Februari 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini bu	Ibu mengajar disini sejak tahun 2000 ajaran baru bulan juni
2	Apa latar belakang pendidikan ibu	Ibu tamatan Psikologi Pendidikan di UMSU
3	Apa alasan ibu menjadi guru BK	Sebenarnya ibu tidak ada alasan karena dari awalnya ibu tidak mau menjadi guru dan ibu anggap ini sudah jalannya ibu menjadi guru BK
4	Bagaimana pengalaman ibu setelah atau sebelum jadi guru BK	Menyenangkan dan pasti ada nya suka dan duka selama ini yang ibu rasakan ya menyenangkan sudah banyak berbagai macam siswa yang ibu tangani
5	Apa pendapat ibu tentang <i>game online</i>	Yaa sebenarnya <i>game online</i> itu menurut saya boleh-boleh saja dimainkan sampai kecanduan karena Kalau sudah kecanduan anak itu akan merusak diri anak itu sendiri
6	Apakah ibu pernah memberikan informasi tentang dampak bahaya dari kecanduan <i>game online</i>	Secara langsung tidak karena saya pribadi tidak masuk kelas tetapi dari media sosial tuh kita

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p>kirim ke grup konseling dan guru BK yang lainnya memberikan informasi kepada siswanya</p>
7	<p>Bagaimana cara ibu mengetahui siswa yang bermain <i>game online</i></p>	<p>Caranya kita panggil siswa yang bermasalah kita tanya kenapa tidak mengikuti pelajaran secara individu dan kita cari informasi kepada orang tua dan temannya nah disitu lah baru tau kalau siswa itu sering bermain <i>game</i></p>
8	<p>Apa jenis <i>game online</i> yang dimainkan siswa yang ibu ketahui</p>	<p>Itu ibu kurang tau juga ya apa ya dibilang tau ibu gak tau namanya tetapi kalau nampak langsung ibuk tau</p>
9	<p>Menurut ibu apakah lingkungan siswa berpengaruh terhadap kecanduan <i>game online</i></p>	<p>Sangat berpengaruh sekali karena siswa sekarang lebih banyak diluar dari pada dirumah otomatis dia jadi ikut-ikutan bermain</p>
10	<p>Apa dampak yang terjadi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i></p>	<p>Dampaknya malas belajar, suka ngelawan pada orang tua, tiak patuh terhadap orang tua otomatis dia sering meminta uang karena bermain kalau tidak dikasih marah-marah dia kepada orang tuanya.</p>
11	<p>Apakah ibu melakukan kerjasama dalam menangani kecanduan <i>game online</i> pada siswa</p>	<p>Ada, kerjasama nya bukan sama guru aja namun sama orang tua juga karena orang tua yang tau semua kegiatan anak- anaknya</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		karena <i>game online</i> nih ada yang berkelompok mainnya ada yang sendiri juga
12	Apa bentuk kerjasama yang ibu lakukan dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Contohnya seperti guru nya memberikan informasi kepada guru BK siswa-siswanya yang bermasalah ya contoh bermain <i>game</i> dan perilaku siswa saat mengikuti pelajaran dikelas.
13	Ada gak bu cara khusus atau pun teknik dalam menangani siswa yang bermain <i>game online</i>	Secara teknik sih gaada namun kadang siswa tuh dipanggil keruangan BK dan ditanya masalahnya seperti kemudian dinasehatin
14	Apakah ada perubahan setelah dilakukan nya kerjasama bu	Ya pasti adalah walaupun tidak banyak namun sedikit ada
15	Apakah guru mata pelajaran mendukung penuh kegiatan layanan bimbingan dan konseling disekolah ini	Ya mendukung lah karena kalau kita tidak ada kerjasama sama guru bidang studi maupun wali kelasnya juga tidak bisa berjalan karena yang tau masalah anak kehadiran anak itu tau guru bidang studi
16	Apa faktor pendukung kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Kalau faktor pendukung nya komunikasi lah pihak sekolah nya
17	Apa faktor penghambat kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam	Ya ada sih tapi gimana ya pasti ada lah ya seperti orang tuanya karena banyak orang tua

	menangani kecanduan <i>game online</i>	sekarang yang sibuk dan kurang memperhatikan anak-anaknya mungkin karena sibuk
18	Bagaimana harapan ibu terhadap siswa yang bermain <i>game online</i>	Harapannya pasti yang baik-baik aja ya boleh saja bermain tapi jangan terganggu hal-halyang lain seperti sekolah dan lainnya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN KONSELING

Nama Informan : Andriyani, S.Pd
 Status Jabatan : Guru Bimbingan Konseling
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 22 Februari 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini bu	Ibu mengajar disini sudah hampir 5 tahun, sebelumnya ibu di Sma siak hulu lalu dimutasi kesini
2	Apa latar belakang pendidikan ibu	Ibu tamatan Pendidikan Luar Biasa STKIP Bandung
3	Apa alasan ibu menjadi guru BK	Ibu tertarik aja jadi guru BK senang aja ada anak bermasalah ibu kasih nasehat karena dari dulu orang tidak banyak yang mau jadi guru BK
4	Bagaimana pengalaman ibu setelah atau sebelum jadi guru BK	Banyak sih pengalaman suka duka nya tapi pengalaman banyak ibuk waktu disekolah lama sudah banyak sekali masalah yang ibu tangani sampai saat ini terhadap siswa
5	Apa pendapat ibu tentang <i>game online</i>	Menurut ibu <i>game online</i> permainan yang mengasyikkan sehingga anak lupa untuk belajar semua sudah bermain dari yang muda sampai yang tua
6	Apakah ibu pernah memberikan informasi tentang dampak bahaya dari kecanduan <i>game online</i>	Sudah dikasih tau sama siswa nya tergantung siswanya bagaimana lagi kalau istilah nya kalau orang sudah kecanduan itu tergantung dirinya yang bisa merubah dirinya ya dirinya sendiri

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		lagi, kita sebagai guru nya sudah ngasih tau kepada mereka dampak negatif dari game tersebut
7	Bagaimana cara ibu mengetahui siswa yang bermain <i>game online</i>	Dari nilainya malas mengerjakan tugas setelah itu kita panggil akhirnya mengaku, kebanyakan anak diawal tidak ngaku sih
8	Apa jenis <i>game online</i> yang dimainkan siswa yang ibu ketahui	Yang ibu tau sih itu <i>ML PUBG</i> tapi kebanyakan anak-anak main yang dua itu sih
9	Menurut ibu apakah lingkungan siswa berpengaruh terhadap kecanduan <i>game online</i>	Sangat berpengaruh karena mereka kan mainnya sama-sama, kadang saya tengok sambil bermain tuh bisa ngomong langsung. Penyebabnya mungkin karena sama-sama bosan kebanyakan anak zaman sekarang mudah bosan dan ingin mencoba hal-hal yang baru
10	Apa dampak yang terjadi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Itu tadi malas belajar,tugas tidak dikerjakan karena keasyikan main game
11	Apakah ibu melakukan kerjasama dalam menangani kecanduan <i>game online</i> pada siswa	Ada kerjasama, dan sama orang tua juga sekolah kan baru-baru ini kemaren daring, jadi itu
12	Apa bentuk kerjasama yang ibu lakukan dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Kalau kami kan sudah ada anak bimbingannya masingmasing contohnya ibu pegang kelas 10 jadi mana ada anaknya yang bermasalah langsung dihubungnya ibuk, nah disitu kita

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

		panggil anak nya kita nasehati kalau anaknya tidak juga berubah besok nya panggil lagi orang tua
13	Ada gak bu cara khusus atau pun teknik dalam menangani siswa yang bermain <i>game online</i>	Paling kita panggil anak tuh kita tanya dari hati ke hati dan kita kasih solusi setelah itu kalau tidak ada perubahan panggil orang tua kalau tidak juga kita lempar ke waka dan yang terakhir sih kekepala sekolah
14	Apakah ada perubahan setelah dilakukan nya kerjasama bu	Insyaallah ada setelah dipanggil ada perubahan kalau anak yang tidak mau berubah ya mungkin anaknya tidak niat sekolah
15	Apakah guru mata pelajaran mendukung penuh kegiatan layanan bimbingan dan konseling disekolah ini	Sangat mendukung sekali
16	Apa faktor pendukung kerjasama guru mata bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Faktor pendukung nya ya itu lah tentang nilai anak, dan juga dari data anak contohnya piket disitu kan kita tau anak yang jarang masuk, sering terlambat lalu kita panggil
17	Apa faktor penghambat kerjasama guru mata bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Menurut ibu sih faktor penghambat nya orang tua karena orang tua yang tau tentang anaknya apa aja kegiatannya dan kadang kalau orang tua dipanggil kesekolah jarang datang juga, mungkin karena sibuk juga
18	Bagaimana harapan ibu	Harapan ibu bisa dia membagi waktu



terhadap siswa yang bermain <i>game online</i>	yang penting didahulukan karena dizaman sekarang kita tidak bisa pulak melarangnya untuk bermain game karena zaman sekarng sudah canggih, intinya sih bisa membagi waktu
--	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN KONSELING

Nama Informan : Astur, S.Pdi
 Status Jabatan : Guru Bimbingan Konseling
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Tanggal Wawancara : 24 Februari 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1	Sudah berapa lama bapak mengajar disini pak	Lebih kurang 6 tahun saya mengajar disini
2	Apa latar belakang pendidikan bapak	Saya tamatan Bimbingan Konseling di Uin Suska Riau
3	Apa alasan bapak menjadi guru BK	Alasan saya gaada dulu saya disarankan mengambil jurusan BK awal masuk kuliah karena kata guru-guru dulu jurusan BK nih besar peluangnya dan suatu saat sangat dibutuhkan dan memang betul
4	Bagaimana pengalaman bapak setelah atau sebelum jadi guru BK	Kalau dikaji pengalaman sebagai guru baru tentunya pengalaman tidak sebanyak guru yang lain tentu suka duka nya ada namun tidak terlalu banyak, kalau guru BK tuh berhadapan dengan makhluk sosial dan mereka merasa terbantu ada pulak rasa kepuasan tersendiri bagi kita, kalau duka nya mungkin kita berhadapan dengan orang tua

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		siswa lalu kita dibentak dan mungkin membuat kita menjadi down dan mental kita sedang diuji dan disitu sih dukanya
	Apa pendapat bapak tentang <i>game online</i>	Pendapat saya tentang <i>game</i> orang yang membuat atau kreatornya bagaimana cara orang yang memainkannya bisa menjadi candu dari level ke level berikutnya yang mana orang tadi bisa jadi malas, ngapa-ngapain itu sih menurut saya
6	Apakah bapak pernah memberikan informasi tentang dampak bahaya dari kecanduan <i>game online</i>	Secara spesifik sih belum ada cuman dampak dari bahaya internet media sosial ada dan dari situ langsung disampaikan bahaya dari <i>game online</i>
7	Bagaimana cara bapak mengetahui siswa yang bermain <i>game online</i>	Cara mengetahuinya siswa yang jarang datang kesekolah atau terlambat dan pas ditanya itu efek dari bermain <i>game</i> semalaman dan tidak tidur dan ada juga pas guru menjelaskan sebagian siswa dibelakang sambil-sambilan bermain <i>game</i> dulu kan dilarang membawa hp sekarang kan sudah diperbolehkan
	Apa jenis <i>game online</i> yang dimainkan siswa yang bapak ketahui	Kebanyakan yang sering dipakai saya tau itu <i>ML</i> kadang <i>PUBG</i>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		tapi saya kurang update juga krena tidak terlalu hobbi dan tidak suka
6	Menurut bapak apakah lingkungan siswa berpengaruh terhadap kecanduan <i>game online</i>	Lingkungan sekarang sangat berpengaruh sekali karena zaman sekarang orang bermain <i>game</i> sudah merata
10	Apa dampak yang terjadi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Dampaknya siswa kurang fokus terhadap pembelajaran malas belajar dan sering begadang
11	Apakah bapak melakukan kerjasama dalam menangani kecanduan <i>game online</i> pada siswa	Iya bekerjasama dengan wali kelas dan orang tua juga
12	Apa bentuk kerjasama yang bapak lakukan dengan guru mata pelajaran dalam menangani kacanduan <i>game online</i>	biasanya berbagi informasi kalau ada siswa yang bermasalah kita panggil lalu tindak lanjuti kemudian kalau tidak bisa ke orang tua dan terakhir kepihak sekolah lagi
13	Ada gak pak cara khusus atau pun teknik dalam menangani siswa yang bermain <i>game online</i>	Secara khusus tidak ada paling kita panggil dan kita tanya alasannya barukah disitu kita beri nasehat
14	Apakah ada perubahan setelah dilakukannya kerjasama pak	Perubahannya mungkin belum tercapai seratus persen tapi ada mungkin karena sudah malu dipanggil terus atau sudah kenak marah juga dirumah jadi mereka bisa merubahnya sedikit demi sedikit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15	Apakah guru mata pelajaran mendukung penuh kegiatan layanan bimbingan dan konseling disekolah ini	Kalau selama ini alhamdulillah mendukung mensupport apapun kegiatannya
16	Apa faktor pendukung kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Kalau faktor pendukung tentunya kita merekap dulu absen sekolah, absen guru mapel dan wali kelas dan setelah itu kita tanya juga terkait dengan tugas dan disitu tau faktor anak itu kendalanya dimana
17	Apa faktor penghambat kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Adanya keterbatasan waktu apalagi sekarang sekolah terbagi jam nya ada yang sif pagi dan ada yang sif siang, itu sih peggambatnya
18	Bagaimana harapan bapak terhadap siswa yang bermain <i>game online</i>	Harapan kami maksimalkan waktu kalian untuk belajar posisi kan lah diri kalian sebagai seorang pelajar pokokkan yang utama dulu belejar belajar, bermain ya bermain gunakan lah waktu kalian dengan baik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN KONSELING

Nama Informan : Wina Fitrisian, S.Psi
 Status Jabatan : Guru Bimbingan Konseling
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 25 February 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini	Ibu disini sejak tahun 2010 sampai sekarang
2	Apa latar belakang pendidikan ibu	Saya tamatan S1 Psikologi di UIN Suska Riau walaupun sebenarnya bukan asli BK tapi menurut saya sejalan aja dengan BK
3	Apa alasan ibu menjadi guru BK	Menarik bisa berbagi cerita sama juga dengan jurusan ibuk, dan ditugaskan SK PNS 2010
4	Bagaimana pengalaman ibu setelah atau sebelum jadi guru BK	Banyak sharing, berbagi informasi dan cukup berperan penting disekolah
5	Apa pendapat ibu tentang <i>game online</i>	<i>Game online</i> sekarang sudah sangat meresahkan anak-anak yang bermain game sudah tidak tidur semalaman cuman gara-gara <i>game online</i>
6	Apakah ibu pernah memberikan informasi tentang dampak bahaya dari kecanduan <i>game online</i>	Sudah mungkin kalau kita tidak kasih tau tentang bahaya <i>game</i> mereka sudah tau juga bahaya dari <i>game</i> cuman mereka indahkan lagi ya

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Bagaimana cara ibu mengetahui siswa yang bermain <i>game online</i>	Sambil belajar mereka tetap bermain <i>game</i> , dan sering datang terlambat karena tidak tidur semalaman
8	Apa jenis <i>game online</i> yang dimainkan siswa yang ibu ketahui	ML, PUBG intinya sih yang perang-perangan
9	Menurut ibu apakah lingkungan siswa berpengaruh terhadap kecanduan <i>game online</i>	Berpengaruh, efek karena bosan mungkin malas melakukan kegiatan lain dan lebih memilih main <i>game</i> terus dirumah tidak dibatasi sama orang tuanya
10	Apa dampak yang terjadi bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Terlambat kesekolah, tugas menumpuk, nilainya jadi tidak tuntas untuk disekolah itulah tuh kalau disekolah ya
11	Apakah ibu melakukan kerjasama dalam menangani kecanduan <i>game online</i> pada siswa	Ada terutama untuk anak-anak yang sering bermasalah dengan guru mata pelajaran tidak mengumpulkan tugas
12	Apa bentuk kerjasama yang ibu lakukan dengan guru mata pelajaran dalam menangani kacanduan <i>game online</i>	Kita panggil anaknya kita proses, kita bikin surat perjanjian lalu kita panggil orang tua
13	Ada gak bu cara khusus atau pun teknik dalam menangani siswa yang bermain <i>game online</i>	Cara khusus belum ada karena kita juga tidak bisa melarant siswa yang bermain <i>game</i> cuman kita nasihat dan disitu mereka paham lagi bahaya dari <i>game</i> tersebut
14	Apakah ada perubahan setelah	Ada sebentar berubah nanti balik



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	dilakukan nya kerjasama bu	lagi tapi ada juga berubah memang betul berubah
15	Apakah guru mata pelajaran mendukung penuh kegiatan layanan bimbingan dan konseling disekolah ini	Dari pihak sekolah, wakil, semuanya mendung sekali
16	Apa faktor pendukung kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Kerjasama dengan guru mata pelajaran sangat didukung oleh poersonil sekolah (kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan para guru)
17	Apa faktor penghambat kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Menurut ibu sih faktor penghambat nya orang tua karena orang tua yang tau tentang anaknya apa aja kegiatannya dan kadang kalau orang tua dipanggil kesekolah jarang datang juga, dan itu balik tergantung anak nya juga
18	Bagaimana harapan ibu terhadap siswa yang bermain <i>game online</i>	Harapan ibuk ya boleh bermain game tapi bisa membagi waktunya dengan baik, manaj waktunya sebaik mungkin



TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN

Nama Informan : Dra. Zun Nurani
 Status Jabatan : Guru Mata Pelajaran
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 25 Februari 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini bu	Ibu mengajar disini sejak tahun 2000 berarti sudah 22 tahun ibu mengajar disini
1	Disini ibu mengajar mata apa pelajaran apa bu	Mata pelajaran sejarah indonesia
2	Apa pendapat ibu tentang bimbingan konseling	Menurut ibu BK itu sama dengan dokter spesialis masalah anak konsultasi ke BK masalah nilai tingkah laku
3	Apa kegiatan bimbingan konseling yang ibu ketahui	Membagikan angket psikotes dengan tujuan menentukan minat dan bakat anak umpamannya anak mau masuk jurusan apa konsulnya ke BK
4	Apakah ibu mendukung kegiatan bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Ya Mendukunglah kan program nya baik dan bagus
5	Bagaimana pendapat ibu terhadap kecanduan <i>game online</i>	Kalau sudah bermain <i>game online</i> apalagi kecanduan itu susah lagi mengatasinya secara perlahan
6	Apakah selama proses pembelajaran ibu tau siswa yang kena dampak dari bermain <i>game</i>	Tau karena terlihat dari dia belajar malas-malasan dikelas suka tidur dikelas karena begadang bermain <i>game</i>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7	Apakah siswa yang kecanduan <i>game online</i> berpengaruh dalam pembelajaran ibu	Berpengaruh nilai jadi turun tidak fokus belajar, itulah kan problema kita selama menjadi guru
8	Apa dampak bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Dampaknya ya itu tadi banyak hal negatif yang terjadi
9	Apakah guru mata pelajaran ikut berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Ada guru BK kan menugaskan sedangkan guru mata pelajaran mendorong penuh
11	Apakah ibu ada bekerja sama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Ada, apalagi guru BK disini sudah ada juga anak asuhnya masing-masing
12	Apa bentuk kerjasama yang ibu lakukan dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Bentuknya ya seperti sering berbagi informasi tentang siswa yang bermasalah kita panggil siswa kita tanya jadi tau penyebab kesalahannya karena apa baru diselesaikan sama-sama
13	Apa faktor pendukung dalam melakukan kerjasama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Pendukungnya sarana dan prasana sekolah sangat memadai
14	Apa faktor penghambat dalam melakukan kerjasama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Faktor penghambat nya paling waktu lah ya
15	Bagaimana harapan ibu tentang siswa yang bermain <i>game online</i>	Kurang-kurangnya bermain game karena game itu sangat berbahaya



TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN

Nama Informan : Sri Amalia, S.Pd
 Status Jabatan : Guru Mata Pelajaran
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 01 Maret 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini bu	Ibu mengajar disini sudah 11 tahun
2	Disini ibu mengajar mata apa pelajaran apa bu	Ibu disini sebagai guru mata pelajaran kimia
3	Apa pendapat ibu tentang bimbingan konseling	BK menurut ibu lebih cenderung ke psikologis anak, kemasalah kelakuan sikap itu larinya ke BK
4	Apa kegiatan bimbingan konseling yang ibu ketahui	Yang ibu tau sih membimbing anak, memberikan solusi kepada anak mengenai jurusan minat dan bakat ke perguruan tinggi disiplin anak biasanya lari ke BK
5	Apakah ibu mendukung kegiatan bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Ya sangat mendukung
6	Bagaimana pendapat ibu terhadap kecanduan <i>game online</i>	Game yang mencandukan kepada siswa sehingga jadi lupa waktu kalau sekedar menghilangkan rasa bosan tidak apa-apa
7	Apakah selama proses pembelajaran ibu tau siswa yang kenak dampak dari bermain <i>game</i>	Tau nampak dari cara belajarnya dan sering bertanya juga ke siswa lain
8	Apakah siswa yang kecanduan <i>game</i>	Itu tuh tergantung gurunya ya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9	online berpengaruh dalam pembelajaran ibu	kalau menurut ibu sama ibu juga ada siswa yang mencari cela pas menjeskan materi dia bermain game naumun semenjak ibu memberikan atau kek memberikan aturan udah jarang sekarang lagi
10	Apa dampak bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Malas mengerjakan tugas itu yang ibu tau
11	Apakah guru mata pelajaran ikut berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Ada apalagi pas masa daring kan anak-anak banyak yang sekolah online sambil bermain game
12	Apakah ibu ada bekerja sama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Ada sih beberapa sama guru BK
13	Apa bentuk kerjasama yang ibu lakukan dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Sama-sama memantau ya paling kek contohnya ada siswa ke gep main game sambil belajar dan mengantuk dikelas begadang semalaman karena bermain game ya ibu kasih tau ke guru BK nya dan dipanggil lalu diselesaikan secara bersama-sama
14	Apa faktor pendukung dalam melakukan kerjasama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Faktor pendukungnya ya sama-sama semua guru mata pelajaran dan pihak sekolah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14	Apa faktor penghambat dalam melakukan kerjasama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Menurut ibu sih faktor penghambat nya orang tua karena orang tua yang tau tentang anaknya apa aja kegiatannya dan kadang kalau orang tua dipanggil kesekolah jarang datang juga, mungkin karena sibuk juga
15	Bagaimana harapan ibu tentang siswa yang bermain <i>game online</i>	Harapan ibu ya kalau memang betul sudah kecandauan dan hobi main <i>game online</i> kembangkan ikut turnamen yang ada kan ada tuh diperlombakan biasanya. tapi iya belajar tetap nomor 1 pas belajar tetap belajar jangan jadikan <i>game online</i> sebagai utamanya karena kalau berhenti secara langsung itu tidak akan bisa jadi disini perlu dibimbing dan bertahap



TRANSKIP WAWANCARA DENGAN GURU MATA PELAJARAN

Nama Informan : Fitri Yanti, M.Si
 Status Jabatan : Guru Mata Pelajaran
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal Wawancara : 02 Maret 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar disini bu	Ibu mengajar sudah 22 tahun tapi di sini sdah 5 tahun
2	Disini ibu mengajar mata apa pelajaran apa bu	Yang ibu ajarkan disini sosiologi
3	Apa pendapat ibu tentang bimbingan konseling	Menurut ibu BK sangat berperan sekali terhadap siswa mewujudkan dalam mencapai tujuannya dan memantapkan hatinya setelah dia masuk SMA karena menurut ibuk SMA nih masih ngambang banyak siswa yang belum tau minat dan bakatnya apa
4	Apa kegiatan bimbingan konseling yang ibu ketahui	Guru BK melakukan bimbingan psikotes jadi anak dilihat awal masuk sekolah minat dan bakatnya dimana
5	Apakah ibu mendukung kegiatan bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Sangat dibutuhkan sekali peran seorang guru BK didalam sianak bisa membatasinya dan pengarahannya harus tetap
6	Bagaimana pendapat ibu terhadap kecanduan <i>game online</i>	Anak-anak yang terkoneksi kedalam jaringan internet



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kemudian mereka bisa secara bersama-sama melakukan permainan yang mereka sukai kemudian mereka saling main tapi ketika belajar mereka kurang fokus
	Apakah selama proses pembelajaran ibu tau siswa yang kena dampak dari bermain game	Berpengaruh apalagi dalam kesehatan anak tersebut karena kan pas upacara tuh banyak juga anak yang pingsan tumbang efek dari begadang semalaman tidak tidur karena main bermain game
8	Apakah siswa yang kecanduan <i>game online</i> berpengaruh dalam pembelajaran ibu	Tentunya contohnya kemunduran dalam pembelajaran prestasinya kena
9	Apa dampak bagi siswa yang kecanduan <i>game online</i>	Dampak nya ya sering alpa tidak masuk kelas terlambat karena begadang terus, dan ada juga selama belajar anak yang tidak fokus sambil-sambilan main <i>game</i> dibelakang, apalagi sekarang kan sekolah sudah memperbolehkan membawa hp nah kesempatan bai mereka
10	Apakah guru mata pelajaran ikut berpartisipasi dalam kegiatan bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Ikut lah pasti ikut rata-rata semua guru ikut berperan secara tidak langsung ibu juga sering bertanya kepada anak-anak why nialinya turun why terlambat
11	Apakah ibu ada bekerja sama dengan	Tentunya adalah apalagi ibuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru bimbingan konseling dalam menangani siswa yang kecanduan <i>game online</i>	mengajarkan sosiologi nilai norma penyimpangan perilaku saya yang mengajarnya tentunya butuh juga kerjasama dengan guru BK nya
12 Apa bentuk kerjasama yang ibu lakukan dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Bentuknya ya contohnya begini kemaren ada siswa yang bermasalah lalu kami telpon kan karena jarang kesekolah tapi dia tidak angkat namun dia sedang online ternyata main game kalau belum jelas ya langsung kami melakukan home visit
13 Apa faktor pendukung dalam melakukan kerjasama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Paling kita mensupport ya motivasi kemudian nasehat dikasing warning minta kepada orang tua nya untuk kontrol anaknya
14 Apa faktor penghambat dalam melakukan kerjasama dengan guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Anak yang tidak mau dinasehati, peran orang tua masih ada orang tua kurang care terhadap masalah anaknya, dan susah juga untuk hadir kesekolah kalau dipanggil
15 Bagaimana harapan ibu tentang siswa yang bermain <i>game online</i>	Harapannya ya tentunya yang baik-baik ya bermain lah selagi itu tidak mengganggu pembelajaran dan tetap hormati orang sekitar jangan sampai karena bermain game lupa akan segala hal



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama Informan : Syafiqul Hafiz
 Status Jabatan : Siswa
 Jenis Kelamin : Pria
 Tanggal Wawancara : 04 Maret 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apa pendapat ananda tentang kegiatan bimbingan konseling disekolah ini	Seru-seru aja sih guru BK nya syik friendly, mudah bergaul dengan siswa lain
2	Apa kegiatan yang sudah dilakukan guru Bimbingan konseling dan apa bentuk kegiatannya yang ananda ketahui	Angket sih kak
3	Apa pendapat ananda tentang bahaya <i>game online</i>	Permainan yang dimainkan secara <i>online</i>
4	Apakah ananda sendiri bermain <i>game online</i>	Iya kak
5	Apa faktor penyebab ananda bermain game	Karena tidak ada kegiatan lain dan akhirnya saya bosan makanya saya bermain <i>game</i>
6	Sejak kapan ananda bermain <i>game online</i>	Hmm SD kelas 6 awal pertama main nya kek ular tangga
7	Berapa kali ananda bermain <i>game online</i> dalam sehari dan kapan waktunya	Malam doang kak siap magrib sampai jam 12 an kak hampir setiap hari
8	Apa dampak yang ananda rasakan setelah bermain <i>game</i>	Dampaknya ya kak saya ketika lagi belajar saya tidak fokus dan saya jadi tidak paham pelajarannya
9	Apa jenis game online yang sering	Game perang kak dikomputer

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10	ananda mainkan	namanya faloren, mc, pubg, biasanya mabar kak
11	Apakah lingkungan sekitar ananda juga juga terpengaruh <i>game online</i>	Iya dilingkungan rata-rata semua kak kadang kawan kelas juga
12	Apa yang ananda dapat selama bermain <i>game online</i>	Fun kak, hobbi juga, dapat ilmu dapat seperti berbicara bahasa inggris dan dapat kawan baru
13	Bahaya dari bermain <i>game online</i>	Radiasi mungkin dapat membuat kita malas ketagihan daya pikir berkurang
14	Adakah usaha ananda untuk menghindari bermain <i>game online</i>	Kadang mengatur jadwal
15	Apakah ananda pernah dipanggil oleh guru bimbingan konseling terkait bermain <i>game online</i> kalau ada sudah berapa kali	Belum pernah
16	Apa harapan ananda terhadap guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Mungkin diskusi lebih banyak dengan siswa
17	Apa harapan ananda terhadap guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Lebih diperhatiin lagi siswa yang bermain game



Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama Informan : Zikri
 Status Jabatan : Siswa
 Jenis Kelamin : Pria
 Tanggal Wawancara : 07 Maret 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apa pendapat ananda tentang kegiatan bimbingan konseling disekolah ini	Biasa aja sih mungkin karena jarang jumpa
2	Apa kegiatan yang sudah dilakukan guru Bimbingan konseling dan apa bentuk kegiatannya yang ananda ketahui	Tidak tau kak
3	Apa pendapat ananda tentang bahaya <i>game online</i>	Awalnya bosan lama-lama menyenangkan
4	Apakah ananda sendiri bermain <i>game online</i>	Iya kak
5	Apa faktor penyebab ananda bermain game	Karena bosan dan tidak tau lagi mau ngapain dan ternyata bermain <i>game online</i> seru
6	Sejak kapan ananda bermain <i>game online</i>	Sejak kelas 1 SMP
7	Berapa kali ananda bermain <i>game online</i> dalam sehari dan kapan waktunya	3 sampai 4 kali biasanya mulai dari habis zuhur sampai malam
8	Apa dampak yang ananda rasakan setelah bermain <i>game</i>	Saya jadi mengantuk disekolah karena begadang
9	Apa jenis game online yang sering ananda mainkan	ML, Pubg, Pes Mobile

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10	Apakah lingkungan sekitar ananda juga juga terpengaruh <i>game online</i>	Iya terpengaruh
11	Apa yang ananda dapat selama bermain <i>game online</i>	Senang
12	Bahaya dari bermain <i>game online</i>	Kecanduan tidak mau belajar
13	Adakah usaha ananda untuk menghindari bermain <i>game online</i>	Ada pergi keluar cari aktivitas lain
14	Apakah ananda pernah dipanggil oleh guru bimbingan konseling terkait bermain <i>game online</i> kalau ada sudah berapa kali	Belum pernah
15	Apa harapan ananda terhadap guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Lebih asyik jangan terlalu garang
16	Apa harapan ananda terhadap guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Bisa lebih dekat dengan siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

TRANSKIP WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama Informan : Dimas Johan
 Status Jabatan : Siswa
 Jenis Kelamin : Pria
 Tanggal Wawancara : 07 Maret 2022
 Tempat Wawancara : SMAN 10 Pekanbaru

No	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Apa pendapat ananda tentang kegiatan bimbingan konseling disekolah ini	Arahan sih kak guru itu mengarahkan contohnya kami udah kelas 3 nih guru bk sangat berperan sekali dia mengarah kan universitas mana yang bagus dan cocok jurusan yang sesuai dan juga guru-gurunya friendly
2	Apa kegiatan yang sudah dilakukan guru Bimbingan konseling dan apa bentuk kegiatannya yang ananda ketahui	Lebih sering konsultasi sih guru bk nih kadang datang kekelas kita bertanya-tanya tenyang jalur masuk kuliah seperti apa seperti itulah lebih kurangnya
3	Apa pendapat ananda tentang bahaya <i>game online</i>	Sebenarnya game online ada positif dan negatifnya positifnya game online nih bisa menghasilkan uang, cuman dari sisi negatifnya waktu jadi banyak berkurang habis hanya di game saja konsentrasi buyar dibikannya
4	Apakah ananda sendiri bermain <i>game online</i>	Iya kak sempat dulu parah kali, sekarang agak berkurang
5	Apa faktor penyebab ananda bermain game	Awalnya coba-coba kak lama-lama jadi keenakan apalagi dulu main

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		nya cuman biasa aja sekarang udah ada tingkatan nya jadi saat itu saya semakin tertarik dan ingin selalu terus mencoba hal yang baru
6	Sejak kapan ananda bermain <i>game online</i>	Udah lama sih kak dari sd itu kalau fitur komputer ya kalau hp dari smp
7	Berapa kali ananda bermain <i>game online</i> dalam sehari dan kapan waktunya	Kadang diwaktu senggang 4-5 kali sehari darisiang dan malam juga
8	Apa dampak yang ananda rasakan setelah bermain <i>game</i>	Saya banyak jadi lupa waktu kak dan kesehatan juga terganggu sih
9	Apa jenis <i>game online</i> yang sering ananda mainkan	Fps, Sport, Pubg
10	Apakah lingkungan sekitar ananda juga juga terpengaruh <i>game online</i>	Sangat berpengaruh sih soalnya sekarang dimana-mana kawan-kawan sudah bermain <i>game</i> apalagi disekolah seperti mabar (main bareng)
11	Apa yang ananda dapat selama bermain <i>game online</i>	Rasa bosan jadi hilang kak enak aja asyik
12	Bahaya dari bermain <i>game online</i>	Kecanduan tidak mau belajar tidak fokus ke yang lain fokusnya cuman bermain <i>game</i>
13	Adakah usaha ananda untuk menghindari bermain <i>game online</i>	Ada, seperti menguranginya dan lebih fokus kemasa depan apalagi saya kan cita-citanya mau masuk polisikan kan dan ngubah mindset ngubah pola pikir karena waktu tinggal sebentar lagi kan
14	Apakah ananda pernah dipanggil	Belum pernah sih kak

	oleh guru bimbingan konseling terkait bermain <i>game online</i> kalau ada sudah berapa kali	
15	Apa harapan ananda terhadap guru bimbingan konseling dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Kalau memang ada murid yang bisa bermain game jagok apa salahnya kita dukung tapi dilain sisi juga butuh bimbingan atau kalau bisa buat eskul tentang game karena sudah ada juga sekolah buat seperti itu contohnya di jawa tapi tadi butuh diarahkan dan bimbingan jadi dari situ guru itu tau minat dan bakat siswa itu dimana
16	Apa harapan ananda terhadap guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan <i>game online</i>	Kalau menurut saya lebih kurang sama juga ya kak, kadang bermain game ini ada juga titik jenuhnya capek

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Data hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling Informan Guru
Bimbingan Konseling
Guru Bimbingan Konseling 1 (GBK1)**

Kode	Baris	Hasil Wawancara
LBK ALSN	1	Ibu tamatan Psikologi Pendidikan di UMSU
	2	Sebenarnya ibu tidak ada alasan karena dari awalnya ibu
	3	tidak mau menjadi guru dan ibu anggap ini sudah jalannya
	4	ibu menjadi guru BK
PGBK	5	Menyenangkan dan pasti ada nya suka dan duka selama ini
	6	yang ibu rasakan ya menyenangkan sudah banyak berbagai
	7	macam siswa yang ibu tangani
KGBK	8	Yaa sebenarnya game online itu menurut saya boleh-boleh
	9	saja dimainkan sampai kecanduan karena Kalau sudah
	10	kecanduan anak itu akan merusak diri anak itu sendiri
	11	Secara langsung tidak karena saya pribadi tidak masuk kelas
	12	tetapi dari media sosial tuh kita kirim ke grup konseling dan
	13	guru BK yang lainnya memberikan informasi kepada
	14	siswanya
	15	Caranya kita panggil siswa yang bermasalah kita tanya
	16	kenapa tidak mengikuti pelajaran secara individu dan kita
	17	cari informasi kepada orang tua dan temannya nah disitu lah
	18	baru tau kalau siswa itu sering bermain <i>game</i>
	19	Itu ibu kurang tau juga ya apa ya dibilang tau ibu gak tau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

20	namanya tetapi kalau nampak langsung ibuk tau
21	Sangat berpengaruh sekali karena siswa sekarang lebih
22	banyak diluar dari pada dirumah otomatis dia jadi ikut-ikutan
23	bermain
24	Dampaknya malas belajar, suka ngelawan pada orang tua,
25	tidak patuh terhadap orang tua otomatis dia sering meminta
26	uang karena bermain kalau tidak dikasih marah-marah dia
27	kepada orang tuanya
28	Ada, kerjasama nya bukan sama guru aja namun sama orang
29	tua juga karena orang tua yang tau semua kegiatan anak-
30	anaknya karena <i>game online</i> nih ada yang berkelompok
31	mainnya ada yang sendiri juga
32	Contohnya seperti guru nya memberikan informasi kepada
33	guru BK siswa-siswanya yang bermasalah ya contoh bermain
34	<i>game</i> dan perilaku siswa saat mngikuti pelajaran dikelas.
35	Secara teknik sih gaada namun kadang siswa tuh dipanggil
36	keruangan BK dan ditanya masalahnya seperti kemudian
37	dinasehatin
38	Ya pasti adalah walaupun tidak banyak namun sedikit ada
39	Ya mendukung lah karena kalau kita tidak ada kerjasama
40	sama guru bidang studi maupun wali kelasnya juga tidak bisa
41	berjalan karena yang tau masalah anak kehadiran anak itu tau
42	guru bidang studi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>PDP</p> <p>HGBK</p>	<p>43</p> <p>44</p> <p>45</p> <p>46</p> <p>47</p> <p>48</p> <p>49</p> <p>50</p>	<p>Kalau faktor pendukung nya komunikasi lah pihak sekolah</p> <p>nya</p> <p>Ya ada sih tapi gimana ya pasti ada lah ya seperti orang</p> <p>tuanya karena banyak orang tua sekarang yang sibuk dan</p> <p>kurang memperhatikan anak-anaknya mungkin karena sibuk</p> <p>Harapannya pasti yang baik-baik aja ya boleh saja bermain</p> <p>tapi jangan terganggu hal-halyang lain seperti sekolah dan</p> <p>lainnya</p>
------------------------	---	---

**Data hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling Informan Guru
Bimbingan Konseling
Guru Bimbingan Konseling 2 (GBK2)**

Kode	Baris	Hasil Wawancara
LBK	1	Ibu mengajar disini sudah hampir 5 tahun, sebelumnya ibu di
	2	Sma siak hulu lalu dimutasi kesini
	3	Ibu tamatan Pendidikan Luar Biasa STKIP Bandung
ALSN	4	Ibu tertarik aja jadi guru BK senang aja ada anak bermasalah
	5	ibu kasih nasehat karena dari dulu orang tidak banyak yang
	6	mau jadi guru BK
PGBK	7	Banyak sih pengalaman suka duka nya tapi pengalaman
	8	banyak ibuk waktu disekolah lama sudah banyak sekali
	9	masalah yang ibu tangani sampai saat ini terhadap siswa
KGBK	10	Menurut ibu <i>game online</i> permainan yang mengasyikkan
	11	sehingga anak lupa untuk belajar semua sudah bermain dari
	12	yang muda sampai yang tua
	13	Sudah dikasih tau sama siswa nya tergantung siswanya
	14	bagaimana lagi kalau istilah nya kalau orang sudah
	15	kecanduan itu tergantung dirinya yang bisa merubah dirinya
	16	ya dirinya sendiri lagi, kita sebagai guru nya sudah ngasih tau
	17	kepada mereka dampak negatif dari game tersebut
	18	Dari nilainya malas mengerjakan tugas setelah itu kita
19	panggil akhirnya mengaku, kebanyakan anak diawal tidak	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TS	20	ngaku sih
DK	21	Yang ibu tau sih itu <i>ML PUBG</i> tapi kebanyakan anak-anak
KS	22	main yang dua itu sih
KS	23	Sangat berpengaruh karena mereka kan mainnya sama-sama,
KS	24	kadang saya tengok sambil bermain tuh bisa ngomong
KS	25	langsung. Penyebabnya mungkin karena sama-sama bosan
KS	26	kebanyakan anak zaman sekarang mudah bosan dan ingin
KS	27	mencoba hal-hal yang baru
KS	28	Itu tadi malas belajar,tugas tidak dikerjakan karena keasyikan
TS	29	main game
DK	30	Ada kerjasama, dan sama orang tua juga sekolah kan baru-
KS	31	baru ini kemaren daring, jadi itu
KS	32	Kalau kami kan sudah ada anak bimbingannya masing-
KS	33	masing contohnya ibu pegang kelas 10 jadi mana ada anak
KS	34	nya yang bermasalah langsung dihubungnya ibuk, nah disitu
KS	35	kita panggil anak nya kita nasehati kalau anaknya tidak juga
TS	36	berubah besok nya panggil lagi orang tua
DK	37	Paling kita panggil anak tuh kita tanya dari hati ke hati dan
KS	38	kita kasih solusi setelah itu kalau tidak ada perubahan
KS	39	panggil orang tua kalau tidak juga kita lempar ke waka dan
KS	40	yang terakhir sih kekepala sekolah
KS	41	Insyaallah ada setelah dipanggil ada perubahan kalau anak
KS	42	yang tidak mau berubah ya mungkin anaknya tidak niat

LYBK	43	sekolah
FPDP	44	Sangat mendukung sekali
	45	Faktor pendukung nya ya itu lah tentang nilai anak, dan juga
	46	dari data anak contohnya piket disitu kan kita tau anak yang
	47	jarang masuk, sering terlambat lalu kita panggil
	48	Menurut ibu sih faktor penghambat nya orang tua karena
	49	orang tua yang tau tentang anaknya apa aja kegiatannya dan
	50	kadang kalau orang tua dipanggil kesekolah jarang datang
	51	juga, mungkin karena sibuk juga
	52	Harapan ibu bisa dia membagi waktu yang penting
	53	didahulukan karena dizaman sekarang kita tidak bisa pulak
	54	melarangnya untuk bermain game karena zaman sekarng
	55	sudah canggih, intinya sih bisa membagi waktu
	56	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Data hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling Informan Guru
Bimbingan Konseling
Guru Bimbingan Konseling 3 (GBK3)**

Kode	Baris	Hasil Wawancara
LBK	1	Lebih kurang 6 tahun saya mengajar disini
	2	Saya tamatan Bimbingan Konseling di Uin Suska Riau
ALSN	3	Alasan saya gaada dulu saya disarankan mengambil jurusan
	4	BK awal masuk kuliah karena kata guru-guru dulu jurusan
	5	BK nih besar peluangnya dan suatu saat sangat dibutuhkan
	6	dan memang betul
PGBK	7	Kalau dikaji pengalaman sebagai guru baru tentunya
	8	pengalaman tidak sebanyak guru yang lain tentu suka duka
	9	nya ada namun tidak terlalu banyak, kalau guru BK tuh
	10	berhadapan dengan makhluk sosial dan mereka merasa
	11	terbantu ada pulak rasa kepuasan tersendiri bagi kita, kalau
	12	duka nya mungkin kita berhadapan dengan orang tua siswa
	13	lalu kita dibentak dan mungkin membuat kita menjadi down
KGBK	14	dan mental kita sedang diuji dan disitu sih dukanya
	15	Pendapat saya tentang <i>game</i> orang yang membuat atau
	16	kreatornya bagaimana cara orang yang memainkannya bisa
	17	menjadi candu dari level ke level berikutnya yang mana
	18	orang tadi bisa jadi malas, ngapa-ngapain itu sih menurut
	19	saya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

20	Secara spesifik sih belum ada cuman dampak dari bahaya
21	internet media sosial ada dan dari situ langsung disampaikan
22	bahaya dari <i>game online</i>
23	Cara mengetahuinya siswa yang jarang datang kesekolah
24	atau terlambat dan pas ditanya itu efek dari bermain game
25	semalaman dan tidak tidur dan ada juga pas guru
26	menjelaskan sebagian siswa dibelakang sambil-sambilan
27	bermain <i>game</i> dulu kan dilarang membawa hp sekarang kan
28	sudah diperbolehkan
29	Kebanyakan yang sering dipakai saya tau itu <i>ML</i> kadang
30	<i>PUBG</i> tapi saya kurang update juga krena tidak terlalu hobbi
31	dan tidak suka
32	Lingkungan sekarang sangat berpengaruh sekali karena
33	zaman sekarang orang bermain <i>game</i> sudah merata
34	Dampaknya siswa kurang fokus terhadap pembelajaran
35	malas belajar dan sering begadang
36	Iya bekerjasama dengan wali kelas dan orang tua juga
37	biasanya berbagi informasi kalau ada siswa yang bermasalah
38	kita panggil lalu tindak lanjuti kemudian kalau tidak bisa ke
39	orang tua dan terakhir kepihak sekolah lagi
40	Secara khusus tidak ada paling kita panggil dan kita tanya
41	alasanya barukah disitu kita beri nasehat
42	Perubahannya mungkin belum tercapai seratus persen tapi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

43	ada mungkin karena sudah malu dipanggil terus atau sudah
44	kenak marah juga dirumah jadi mereka bisa merubahnya
45	sedikit demi sedikit
46	Kalau selama ini alhamduillah mendukung mensupport
47	apapun kegiatannya
48	Kalau faktor pendukung tentunya kita merekap dulu absen
49	sekolah, absen guru mapel dan wali kelas dan setelah itu kita
50	tanya juga terkait dengan tugas dan disitu tau faktor anak itu
51	kendalanya dimana
52	Adanya keterbatasan waktu apalagi sekarang sekolah terbagi
53	jam nya ada yang sif pagi dan ada yang sif siang, itu sih
54	pegambatnya
55	Harapan kami maksimalkan waktu kalian untuk belajar posisi
56	kan lah diri kalian sebagai seorang pelajar pokokkan yang
67	utama dulu belejar belajar, bermain ya bermain gunakan lah
58	waktu kalian dengan baik

**Data hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling Informan Guru
Bimbingan Konseling
Guru Bimbingan Konseling 4 (GBK4)**

Kode	Baris	Hasil Wawancara
LBK	1	Ibu disini sejak tahun 2010 sampai sekarang
	2	Saya tamatan S1 Psikologi di UIN Suska Riau walaupun
	3	sebenarnya bukan asli BK tapi menurut saya sejalan aja
	4	dengan BK
ALSN	5	Menarik bisa berbagi cerita sama juga dengan jurusan ibuk,
	6	dan ditugaskan SK PNS 2010
PGBK	7	Banyak sharing, berbagi informasi dan cukup berperan
	8	penting disekolah
KGBK	9	<i>Game online</i> sekarang sudah sangat meresahkan anak-anak
	10	yang bermain game sudah tidak tidur semalaman cuman
	11	gara-gara <i>game online</i>
	12	Sudah mungkin kalau kita tidak kasih tau tentang bahaya
	13	<i>game</i> mereka sudah tau juga bahaya dari <i>game</i> cuman
	14	mereka indahkan lagi ya
	15	Sambil belajar mereka tetap bermain <i>game</i> , dan sering datang
	16	terlambat karena tidak tidur semalaman
	17	ML, PUBG intinya sih yang perang-perangan
	LS	18
19		kegiatan lain dan lebih memilih main game terus dirumah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	20	tidak dibatasi sama orang tuanya
DK	21	Terlambat kesekolah, tugas menumpuk, nilainya jadi tidak
	22	tuntas untuk disekolah itulah tuh kalau disekolah ya
	23	Ada terutama untuk anak-anak yang sering bermasalah
	24	dengan guru mata pelajaran tidak mengumpulkan tugas
KS	25	Kita panggil anaknya kita proses, kita bikin surat perjanjian
	26	lalu kita panggil orang tua
TNK	27	Cara khusus belum ada karena kita juga tidak bisa melarant
	28	siswa yang bermain game cuman kita nasihat dan disitu
	29	mereka paham lagi bahaya dari game tersebut
PS	30	Ada sebentar berubah nanti balik lagi tapi ada juga berubah
	31	memang betul berubah
LYBK	32	Dari pihak sekolah, wakil, semuanya mendukung sekali
	33	Kerjasama dengan guru mata pelajaran sangat didukung oleh
	34	poersonil sekolah (kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan
	35	para guru)
FPDP	36	Menurut ibu sih faktor penghambat nya orang tua karena
	37	orang tua yang tau tentang anaknya apa aja kegiatannya dan
	38	kadang kalau orang tua dipanggil kesekolah jarang datang
	39	juga, dan itu balik tergantung anak nya juga
HGBK	40	Harapan ibuk ya boleh bermain game tapi bisa membagi
	41	waktunya dengan baik, manaj waktunya sebaik mungkin

DOKUMENTASI

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0751) 561647 Web.www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: eflak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/6859/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 07 Juni 2022

Kepada
Yth. Dra. Suhertina, M.Pd.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SAHRIZA

NIM : 11810322724

Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam

Judul : Kerjasama guru bimbingan konseling dengan guru mata pelajaran dalam menangani kecanduan game online di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru

Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Manajemen Pendidikan Islam dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Zarkasih, M.Ag.

PP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Pekanbaru, 31 Agustus 2021

Lampiran : 6 Lembar
Hal : **Permohonan Pengajuan SK Pembimbing**

**Kepada Yth. Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Di -
UIN Suska Riau**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sahriza
Nim : 11810322724
Semester : VII (Tujuh)
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam (BK)
Alamat : Dusun I, Desa Gunung Bungsu, Kecamatan XIII Koto Kamar,
Kabupaten Kampar

Dengan ini saya mengajukan kepada Bapak/Ibu permohonan pengajuan SK Pembimbing untuk penelitian saya yang berjudul "**Kerja sama Guru Bimbingan Konseling Dan Guru Mata Pelajaran Dalam Menangani Kecanduan Game Online Di Sekolah Menengah Negeri 1 Batu Basurat Kecamatan XIII Koto Kampar**". Sebagai persyaratan program S1. Adapun pembimbing yang ditunjuk untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Dra. Suhertina M.Pd

Dengan ini saya melampirkan sebagai persyaratan :

1. Fotokopi lembar disposisi
2. Fotokopi Kartu Rencana Studi baru
3. Fotokopi Kartu Hasil Studi baru
4. Fotokopi Kartu Tanda Mahasiswa
5. Sinopsis yang telah di setujui oleh prodi
6. Mengisi Form Siasy

Demikianlah surat Permohonan Pengajuan SK Pembimbing. Atas bantuan Ibuk saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,

Ketua Jurusan MPI

Dr. Hj Yuliharti, M.Ag
NIP. 197004041969032001

Hormat saya


Sahriza
NIM. 11810322724



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/743/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 24 Januari 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMAN 10 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

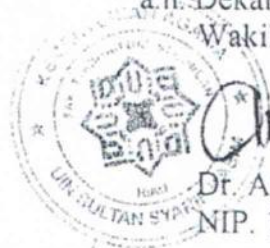
Nama : SAHRIZA
NIM : 11810322724
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2022
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Lampiran : 6 Lembar
Hal : Permohonan Pengajuan SK Pembimbing Perpanjangan

Kepada Yth. Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Di -
UIN Suska Riau

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sahriza
Nim : 11810322724
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Manajemen Pendidikan Islam (BK)
Alamat : Gunung Bungsu XIII Koto Kampar, Kampar

Dengan ini saya mengajukan kepada Bapak/Ibu permohonan pengajuan SK Pembimbing perpanjangan untuk penelitian saya yang berjudul "**Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru**". Sebagai persyaratan program S1. Adapun pembimbing yang ditunjuk untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Dra. Suhertina, M.Pd

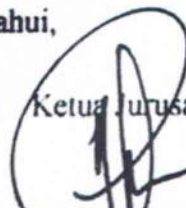
Dengan ini saya melampirkan sebagai persyaratan :

1. Fotokopi Kartu Rencana Studi baru
2. Fotokopi Kartu Hasil Studi baru
3. Fotokopi Kartu Tanda Mahasiswa
4. Lampiran SK pembimbing yang lama
5. Proposal/skripsi yang telah di setujui Dosen Pembimbing
6. Mengisi Form Siasy

Demikianlah surat Permohonan Pengajuan SK Pembimbing. Atas bantuan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,



Ketua Jurusan MPI
Dr. Hj. Yuliharti, M.Ag
NIP.197004041996032001

Hormat saya



Sahriza
NIM. 11810322724



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/743/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 24 Januari 2022

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMAN 10 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

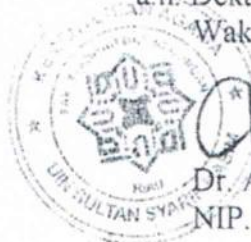
Nama : SAHRIZA
NIM : 11810322724
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2022
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARRIBYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/1506/2022
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 08 Februari 2022 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : SAHRIZA
NIM : 11810322724
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2022
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran dalam Menangani Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 10 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (08 Februari 2022 s.d 08 Mei 2022)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402/1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN**

SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) NEGERI 10 PEKANBARU

Alamat : Jl. Bukit Barisan
E-mail : sman10pku@yahoo.com
NSS : 301096007040

Akreditasi : A

Kode Pos : 28289
Telp/fax : 0761 - 863141
NPSN : 10404020



SURAT IZIN PRARISSET

Nomor: 800.2 /SMAN 10 / 2022/.028

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 10 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru, Propinsi Riau, memberi izin kepada :

Nama : SAHRIZA
Pekerjaan : Mahasiswa
NIDN : 11810322724
Program Studi/Jurusan : Manajemen pendidikan Islam
Semester / Tahun : VII (Tujuh) 2022
Fakultas/Universitas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Berdasarkan Surat Dari Universitas UIN Sultan Syarif Kasim Riau nomor: Un.04/F.II.4 /PP.00.9/743/2022 Tanggal 24 Januari 2022 Nama tersebut diatas telah selesai melakukan PraRiset. Guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya.

Demikian surat PraRiset ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 3 Februari 2022

Kepala Sekolah

Hj. SRI WAHYUNI, S.Pd.MM
NIP:196301041985032002



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553
PEKANBARU

Pekanbaru, 14 FEB 2022

Nomor : 800/Disdik/1.3/2022/ 2117
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMA Negeri 10 Pekanbaru

di-
Tempat

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/45091 Tanggal 11 Februari 2022 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa.

Nama : SAHRIZA
NIM : 11810322724
Program Studi : MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
Jenjang : S1
Alamat : PEKANBARU
Judul Penelitian : KERJASAMA GURU BIMBINGAN KONSELING DENGAN GURU MATA PELAJARAN DALAM MENANGANI KECANDUAN GAME ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 10 PEKANBARU
Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 10 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian
2. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
3. Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI RIAU
SEKRETARIS


TATI LINDAWATI, SH, M.Si
Pembina IV/a
NIP. 19660717 198603 2 002

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dra. Suhertina, M.Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19620711 199203 2 002
3. Nama Mahasiswa : Sahriza
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11810322724
5. Kegiatan : Bimbingan

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	4 Februari 2022	Bimbingan Kisi-kisi Wawancara		
2	7 Maret 2022	Bimbingan Skripsi Bab 1-3		
3	3 April 2022	Bimbingan Perbaikan Skripsi Bab 1-3		
4	12 April 2022	Bimbingan Skripsi Bab 4-5		
5	25 Mei 2022	Bimbingan Perbaikan Skripsi Bab 4-5		
6	27 Mei 2022	Bimbingan Abstrak dan Acc Skripsi		

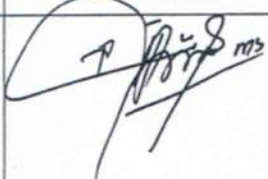
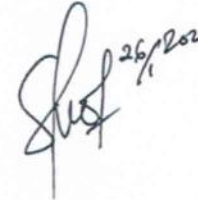
Pekanbaru, 4 Juni 2022
Pembimbing,

Dra. Suhertina, M.Pd
NIP. 196207111992032002



PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL


Nama Mahasiswa : Sahriza
 Nomor Induk Mahasiswa : 11810322724
 Hari/Tanggal Ujian : Senin, 10 Januari 2022
 Judul Proposal Ujian : Kerjasama Guru Bimbingan Konseling Dan Guru Mata Pelajaran Dalam Menangani Kecanduan Game Online di Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Pekanbaru
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang Dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Tohirin, M.Pd.	PENGUJI I		
2.	Suci Habibah, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
A.n. Dekan
Wakil Dekan I

Pekanbaru, ... Januari 2022
Peserta Ujian Proposal




Dr. H. Zarkasih, M.Ag
NIP. 197210171997031004



Sahriza
NIM. 11810322724



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP



SAHRIZA, lahir di Gunung Bungsu 27 Januari 2000. Anak ketiga dari 4 bersaudara dari pasangan Mahyudin dan Rafinis. Pendidikan Formal yang ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 015 Gunung Bungsu lulus, pada tahun 2012, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan kejenjang Madrasah Tsanawiyah Gunung Bungsu, lulus pada tahun 2015, selanjutnya penulis melanjutkan kejenjang Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota, lulus pada tahun 2018.

Kemudian pada tahun 2018 penulis melanjutkan studi pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU). Penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung, Kecamatan Koto Kampar Hulu kabupaten Kampar, dan selanjutnya penulis melaksanakan Praktik Lapangan Pendidikan (PPL) di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru.