

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.

**PERBEDAAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DITINJAU DARI
JENIS KELAMIN DAN IMPLIKASI LAYANAN KONSELING
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3
DI KECAMATAN PASIR PENYU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)



Oleh :

**ANGGI FARASAGITA PUTRI
NIM. 12011625997**

PROGRAM STUDI

BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1445 H/2024 M



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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, *Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyau* yang ditulis oleh Anggi Farasagita Putri NIM. 12011625997 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 23 Jumadil Akhir 1445 H
05 Januari 2024 M

Menyetujui

Ketua Jurusan
Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing

Dra. Alfiah, M.Ag
NIP. 196806211994022001

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons
NIP. 197511152003122001

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 Pebedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyau yang ditulis oleh Anggi Farasagita Putri, NIM.12011625997. Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Tanggal 16 Jumadil Akhir 1445 H/ 04 Januari 2024 M. Skripsi ini telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

Pekanbaru, 16 Jumadil Akhir
04 Januari 2024 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Tohrin, M.Pd.

Penguji II

Hasgimianti, S.Pd., M.Pd., Kons

Penguji III

Dra. Suhertina, M.Pd

Penguji IV

Dr. H. Muslim Afandi, M.Pd.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

14019650521-1994021001



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 bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anggi Farasagita Putri
 NIM : 12011625997
 Tempat/Tgl Lahir : Rengat, 13 September 2002
 Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
 Judul skripsi : Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 4 Januari 2024



Yang membuat pernyataan

Anggi Farasagita Putri
 Anggi Farasagita Putri

NIM.12011625997



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.

PENGHARGAAN



Alhamdulillah rabbil'alamiin, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, kesehatan, kenikmatan, dan rasa kasih sayang kepada setiap hambanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam kita hadiahkan kepada Rasulullah Saw sebagai suri teladan bagi setiap manusia yang telah membangun peradaban Islam dengan kokoh dengan mengucapkan *Allahumma shalli 'alaa Muhammad wa 'alaa aali Muhammad*.

Skripsi dengan judul "*Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyu*", merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari dukungan dan bantuan dari beberapa pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kasih sayang kepada penulis. Maka, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yaitu Ayahanda Parman dan Ibunda Asdawati yang selalu memberikan kasih sayangnya serta ridhonya yang membuat penulis sampai dititik ini.

Selain itu, penulis banyak mendapatkan bantuan baik moril maupun materil dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

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

1. Prof. Dr. H Hairunas, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M. Ag., Wakil Rektor I, Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd., Wakil Rektor II, dan Prof. Edi Erwan, S. Pt., M.Sc, Ph. D., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih M. Ag., Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ., M. Pd., Wakil Dekan II, dan Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Hj Alfiah, M.Ag., Ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Suci Habibah, M.Pd., Sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons., pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, nasihat, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
5. Dr. H Muslim Afandi, M.Pd, Penasehat Akademik (PA) yang telah membimbing dan membantu penulis dalam proses perkuliahan serta memberikan dukungan serta motivasi agar penulis menyelesaikan perkuliahan dengan baik.

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

6. Seluruh dosen jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Kepala Tata Usaha, Kasubag, dan seluruh Staf di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan bimbingan.
7. Jakir, M.Ag Kepala Sekolah, Yanti Permata Sari S.Pd., guru bimbingan konseling, dan seluruh guru SMP 3 Pasir Penyau yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis dalam memberikan informasi terkait penelitian yang telah dilaksanakan.
8. Sahabat Perjuangan khususnya Rizky, Dhea, Roid, Nova, Inggit, Ayu, Inur dan yaya yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan menyemangati dalam menyusun skripsi ini.
9. Teruntuk tanggal, bulan dan tahun lahir yang sama, Ananda Syaviyra Putri yang telah kebersamai penulis, berjuang bersama dan saling menguatkan.
10. Teman-teman BK Angkatan 2020 terkhusus, Pirda Amelia, Berli, Putri, Chece, Tesa, Dupe dan Layla. yang selalu memberikan dukungan hingga saat ini.
11. Terimakasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan. Penulis juga mohon maaf atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis lakukan selama perkuliahan berlangsung.

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 menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Pekanbaru, 05 Desember 2023
Penulis,

Anggi Farasagita Putri
NIM. 12011625997



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.

PERSEMBAHAN



Puji dan syukur kepada Allah Swt
Yang telah memberikan karunia dan nikmat tanpa batas kepada setiap hambanya
Terimakasih ya Allah yang telah menemani di sepanjang kehidupan
Shalawat dan salam kepada Rasulullah Saw dengan mengucapkan
Allahumma shalli 'alaa Muhammad wa' alaa aali Muhammad
Terima kasih Rasulullah, perjuanganmu dalam menegakkan Islam
Memberikan arti untuk kuat dan kiat dalam berjuang
Engkaulah sebagai panutan dan suri teladan

Untuk orang tua tercinta
Ayahanda Parman dan Ibunda Asdawati S.E
Terima kasih telah memberikan cinta dan kasih
Yang selalu menemani dan memberikan kebahagiaan dalam hidup
Tanpa kalian, aku hanya butiran debu yang tak berarti
Terima kasih tetesan air keringat dan air mata
Yang selalu mendoakan disepanjang sujud
Rasa cinta ku kepada kalian sungguh besar tiada tara yang dapat menandingi
Dan teruntuk Kakakku, sebagai orang terpenting dalam hidupku
Terimakasih telah menjadi penguat diri
Motivasi dan dukunganmu yang membuat ku bertahan hingga saat ini
Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dengan berlipat ganda
Ya Allah, temukan kami semua di surgamu. Aamiin ya rabbal 'alamiin

UIN SUSKA RIAU

MOTTO

Diwajibkan atasmu berperang, padahal itu kamu benci. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui."

(Q.S. Al-Baqarah: 216)

“Apa pun hasilnya, jangan lupa berterimakasih pada diri sendiri telah kuat sampai saat ini’.

(Penulis)

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.


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

Anggi Farasagita Putri, (2024) : Perbedaann Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyau

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan kecanduan *game online* pada siswa ditinjau dari jenis kelamin dan implikasi layanan konseling di SMP Negeri 3 Pasir Penyau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*Mix Method*) . Populasi dalam penelitian ini adalah 412 siswa dan Sampel penelitian sebanyak 203 siswa, dengan menggunakan teknik Slovin, dan dipilih *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket tentang kecanduan *game online* dan wawancara pada guru BK dan Siswa. Data yang telah terkumpul dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik dan teknik t-test, sementara hasil wawancara secara kualitatif yang dideskripsikan. Uji beda *independent t-test* yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecanduaan *Game Online* pada siswa laki-laki dan perempuan diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya perbedaan tersebut signifikan. Hasil wawancara peneliti dengan guru BK menunjukkan bahwa guru BK hanya melakukan konseling individu bagi siswa kecanduan *game online*, layanan lainnya belum dilaksanakan. Guru BK telah melakukan kunjungan rumah dengan melibatkan orang tua siswa dalam mengontrol perilaku kecanduan *game online*. Dengan begitu perlu ditingkatkan layanan BK selain konseling individual bagi siswa pecandu *game online* khususnya siswa laki-laki.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling

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

Anggi Farasagita Putri, (2024): The Differences of Online Game Addiction viewed from Gender and the Implications of Counseling Services at State Junior High School 3 in Pasir Penyu District

This research aimed at seeing the differences of online game addiction viewed from gender and the implications of counseling services at State Junior High School 3 in Pasir Penyu District. This research used quantitative and qualitative approaches (Mix Method). The 412 412 students were population of this research. The samples were 203 students using the Slovin technique, and purposive sampling was chosen. Questionnaire about online game addiction and interviews with guidance and counseling teachers and students were used for collecting the data. The data were analyzed quantitatively using statistics and t-test techniques, while the interview results were described qualitatively. The independent t-test conducted showed that there were differences of online game addiction between male and female students, with a sig (2-tailed) value 0.000 ($p < 0.05$), it meant that the differences were significant. The results of interviews with guidance and counseling teachers showed that the guidance and counseling teachers only provided individual counseling for students addicted to online games, other services have not been implemented. The guidance and counseling teachers have conducted home visits involving the students' parents to control online game addiction behavior. Therefore, it was necessary to improve guidance and counseling services apart from individual counseling for students who were addicted to online games, especially male students.

Keywords: Online Game Addiction, Gender, and Implications of Counseling Services

ملخص

أنجي فاراساجيتا بوتري، (٢٠٢٤): الاختلافات في إدمان الألعاب عبر الإنترنت من حيث الجنس وآثار الخدمات الاستشارية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ في مديرية باسير بينيو

هذا البحث يهدف إلى معرفة الاختلافات في إدمان الألعاب عبر الإنترنت من حيث الجنس وآثار الخدمات الاستشارية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٣ في مديرية باسير بينيو. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي والكمي (طريقة المزيج). عدد مجتمع البحث في هذا البحث ٤١٢ تلميذا، وعدد عينة البحث ٢٠٣ تلاميذ، باستخدام التقنية السلوفينية وتم اختيار العينة القصدية. وتقنيات جمع البيانات في هذا البحث استبيان حول إدمان الألعاب عبر الإنترنت ومقابلات مع مدرسي التوجيه والإرشاد والتلاميذ. تم تحليل البيانات التي تم جمعها كميًا باستخدام الإحصائيات وتقنيات الاختبار التائي، وتم وصف نتائج المقابلة نوعيًا. أظهر الاختبار التائي للعينة المستقلة الذي تم إجراؤه أن هناك اختلافًا في إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين التلاميذ والتلميذات، بقيمة سيج (٢-ذيل) تبلغ $0.000 < p < 0.005$ ، مما يعني أن الاختلاف كان كبيرًا. وأظهرت نتائج مقابلات الباحثة مع مدرسي التوجيه والإرشاد أن مدرسي التوجيه والإرشاد يقدمون الإرشاد الفردي فقط للتلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت، ولم يتم تنفيذ خدمات أخرى. قام مدرسو التوجيه والإرشاد بزيارات منزلية لإشراك أولياء أمور التلاميذ في التحكم في سلوك إدمان الألعاب عبر الإنترنت. ولذلك فمن الضروري تحسين خدمات التوجيه والإرشاد بعيدًا عن الإرشاد الفردي للتلاميذ المدمنين على الألعاب عبر الإنترنت، وخاصة التلاميذ الذكور.

الكلمات الأساسية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت، الجنس، آثار الخدمات الاستشارية

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.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Alasan Memilih Judul	4
C. Penegasan Istilah	4
D. Masalah Penelitian	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Konsep Teoritis	9
B. Konsep Operasional	21
C. Penelitian Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	27
D. Variabel Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Instrumen Penelitian	30
G. Uji Prasyarat Analisis	34

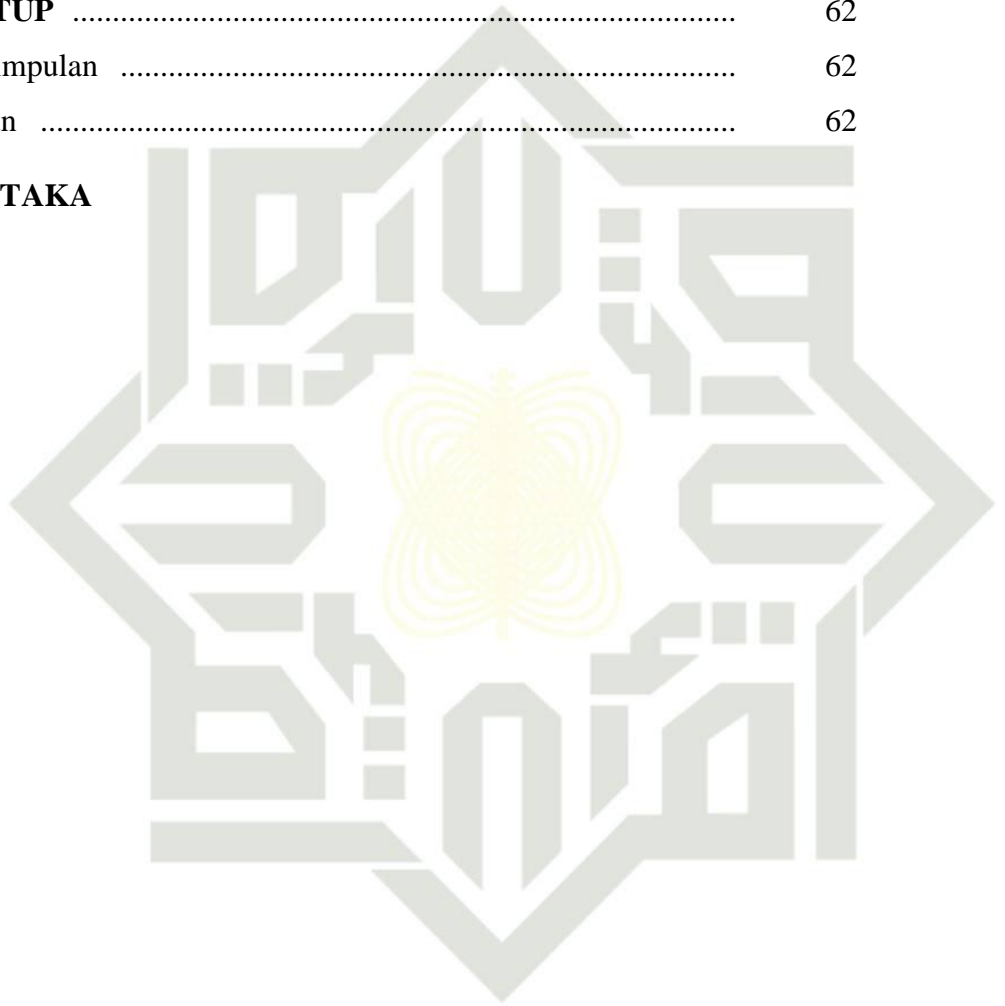
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

H. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
B. Penyajian Data	41
C. Hasil dan Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	23
Tabel 3.2	Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban	25
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Kecanduan <i>Game Online</i>	26
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Butir Item	27
Tabel 3.5	Reliabelitas Kecanduan <i>Game Online</i>	28
Tabel 3.6	Uji Normalitas Kecanduan <i>Game Online</i>	29
Tabel 3.7	Uji Homogenitas Pada Kecanduan <i>Game Online</i>	30
Tabel 4.1	Keadaan Guru di Sekolah SMP 3 Negeri Pasir Penyu	33
Tabel 4.2	Seluruh siswa di Sekolah SMP 3 Negeri Pasir Penyu	33
Tabel 4.3	Agama siswa di Sekolah SMP 3 Negeri Pasir Penyu	34
Tabel 4.4	sarana dan prasarana SMP Negeri 3 Pasir Penyu	34
Tabel 4.5	Skala Angket Responden Laki-laki	35
Tabel 4.6	Skala Angket Responden Perempuan	37
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa SMP Negeri 3 Pasir Penyu	40
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Laki-laki SMP Negeri 3 Pasir Penyu	40
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Kecanduan <i>Game Online</i> Siswa Perempuan SMP Negeri 3 Pasir Penyu	41
Tabel 4.7	Uji T Berdasarkan Jenis Kelamin	42
Tabel 4.8	Uji T <i>Independet Samples Test</i>	43

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. Instrumen Penelitian
- Lampiran 2. Try Out
- Lampiran 3. Setelah Try out
- Lampiran 4. Pedoman Wawancara
- Lampiran 5. Transkrip Wawancara
- Lampiran 6. Tabulasi
- Lampiran 7. Uji Validitas
- Lampiran 8. Uji Reliabilitas
- Lampiran 9. Uji Normalitas
- Lampiran 10. Uji Homogenitas
- Lampiran 11. Uji *One Sample t-test*
- Lampiran 12. Dokumentasi Penyebaran Angket
- Lampiran 13. Surat – surat Penelitian

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 I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia teknologi tidak pernah berhenti menghasilkan inovasi-inovasi yang menakjubkan setiap saat. Teknologi dapat melakukan apa yang dapat dilakukan manusia. Hal ini mudah dan cepat dilakukan, namun tidak semua penggunaan teknologi memberikan dampak positif bagi manusia. Oleh karena itu, diperlukan sikap kehati-hatian dalam menggunakan teknologi ini. Salah satu inovasi teknologi saat ini adalah permainan berbasis *online* yang disebut dengan *game online*.

Permainan dapat dimainkan oleh ribuan, bahkan ratusan orang melalui layanan internet waktu yang sama.¹ Berkat Internet, orang dapat terhubung dengan banyak orang melalui jejaring sosial dan menemukan informasi yang mereka butuhkan, termasuk berita terkini, pesan instan, streaming video *online*, jual beli, dan *game online*. Pada dasarnya *game online* ditujukan untuk hiburan, dimana pemainnya seringkali diberikan tantangan yang menarik. Oleh karena itu, seringkali pemain melakukan permainan tanpa memperhatikan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai kepuasan. Namun seiring berkembangnya teknologi ini, muncul beberapa permasalahan besar, salah satunya terkait *game online*.²

¹ Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., Yuyun, S., & Fitri, R. (2013). Faktor-faktor yang Latar belakang Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah Factors Underlying Online Game Addiction ' s Behaviour in SchoolAge Children. *Jurnal Keperawatan*, 1(3).

² Ardianti, T., Marfu'i, L. R., & Fijriani, F. (2021). Early adolescent levels of self-regulation of online gaming in SMP YAPPA Depok: Analysis of Rasch modeling. *Journal of Academia Perspectives*, 1(1), 11-19.

Pemain dengan koneksi internet dapat digunakan di komputer, laptop, ponsel, dan tab. *game online* sendiri menjadi tempat bermain yang sangat populer di kalangan remaja, dan *game online* sendiri memiliki beberapa daya tarik disukai para siswa hingga menyebabkan kecanduan *game online*.³

Kecanduan merupakan suatu kondisi keterikatan yang mendalam terhadap suatu objek dan mempengaruhi fungsi kognitif, emosional, dan perilaku sehingga menimbulkan kerusakan yang signifikan di berbagai bidang kehidupan nyata.⁴ Kecanduan game tentu bukan sesuatu yang bisa dianggap lumrah, apalagi bagi para orang tua yang anaknya sudah memasuki masa remaja dan bagi sekolah-sekolah khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena saat ini anak-anak baru saja memasuki masa remajanya, usia yang masih labil.

Guru merupakan orang tua siswa di sekolah, sehingga perannya lebih kurang sama dengan peran orang tua di rumah. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat secara aktif memantau perkembangan siswa di sekolah. Saat ini hampir semua lembaga pendidikan mempunyai guru bimbingan dan konseling di sekolah. Hal ini dilakukan karena bimbingan dan konseling guru dipandang sebagai salah satu unsur yang dapat membantu proses pendidikan. Oleh karena itu, bimbingan dan konseling merupakan salah satu tugas yang wajib dilaksanakan setiap guru yang bekerja di sekolah. Namun banyak guru yang tidak menyadari bahwa bimbingan dan konseling merupakan bagian dari tanggung jawabnya sebagai guru.

³ Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design*, 2nd ed. Berkeley, CA: No. 7 Riders

⁴ Beranuy, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11, 149–161

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.

Melalui layanan konseling berbagai format, seperti layanan konseling individu, klasikal, dan kelompok dapat memberikan informasi tentang penyebab dan akibat dari game online serta memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara bermain yang cukup dan teratur. Dalam konteks proses mengurangi game online, upaya pencegahan adalah upaya guru yang membimbing dan memberitahu siswa melalui layanan konseling.

Membantu siswa dari aspek pribadi, sosial, pembelajaran atau karir. Dalam hal ini siswa mengalami kecanduan game online. Upaya yang dilakukan antara lain membantu siswa pada saat dan setelah kecanduan game online sehingga siswa yang mengalami kecanduan game online dapat terbebas dari kesulitannya.

Memberikan informasi serta pengetahuan kepada individu tentang penyebab dan akibat game online melalui berbagai layanan konseling. termasuk layanan konseling individu, layanan konseling klasikal, dan layanan konseling kelompok, serta pemahaman yang memadai dan sistematis tentang penggunaan waktu terkait bermain game. Mengurangi bermain game online melalui layanan konseling Berdasarkan penjelasan dan gambaran fenomena yang terjadi diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

"Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Gender dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyau"

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

B. Alasan Memilih Judul

Alasan penelitaan memilih judul diatas adalah sebagai berikut :

1. Persoalan yang dikaji dalam judul ini sesuai dengan bidang ilmu yang peneliti pelajari yaitu bimbingan dan konseling.
2. Persoalan ini menurut peneliti sangat menarik, sebab kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin sangat penting untuk disadari oleh siswa, baik siswa laki-laki maupun perempuan.
3. Peneliti ingin mengetahui layanan konseling yang diberikan kepada siswa yang mengalami kecanduan *game online*.
4. Masalah-masalah yang dikaji dalam judul di atas mampu untuk diteliti oleh peneliti.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dan memahami judul penelitian, maka perlu adanya penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian yaitu :

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* disebabkan oleh teknologi internet dan biasa dikenal dengan gangguan kecanduan internet. Seperti telah disebutkan sebelumnya, Internet dapat menimbulkan kecanduan, termasuk kecanduan bermain berlebihan.⁵

⁵ Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi *Game Online* ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran*. 1 (2), 3.



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* yang menjadi perhatian penelitian ini adalah Seseorang yang menghabiskan waktu bermain *game online* Penggunaan bermain yang berlebihan dan tidak normal, mengakibatkan hilangnya kendali atas emosi dan tindakan diri sendiri, dan kenikmatan *game online* hingga merugikan diri sendiri, dalam hal sulit bagi seseorang untuk menghilangkan tindakan tersebut.

2. Jenis Kelamin

Jenis merupakan perbedaan antara laki-laki dan perempuan melalui pendekatan genetik, psikologis, sosial dan budaya.⁶

jenis Kelamin yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perbedaan antara laki-laki dan perempuan dari sudut pandang biologis.

3. Layanan Konseling

Konseling merupakan pertemuan pribadi antara konselor (profesional) dan klien (orang yang menerima bantuan) sebagai bagian dari wawancara profesional, dengan tujuan membantu klien mengatasi permasalahan.⁷

Layanan konseling yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program layanan yang ditujukan kepada siswa memiliki masalah serta bertujuan untuk mengurangi dan mencegah siswa dari masalah tersebut.

⁶ Wardhaugh, Ronald. 2002. *An Introduction to Sociolinguistics*. (4th ed). Oxford: Blackwell Published

⁷ Mulyadi. 2016. *Bimbingan Konseling di Sekolah & Madrasah*. Jakarta: Prenada Media Group.

D. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Banyaknya siswa yang mengakses *Game Online*.
- b. Adanya dampak negatif dan positif dari penggunaan *Game Online*.
- c. Adanya penyalahgunaan dalam menggunakan *Game Online*.
- d. Kurangnya peranan orang tua dalam mengontrol siswa bermain *Game Online*.
- e. Adanya upaya guru di sekolah dalam meminimalisir siswa yang sering bermain *game online*.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, dan agar dalam pembahasan masalah tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi lingkupnya pada:

- a. Gambaran Penggunaan *game online* pada siswa di SMP Negeri 3 Pasir Peny.
- b. Dampak negatif dan positif dari penggunaan *game online* pada siswa di SMP Negeri 3 Pasir Peny.

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.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah ada perbedaan *game online* di kalangan siswa laki-laki dan perempuan di SMP Negeri 3 Pasir Penyut?
- b. Bagaimana pemberian layanan konseling yang diberikan siswa yang mengalami kecanduan *Game Online* di SMP Negeri 3 Pasir Penyut?

E. Tujuan

1. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan *Game Online* di kalangan siswa laki-laki dan perempuan di SMP Negeri 3 Pasir Penyut.
2. Untuk mengetahui pemberian layanan konseling yang diberikan siswa yang mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Pasir Penyut.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

1. Manfaat teoritis

Memperkaya wawasan penelitian dan pengetahuan mengenai perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin dan implikasi layanan konseling.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi bimbingan konseling pendidikan islam.

penelitian ini juga digunakan sebagai pengaplikasian terhadap ilmu yang selama mengikuti pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

b. Bagi Siswa

Bagi siswa hendaknya dapat membatasi atau membagi waktu untuk bermain game dengan belajar serta mengisi waktu luang dengan melakukan hal yang berguna seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga serta biasakan bermain *game* yang hanya untuk menyenangkan atau bersifat menghidur saja. Siswa hendaknya juga mengalihkan kepuasan bermain *game* dengan kepuasan memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

c. Bagi peneliti lanjutan

Yang akan datang tertarik untuk meneliti topik serupa, mereka dapat melihat faktor lain seperti motivasi diri, kepercayaan diri, kepribadian, dan lain-lain.

d. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Bagi guru BK agar dapat memberikan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam mengurangi kecanduan *Game Online* baik siswa laki-laki maupun perempuan.

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

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan yang menyatakan kecanduan *game online* adalah sebagai pengguna berlebihan atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* dengan *kompulsif*, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.⁸

Sama seperti khamr, kecanduan *game online* bisa membuat seseorang melupakan segalanya bahkan Allah SWT. Seseorang yang kecanduan *game online* maka ia tidak akan sadar dengan apa yang terjadi disekitarnya, tak heran ia juga melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim untuk fokus hanya pada *game online*. Seperti yang terdapat dalam Qs Al-Hasyr/59:19

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَٰسِقُونَ

Terjemahan :

Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, sehingga Allah menjadikan mereka lupa akan diri sendiri. Mereka itulah orang-orang fasik.

⁸ Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36,

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. Pengertian *Game Online*

Game online dapat menghilangkan rasa bosan atau sekedar menyegarkan otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Pada dasarnya permainan ini membuat pemainnya ketagihan sehingga mempengaruhi perilaku pemainnya. Dampak dari *game online* adalah tidak mendapat prioritas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.⁹

Game online dapat dimainkan jika terhubung dengan jaringan internet yang mampu menghubungkan orang lain dalam jarak yang jauh, dimana setiap orang saling terhubung dan juga dapat saling berinteraksi. walaupun jarak jauh hal ini tetapi memungkinkan pemain untuk merasa senang dan mengurangi rasa bosan karena aktivitas sehari-hari.

c. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah peningkatan waktu bermain *game* signifikan, terkait dengan hilangnya kontrol perilaku dan konsentrasi menyebabkan kecanduan *game online* menyebabkan reaksi Meningkatkan emosional, mental dan psikologis dan seiring berjalannya waktu pernah bermain *game online*.¹⁰

Dari perspektif perilaku, memahami fungsi spesifik penguatan yang penting bagi individu sangat penting untuk intervensi. Dapat

⁹ Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling*, 3(1), 97-103

¹⁰ Hussain. Z., Griffiths, M. D., & Baguley. T. (2012). Online Gaming Addiction: Classification, prediction, and Associated Risk Factors. *Addiction Research and Theory* 20(5),359-377

dikatakan bahwa fungsi perhatian adalah secara aktif mencari umpan balik dari orang lain dengan cara menarik perhatian pada perilakunya melalui perilaku pemeliharaan yang positif atau negatif (yaitu perhatian sosial). Video *game* memberikan banyak peluang untuk mendapatkan perhatian positif dan negatif.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana seseorang yang tidak menahan dirinya untuk mengurangi bermain *game online* dan keterikatan yang berlebihan terhadap *game online* sehingga mengakibatkan masalah sosial dan emosional.

d. Jenis-jenis *Game Online*

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. jenis- jenis *game online* berikut :

- 1) *Game online* lintas platform jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda-beda. Saat ini, konsol game mulai bertransformasi menjadi komputer jaringan open source seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2* dan Xbox dengan fungsionalitas *online*.

¹¹ Beranuy M., Carbonell X., Griffiths M. D. (2012). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–164. doi:10.1007/s11469-012-9405-2

Need for Speed Underground misalnya, bisa dimainkan secara *online* dari PC atau Xbox 360.¹²

- 2) Permainan Simulasi Permainan jenis ini bertujuan untuk memberikan suatu pengalaman berkat simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, antara lain simulasi kehidupan, simulasi konstruksi dan manajemen, serta simulasi kendaraan. Dalam *game* simulasi kehidupan, pemain mengambil kendali atas karakter atau kepribadian dan memenuhi kebutuhan karakter tersebut seperti dalam kehidupan nyata tetapi dalam realitas virtual. Tokoh-tokohnya semuanya mempunyai kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia seperti bekerja, bersosialisasi, makan, pergi berbelanja, dll. Biasanya karakter ini hidup di dunia virtual yang dipenuhi dengan karakter yang dimainkan oleh pemain lain. Contoh permainannya adalah *Second Life*.¹³
- 3) *Game* aksi merupakan game aksi yang mengandalkan teknik dan kecepatan Perkembangan game aksi sering kali dipadukan dengan game petualangan dan menjadi genre baru game aksi petualangan. Permainan yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan ini juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game* bergenre ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *Street Fighter*.¹⁴

¹² Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Jurnal *Curere* Vol. 01 No. 01 April 2017, h. 32

¹³ *ibid*, h 33

¹⁴ C. Z. Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (2012) Jakarta: Bounabooks, hal. 35

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.

e. **Aspek- aspek Kecanduan *Game Online***

Terdapat 7 aspek kecanduan *game online* antara lain:¹⁵

- 1) *Saliance*, bermain game dianggap sebagai kegiatan yang terpenting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- 2) *Tolerance*, meningkatnya aktivitas seseorang dalam bermain game.
- 3) *Mood modification*, seseorang yang bermain game merasakan gairah atau ketenangan.
- 4) *Withdrawal*, perasaan resah ketika berhenti bermain game. Sehingga seseorang tersebut menjadi lebih mudah marah atau murung.
- 5) *Relapse*, kegiatan yang berupa mengulang-ulang permainan game dari awal.
- 6) *Conflict*, konflik yang terjadi antar pemain game dengan orang-orang yang ada disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat dari seseorang tersebut.
- 7) *Problem*, permasalahan yang timbul akibat berlebihan dalam menggunakan *game online* yang berupa konflik intrapsikis ataupun kehilangan kendali.

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.

¹⁵ Fitri, Emria dkk (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan *Konseling Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3) hlm 214.

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.

f. Teori *Game* Menurut Tokoh Psikologi

Psikologi memiliki pandangan tersendiri tentang teori *game* dan dikemukakan oleh beberapa tokoh psikologi antara lain:¹⁶

1) *Sigmund Freud*

Menurut pendekatan psikologinya yaitu psikologi analisa, Permainan digunakan untuk mengekspresikan dorongan *impulsif* Sebagai cara untuk mengurangi rasa cemas berlebihan Di antara anak-anak. Format kegiatan permainan yang ditampilkan adalah sebagai berikut: Memainkan fantasi dan imajinasi dalam drama sosial saat bermain sendirian.¹⁷

2) *Jean Piaget*

Permainan dapat mengaktifkan dan mengintegrasikan otak anak Otak kanan dan kiri berfungsi seimbang, Bentuk struktur saraf dan kembangkan kolom Pemahaman itu akan berguna di masa depan. Otak juga diaktifkan dalam situasi ini. Kondisi optimal untuk pendidikan.¹⁸

¹⁶ Haditono, dkk, (2008), Psikologi Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, (Jakarta: Bina Aksara, h. 131-132.

¹⁷ *ibid*, h .133

¹⁸ *Ibid*, h. 136

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.

g. Faktor-faktor penyebab kecanduan *Game Online*

Mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi individu bermain *game online* yaitu:¹⁹

1) Faktor Atraksi

Ada tiga faktor daya tarik utama dalam *game online* yang menentukan waktu dan minat terhadap *game online*. Ini merupakan inovasi yang berkembang dalam *game online*, jaringan hubungan antar pemain pun semakin meluas. Permainan ini dimainkan dalam lingkaran yang membenamkan pemain dalam pesona tiga elemen atraksi yang berbeda-beda dari satu pemain ke pemain lainnya.

2) Faktor Motivasi

Faktor motivasi adalah permasalahan atau tekanan hidup yang sebenarnya menggunakan faktor penarik yang dijadikan sebagai pelarian. Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya kendali dalam hidup dan perasaan tidak berharga dalam kehidupan nyata.

h. Dampak Kecanduan *Game Online*

Perilaku kecanduan *game online* nampak terlihat dari memikirkan *game online* sepanjang hari, merasa bosan atau malas aktivitas lain, hari-hari menyebalkan jika tidak bermain *game online*, sering bohong saat bermain, menghambur-hamburkan uang hanya untuk senang bermain. Ada beberapa karakteristik perilaku kecanduan,

¹⁹ Yee, N (2002). Ariadne- Understanding MMORPG Addiction. Diunduh tanggal 12 Oktober, dari <http://www.nicyee.com/addiction/home.html>. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No. 07, 1-

yaitu: ketika topik komunikasi selalu terkait dengan *game*, tidak bisa pengendalian diri, tidak disiplin, malas belajar, menganggap perilaku sebagai kemampuan beradaptasi, perubahan suasana hati, kesulitan berkonsentrasi pada belajar dan aktivitas sehari-hari menjadi terlupakan.²⁰

Beberapa *gamer* meluangkan begitu banyak waktu dan tenaga sehingga mereka bahkan mengabaikan makan, tidur, bersih-bersih, berolahraga, pergi ke sekolah dan bekerja untuk mengimbangnya. dan dunia maya yang gigit.²¹ banyak efek negatif yang tercantum, seperti menghabiskan sebagian besar waktu di luar jam sekolah untuk mengakses internet atau bermain *game online*, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, putus sekolah, tertidur di sekolah, nilai menurun, gagal mata pelajaran, membolos kegiatan sosial dan meninggalkan kegiatan sosial lainnya.

2. Jenis Kelamin

a. Pengertian Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah suatu pensifatan atau pembagian dua kategori jenis kelamin tertentu. Pembedaan jenis kelamin merupakan kecenderungan yang tidak dapat diubah dan sering kali dianggap sebagai kodrat Tuhan. Konsep jenis kelamin merupakan karakteristik

²⁰ Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.

²¹ Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. doi: 10.1057/ejis.2011.56

yang melekat pada laki-laki dan perempuan, yang dikonstruksi secara budaya dan sosial. Misalnya, perempuan dikenal lembut, cantik, penyayang, atau keibuan. Sedangkan laki-laki dianggap kuat, rasional, maskulin dan kuat. Ciri-ciri yang melekat pada laki-laki dan perempuan berdasarkan gender dapat dipertukarkan, terlihat bahwa laki-laki itu lemah lembut, perempuan itu kuat.²²

b. Perbedaan Laki-Laki dan Perempuan

Perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan terjadi melalui proses pembentukan, sosialisasi, diperkuat, bahkan konstruksi sosial atau budaya, baik melalui ajaran agama, dan negara. Semua proses jangka panjang ini pada akhirnya dipandang sebagai ketentuan dari Tuhan, bersifat biologis dan tidak dapat diubah, sehingga perbedaan seksual dipandang sebagai hal yang hakiki bagi laki-laki dan perempuan.²³

Perbedaan fisik tersebut pada akhirnya menimbulkan perbedaan psikologis. Laki-laki dianggap sebagai tipe orang kuat, bertenaga, tidak mengeluh, logis, rasional, dll. Sementara Wanita dikenal sebagai sosok yang lemah, emosional, cengeng, keibuan, lemah lembut, empati, perhatian, dan sebagainya.²⁴

²² N. S. Ariyanti, b. b. wiyono, a. timan, burhanuddin, and mustiningsih, "perbedaan tingkat kinerja pegawai tata usaha ditinjau dari jenis kelamin di perguruan tinggi," jamp, vol. 3, no. 3, pp. 233–238, 2020.

²³ Fakih, M. 2005. *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

²⁴ Herdiansyah, H. 2016. *Gender dalam Perspektif Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.

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. Layanan Konseling

a. Pengertian Layanan Konseling

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah merupakan suatu program pelayanan yang diperuntukan bagi siswa baik yang bermasalah maupun yang tidak bermasalah, sebagai upaya membantu siswa dapat mengembangkan dirinya secara optimal melalui berbagai macam pelayanan bimbingan dan konseling yang memandirikan. Keberadaan bimbingan dan konseling di sekolah menjadi sebuah bagian yang cukup penting, apabila keberadaan program layanan bimbingan dan konseling benar-benar dapat dilaksanakan secara utuh dan maksimal di sekolah. Pencapaian tersebut memerlukan keberadaan konselor profesional dan program bimbingan dan konseling yang komprehensif.²⁵

b. Azas Layanan Konseling

Dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling, terdapat peraturan yang disebut azas-azas bimbingan dan konseling, yaitu peraturan-peraturan yang harus diterapkan dalam melaksanakan pelayanan tersebut. Jika azas-azas ini diikuti dan diterapkan dengan baik, prosesnya bisa memberikan pelayanan mengarah pada pencapaian tujuan yang diharapkan. Di sisi lain, jika azas-azas ini diabaikan atau dilanggar, terdapat kekhawatiran bahwa kegiatan yang dilakukan dalam praktiknya mungkin bertentangan dengan tujuan pedoman dan bimbingan tersebut. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah prinsip

²⁵ M. Fatchurahman *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman* Volume 3, Nomor 2, Tahun 2017 h 26-27

kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan, kekinian, kemandirian, kegiatan, kedinamisan, keterpaduan, kenormatifan, keahlian, dan alih tangan.

Dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah harus selalu mengacu dan menerapkan prinsip bimbingan dan konseling sesuai dengan azas-azas bimbingan dan konseling. Azas- azas tersebut dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan bimbingan dan konseling.²⁶

c. Jenis-Jenis Layanan

Jenis-jenis layanan konseling meliputi: layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, layanan konsultasi, layanan mediasi dan layanan advokasi. Penjelasan sebagai berikut:²⁷

- 1) Layanan Orientasi yaitu layanan konseling yang memungkinkan klien memahami lingkungan yang baru dimasukinya untuk mempermudah dan memperlancar berperannya klien dalam lingkungan baru tersebut.
- 2) Layanan Informasi yaitu layanan konseling yang memungkinkan klien menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat

²⁶ Teknik Self Control and Gaya Hidup Konsumtif, (2018) “*Jurnal Psikologi Konseling*” Vol. 12 No.1, juni” 12, no. 1 (2018): 84.

²⁷ Prayitno, (2004 *Seri Layanan Konseling* ,(Padang, 2004),h. 1.

dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan untuk kepentingan klien. Layanan

Penempatan dan Penyaluran.

- 3) Layanan penempatan dan penyaluran yaitu layanan konseling yang memungkinkan klien memperoleh penempatan dan penyaluran yang sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing.
- 4) Layanan Penguasaan Konten yakni layanan konseling yang memungkinkan klien mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi pelajaran yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya.
- 5) Layanan Konseling Individual adalah proses belajar melalui hubungan khusus secara pribadi dalam wawancara antara seorang konselor dan seorang konseli/klien.
- 6) Layanan Bimbingan Kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli/klien.
- 7) Layanan Konseling Kelompok Strategi berikutnya dalam melaksanakan program BK adalah konseling kelompok. Konseling kelompok merupakan upaya bantuan kepada peserta didik dalam rangka memberikan kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya.

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.



- 8) Layanan Mediasi, yakni layanan konseling yang memungkinkan permasalahan atau perselisihan yang dialami klien dengan pihak lain dapat terentaskan dengan konselor sebagai mediator.
- 9) Layanan Konsultasi, Pengertian konsultasi dalam program BK adalah sebagai suatu proses penyediaan bantuan teknis untuk konselor, orang tua, administrator dan konselor lainnya dalam mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang membatasi efektivitas peserta didik atau sekolah.

B. Konsep Operasional

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah suatu kondisi individu tidak dapat mengendalikan emosi dan perilaku dengan menggunakan *game online* yang berlebihan dan tidak normal. Ciri- ciri perilaku kecanduan *game online* :

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

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.

- d. Akibat kelelahan bermain *game*, terkadang lalai saat disekolah seperti tidak mengerjakan tugas sekolah, nilai turun dan sampai tertidur di kelas saat pelajaran.²⁸

2. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin merupakan data sekunder yang mencerminkan perbedaan fisik jenis kelamin antara laki – laki dan perempuan. Perbedaan fisik tersebut pada akhirnya menimbulkan perbedaan psikologis. Laki-laki dianggap sebagai tipe orang kuat, bertenaga, tidak mengeluh, logis, rasional, dan lain-lain Sementara perempuan dikenal sebagai sosok yang lemah, emosional, cengeng, keibuan, lemah lembut, empati, perhatian, dan sebagainya.²⁹

3. Layanan Konseling

Konseling memiliki ciri khas yang merupakan hakekat konseling. Ciri-ciri itu adalah:³⁰

- a. Konseling adalah usaha untuk menimbulkan perubahan tingkah laku secara sukarela pada diri klien (klien ingin mengubah tingkah lakunya dan meminta bantuan kepada konselor).
- b. Maksud dan tujuan konseling adalah menyediakan kondisi-kondisi yang memudahkan terjadinya perubahan secara sukarela (kondisi yang

²⁸itri Ma'rifatul Laili Dan Wiryo Nuryono, (2015) "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," Jurnal BK, Vol. 05, No 01, hal 67.

²⁹Herdiansyah, H. 2016. *Gender dalam Perspektif Psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.

³⁰Willis, Sofyan S. 2009. *Konseling Keluarga*. Bandung: Alfabeta

memberi hak individu untuk membuat perilaku, untuk tidak tergantung pada pembimbing).

- c. Usaha-usaha untuk memudahkan terjadinya perubahan tingkah laku dilakukan melalui wawancara (walaupun konseling selalu dilakukan dalam wawancara, tetapi tidak semua wawancara dapat diartikan sebagai konseling).
- d. Mendengarkan merupakan suatu hal yang berada dalam konseling tetapi tidak semua konseling adalah mendengarkan.

C. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan Kennedy dkk. (2003: 149-172), yang dilakukan kepada laki-laki dan perempuan usia 18-60 tahun keatas mengenai gender terhadap kesenjangan digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perempuan dan laki-laki menggunakan internet dengan cara yang berbeda dan dalam jumlah waktu yang berbeda pula karena tuntutan sosial yang ditentukan oleh peran gender. Perempuan dianggap sebagai komunikator yang unggul dan penghubung dalam keluarga karena perempuan menghabiskan lebih banyak waktu untuk berkomunikasi dengan keluarga dan teman-temannya daripada laki-laki. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Kennedy dkk. (2003) adalah sampel yang digunakan. Sampel yang digunakan oleh Kennedy dkk. (2003) terdiri dari wanita dan Laki- laki dengan rentang usia 38 - 41 tahun. Berbeda dengan penelitian yang oleh peneliti menggunakan sampel yang telah spesifik yaitu 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.

SMP N Negeri sehingga hasil penelitian dapat digunakan secara efektif oleh guru Bimbingan dan Konseling dalam membuat program bimbingan dan konseling terkait dengan permasalahan siswa terhadap penggunaan internetnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetiawan (2016) yang telah menunjukkan bahwa konseling kelompok dapat mereduksi kecanduan games online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa konseling kelompok dapat menurunkan kecanduan games online siswa, hasil angket penelitian menunjukkan bahwa sebelum siswa diberi 12 tindakan berada pada kategori tinggi, yaitu dengan jumlah frekuensi 10 sebesar 100%, namun setelah diberi tindakan berada pada kategori sedang dengan frekuensi 3 sebesar 30%, dan diikuti kategori rendah dengan frekuensi 7 sebesar 70 %. Pemberian treatment dalam penelitian Prasetiawan untuk mereduksi kecanduan games online masih menggunakan berbagai teknik konseling kelompok yang ada, belum adanya spesifikasi penggunaan teknik yang dipakai. Meskipun penelitian tersebut tidak mengatasi perilaku kecanduan smartphone, namun penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai bahan rujukan peneliti bahwa konseling kelompok dapat digunakan sebagai alternatif mengatasi gejala-gejala kecanduan smartphone.

3. Sri Wahyuni Adiningtyas (2017), meneliti tentang fenomena kecanduan *Game Online* ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Hasil penelitian terbukti bahwa siswa yang kecanduan *Game Online* untuk meminimalkan kecanduan *Game Online* dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. Perbedaan dengan

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.





penelitian ini adalah bagaimana peran guru bimbingan konseling dalam menghadapi siswa yang kecanduan *Game Online*.³¹

4. Erna Gunti yang berjudul Eksperimentasi Konseling Individu Dengan Teknik Behavioral Contract Untuk Mengurangi Durasi Bermain *Online* Pada Peserta Didik Kelas Ix Di Smp Perintis 2 Bandar Lampung T.P 2020/2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi durasi bermain *online game* pada peserta didik SMP Perintis 2 Bandar Lampung dengan melakukan konseling individu menggunakan teknik behavior contract. Jenis penelitian ini yaitu Single Subjek Research (SSR) dengan design A-B-A, populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 13 peserta didik yang mengalami kebiasaan bermain online game dengan durasi lebih dari 3 jam, namun hanya satu sample dalam penelitian ini yang mengalami permasalahan di dalam keluarganya akibat dampak dari bermain *Game Online*.

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.

³¹ Sri Wahyuni Adiningtiyas, (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, *Jurnal Kopasta* 4 (1).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif untuk menjawab rumusan masalah pertama, dan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menjawab permasalahan yang kedua. Metode yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah pertama ini adalah metode deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang mengungkapkan dan menggambarkan apa adanya dan membandingkan mengenai kecanduan *Game Online* ditinjau dari jenis kelamin. Metode yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua adalah Penelitian kualitatif menjelaskan tentang layanan konseling yang digunakan dalam memecahkan kecanduan *Game Online* di SMP Negeri 3 Pasir Penyau.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah seminar Proposal dan setelah mendapat surat izin dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sedangkan tempat penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pasir Penyau Jl. Jend Sudirman Po.box Kab. Indragiri H. Penelitian tentang perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari gender dan implikasi layanan konseling di sekolah menengah pertama negeri 3 kecamatan Pasir Penyau dilaksanakan setelah seminar proposal penelitian tahun 2023.

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.

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. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³² Populasi (*population*) adalah keseluruhan (jumlah) subyek atau sumber data penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa 412 di SMPN 3 Pasir Penyu.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sugiyono menjelaskan purposive sampling ini yang menjadi pertimbangan yaitu siswa yang mengalami kecanduan *game online*.³³

Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII dan XI yang berjumlah 203 orang. Beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Berada pada fase remaja awal yaitu di usia 12-15 tahun
- b. Memiliki *Smart Phone*
- c. Bermain *game* selama 2-3 jam/hari atau lebih

Untuk itu, dalam menentukan jumlah sampel ini menggunakan teknik slovin dengan taraf kesalahan 5%. Dengan rumus slovin sebagai berikut:

³² Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

³³ Sugiyono (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.

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.

$$S = \frac{N}{1+N.e}$$

Keterangan:

S = Sampel

N = Populasi

e = Derajat ketelitian atau nilai kritis yang diinginkan.

Berdasarkan rumus slovin diperoleh besaran sampel dalam penelitian ini dengan perhitungannya sebagai berikut:

$$S = \frac{412}{1+412.(0,05)^2} = \frac{412}{1+412.0,0025} = \frac{412}{1+1,03} = \frac{412}{2,03} = \frac{412}{202,95} = 203$$

Maka, jumlah sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus slovin tersebut adalah 203 siswa.

a. Karakteristik identitas responden

Data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	122	60%
2	Perempuan	81	40%
Total		203	100%

Dari tabel di 1.1 dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini sebanyak 203 orang yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 122 orang atau 60% dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 81 orang atau 40%.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, bahwa “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.³⁴ Terdapat dua variabel bebas (*independent variables*) dalam penelitian ini. Yang dimaksud variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dari masalah yang telah dirumuskan maka penelitian ini bermaksud mengungkapkan fakta dan mengkaji dua variabel bebas, yaitu :

1. Variabel (X1) : Kecanduan *Game Online* ditinjau dari Jenis Kelamin
2. Variabel (X2) : Kecanduan *Game Online* ditinjau dari Implikasi

Layanan Konseling

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara tertentu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Angket

Penyebaran angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang paling banyak digunakan dalam penelitian. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang aspek-aspek atau karakteristik yang melekat pada responden.³⁵

³⁴ *Ibid*

³⁵ Hartono. *Analisis Hasil Instrumen*. Bandung: Nusa Media. 2010.h. 75

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.

Angket dalam penelitian ini menggunakan *Game Addiction Scale* (GAS) yang disusun oleh *Lemmens, Valkenburgs, & Peter*, skala ini mengacu pada aspek *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problem*.

2. Wawancara

Dalam Penelitian menggunakan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data, untuk memperdalam informasi terkait implikasi layanan konseling di SMP Negeri 3 Pasir peny.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik penting dalam penelitian dengan mengumpulkan informasi yang telah tersedia di SMP Negeri 3 Pasir Peny. Dalam penelitian ini, peneliti menelaah dokumen-dokumen seperti profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, absen kehadiran siswa, catatan harian siswa, juga sarana dan prasarana di lokasi penelitian, serta data-data lain yang menurut peneliti dapat mendukung informasi dalam penelitian ini.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala likert.³⁶

Skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap suatu objek atau fenomena tertentu.

Peneliti menggunakan angket skala Likert untuk mengumpulkan data tentang

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan Kombinasi...*, h. 92.

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*. Item pernyataan yang disertakan dalam instrumen ini bersifat deskriptif tentang kecanduan *game online*. Ada lima jenis kategori dalam penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Pernyataan	SL	SR	KK	J	TP
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Berdasarkan tabel 1.3 menunjukkan butir pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1 sedangkan bentuk jawaban negatif diberi skor 1, 2, 3, 4 dan 5. Semakin tinggi alternatif jawaban siswa maka semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* siswa dan semakin rendah alternatif jawaban siswa, maka semakin rendah pula tingkat kecanduan *game online*.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkapkan kecanduan *game online* peserta didik dikembangkan dari *Game Addiction Scale (GAS)*. yang disusun oleh *Lemmens, Valkenburgs, & Peter*, skala ini mengacu pada aspek *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan problem*.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game Online*

No	Aspek	Indikator	Item		jumlah
			Favo	unfavo	
1	<i>Salience</i>	<i>Game</i> menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.	1,2,3	4, 5 ,6	6
2	<i>Tolerance</i>	Keadaan dimana seseorang mulai bermain <i>game</i> lebih sering, sehingga secara	9,10	7,8	4

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.

		bertahap waktunya dihabiskan untuk <i>game</i>			
3	<i>Mood Modification</i>	Keadaan dimana <i>game</i> mempengaruhi suasana hati, sehingga terjadi perubahan mood yang membaik ketika mulai bermain <i>game</i> .	12, 13	11	3
4	<i>Relapse</i>	Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game online</i>	17,18	14, 15,16	5
5	<i>Withdrawal</i>	Keadaan dimana seseorang emosi yang tidak menyenangkan ketika berhenti bermain <i>game online</i>	19,20	21, 22	4
6	<i>Conflict</i>	Terjadinya konflik antar pribadi akibat bermain <i>game online</i> yang berlebihan	27, 28,29	23, 24, 25, 26	7
7	<i>Problems</i>	Mengalami masalah baik fisik atau dengan lingkungan akibat bermain <i>game online</i>	34, 35	30,31, 32, 33	6
Jumlah					35

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas dan reabilitas instrument sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas akan menguji masing-masing variabel yang digunakan dalam uji coba penelitian ini, dimana keseluruhan variabel memuat 35 pernyataan yang harus dijawab oleh responden . Kriteria yang digunakan adalah bila nilai koefisien korelasi r hitung bernilai positif dan lebih besar dari r tabel, berarti item dinyatakan valid. Dengan $N=60$ dan diperoleh nilai r tabel. sebesar 0,254 yang akan digunakan analisis data dalam penelitian sebagai berikut :

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.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Butir Item

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid	3,4,5,6,7,8,10,11,12,14,15,18,19,21,22, 23,24,25,27,29,31,33,34,35	24
Tidak Valid	1,2,9,13,16,17,20,26,28,30,32	11

Hasil dari uji validitas instrumen variabel Kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin menunjukkan dari 35 item pertanyaan yang telah di uji coba terdapat 11 item yang gugur dan terdapat 24 aitem yang valid dengan nilai *Corrected Item-Total Correlationnya* diatas 0,254.

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas merupakan alat yang mengukur suatu kuesioner dan merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Tabel 3.5
Reliabelitas Kecanduan Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.777	24

Sumber: Output SPSS Versi 24

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel hasil menggunakan *SPSS 24.00 Windows* uji reliabilitas sesudah Quetion Unvalid digugurkan dapat diketahui, variabel Kecanduan *Game Online* diperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,777, variabel tersebut termasuk dalam kriteri 0,70-

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.

0,90 hal ini menunjukkan bahwa instrumen Kecanduan *Game Online* memiliki reliabilitas tinggi.

G. Uji Persyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.³⁷ Uji normalitas dilakukan dengan uji One-Sample kolmogorov-smirnov dengan kaidah keputusan jika signifikan lebih dari $\alpha = 0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3.6
Uji Normalitas Kecanduan *Game Online*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		203	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000	
	Std. Deviation	11.05804528	
Most Extreme Differences	Absolute	0.047	
	Positive	0.034	
	Negative	-0.047	
Test Statistic		0.047	
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	,748 ^e	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0.736
		Upper Bound	0.759

Sumber: Output SPSS Versi 24

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 1,6, jumlah observasi Kolmogorov Smirnov dalam penelitian ini sebesar 203. Pengujian

³⁷ Ghozali, Imam. 2005. Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS. Semarang: Badan Penerbit UNDIP

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.

menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai distribusi sebesar 0,200 yang berarti nilainya normal, karena nilai signifikan lebih dari 0,05.

2. Uji Homogen

Uji homogenitas digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik berikutnya. dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data tidak sama (tidak homogen).
- b. Jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Tabel 3.7
Uji Homogenitas Pada Kecanduan *Game Online*

Test of Homogeneity of Variances			
Kecanduan <i>Game Online</i>	df	df2	Sig.
Levene Statistic	1	200	0.396

Sumber: Output SPSS Versi 24

Berdasarkan keluaran tabel 2.5, diketahui nilai signifikansi (Sig.) variabel Kecanduan *Game Online* adalah sebesar 0,071. Karena nilai Sig. 0,369 > 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data kecanduan *game online* adalah homogen.

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.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji-t

Skor t penelitian menggunakan program SPSS versi 24 dengan menggunakan teknik analisis *Independet Samples Test*. uji *independent sample t-test* yang bertujuan untuk membandingkan dua sampel yang tidak saling berpasangan. Rumus uji T independen, yang variannya tidak sama sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_a - \bar{x}_b}{\sqrt{\left(\frac{S_a^2}{n_a}\right) + \left(\frac{S_b^2}{n_b}\right)}}$$

Dimana Sp :

$$S_p^2 = \frac{(n_a - 1)S_a^2 + (n_b - 1) S_b^2}{n_a + n_b - 2}$$

keterangan :

Xa = rata-rata kelompok a

Xb = rata-rata kelompok b

Sp = Standar Deviasi gabungan

Sa = Standar deviasi kelompok a

Sb = Standar deviasi kelompok b

na = banyaknya sampel di kelompok a

nb = banyaknya sampel di kelompok b

DF = na + nb -2

2. Analisis Deskriptif

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Analisis data diawali dengan wawancara mendalam terhadap informan untuk memahami dan mengetahui keadaan subjek penelitian. Setelah melakukan wawancara, analisis data dengan mencatat hasil wawancara dengan cara menyimak kembali rekaman wawancara tersebut, mendengarkan dengan seksama dan mencatat kata-kata yang didengar berdasarkan apa yang telah diwawancarai.

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 V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Berdasarkan uji *independen t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kecanduan *game online* pada siswa laki-laki dan perempuan diperoleh nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya memiliki perbedaan yang signifikan antara jenis kelamin dengan kecanduan *game online* di SMP Negeri 3 Pasir Peny.
2. Hasil wawancara peneliti dengan guru BK dan siswa adalah guru BK perlu memprioritaskan siswa laki-laki yang mengalami kecanduan *game online*. Selain itu guru BK melakukan kunjungan rumah itu melibatkan orang tua dalam mengontrol perilaku kecanduan *game online* siswa.

B. Saran

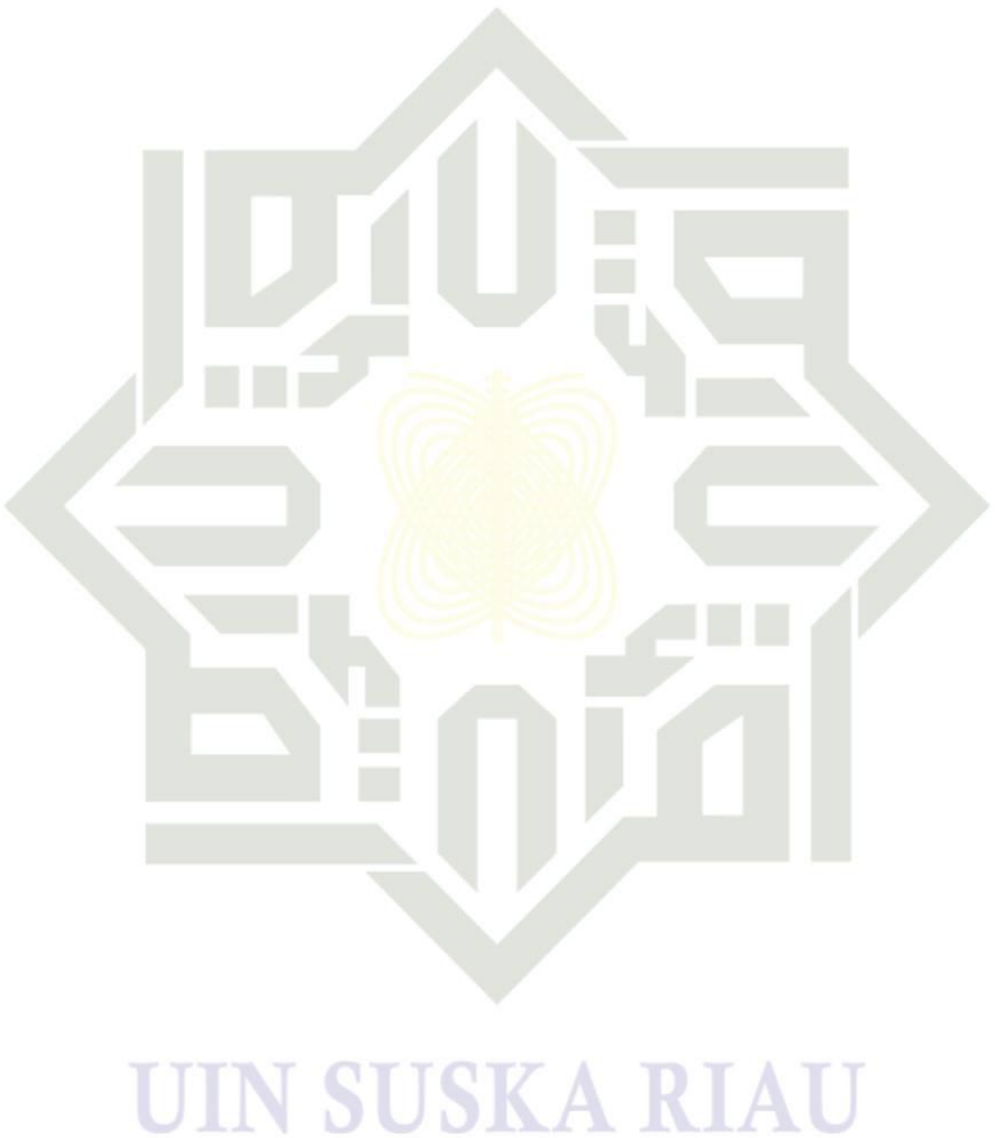
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, yaitu:

1. Kepada guru bimbingan konseling tetap melaksanakan layanan konseling yang sudah dilakukan dan kedepannya lebih kreatif dalam memberikan layanan konseling bagi siswa yang mengalami *game online*.
2. Kepada siswa dapat mengurangi durasi bermain *game online* dan lebih mengontrol diri dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

3. Kepada peneliti selanjutnya, penelitian ini terbatas pada perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin dan implikasi layanan konseling, peneliti selanjutnya dapat mengaitkan variable terikat yang ada pada layanan konseling.

© 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.





DAFTAR PUSTAKA

- © Hak cipta dimiliki oleh 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 mengutipkan 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.
- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design*, 2nd ed. Berkeley, CA: New Riders
- Andri Darwis, 2021, *Teknik Penulisan Skripsi Pendidikan Agama Islam: Suplemen Library Reseach dan Teknik Penelitian Daring*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus Publishing and Printing,.
- Arifaati, T., Marfu'i, L. R., & Fijriani, F. (2021). Early adolescent levels of self-regulation of online gaming in SMP YAPPA Depok: Analysis of Rasch modeling. *Journal of Academia Perspectives*, 1(1),
- Benany M., Carbonell X., Griffiths M. D. (2012). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161. doi:10.1007/s11469-012-9405-2
- Benany, M., Carbonell, X., & Mark, D. G. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *Int J Ment Health Addiction*, 11
- Fitri, Emria dkk (2018). Konsep Adiksi *Game Online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3).
- Geozali, Imam. 2005. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNIP
- Haney, T., Connolly, T., Stansfield, M. and Boyle, E. (2011). “The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level,” *Computers and Education* (57:1).
- Haditono, dkk, (2008), *Psikologi Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, (Jakarta: Bina Aksara).
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., Yuyun, S., & Fitri, R. (2013). Faktor-faktor yang Melatar belakang Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah Factors Underlying Online Game Addiction ' s Behaviour in SchoolAge Children. *Jurnal Keperawatan*, 1(3).
- Hartono. *Analisis Hasil Instrumen*. Bandung: Nusa Media. 2010.h. 75



Hassounch, D. and Brengman, M. (2014). "A motivation-based typology of social virtual world users," *Computers in Human Behavior* (33: April), pp. 330–338.

Hessan, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online Gaming Addiction: Classification, prediction, and Associated Risk Factors. *Addiction Research and Theory* 20(5).

Ma'rifaat Laili Dan Wiryo Nuryono, (2015) "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya," *Jurnal BK*, Vol. 05, No 01,.

Knada, N. & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.

Amiawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain *Game Online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).

Suyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Suyono (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.

Suyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan Kombinasi*

Wahyuningsih, Adiningtiyas, (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*, *Jurnal Kopasta* 4 (1).

Fatchurrahman, (2017). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman* Volume 3, Nomor 2.

Mulyadi. 2016. *Bimbingan Konseling di Sekolah & Madrasah*. Jakarta: Prenada Media Group.

Muezzin, E. (2015). An Investigation of High School Students' Online *Game* Addiction With Respect To Gender. *TOJET: The Turkish Online Journal of Education Technology*, July 2015, North Cyprus

Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi *Game Online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah*

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.



Psikologi Candrajiwa Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran. 1(2), 3.

Prayitno, P. (2018). *Konseling Profesional Yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Prehadamedia Group

Tenk, Self Control and Gaya Hidup Konsumtif, (2018): "Jurnal Psikologi Konseling Vol. 12 No.1, Juni 2018" 12, no. 1.

Umm (2020). *Jurnal Keperawatan Volume 12 No 1*. Hal 17-22, Maret 2020.

Wardhaugh Ronald. 2002. *An Introduction to Sociolinguistics*. (4th ed). Oxford: Blackwell Published

Winstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction- a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36.

Wulih, Sofyan S. 2009. *Konseling Keluarga*. Bandung: Alfabeta

Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. doi: 10.1057/ejis.2011.56

Yul, N (2002). Ariadne- Uderstanding MMORPG Addiction. Diunduh tanggal 12 Oktober 2012, dari <http://www.nicyee.com/addiction/home.html>. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No. 07.

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

UIN SUSKA RIAU

Instrumen Penelitian

“Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyu”

© H
Hak C
1. Dil
a. l
b. l
2. Dilarang mengumunikan

Variable

Indikator

Sub-Indikator

Indikator Operasional

Item

Pernyataan

Jumlah Item

State Islamic U

Indikator	Sub-Indikator	Indikator Operasional	Item	Pernyataan		Jumlah Item
				Favo	Unfavo	
1. Kecanduan Game Online	1. <i>Game</i> mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.	<ol style="list-style-type: none"> bermain game online sepanjang hari. bermain game online pada saat jam kosong disekolah. merasa jenuh jika tidak bermain game. emosi tidak stabil. 	<ol style="list-style-type: none"> Bermain game membuat saya menjadi tenang. Saya merefreshingkan pikiran dengan bermain game online. saya merasa bosan ketika bermain game online terus-menerus. Saya bermain game online pada saat jam kosong disekolah. Saya merasa jenuh, ketika tidak bermain game di sekolah. saya merasa emosi ketika tidak bermain game di sekolah. 	1,2,3	4,5,6	

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

<p>2. Keadaan dimana seseorang mulai bermain <i>game</i> lebih sering, sehingga secara bertahap waktunya dihabiskan untuk <i>game</i>.</p>	<p>1.Mendahulukan game dari kepentingan yang lain 2.Bermain game sampai lupa waktu. 3. Menghabiskan waktu dengan sia-sia</p>	<p>7. Saya lebih mendahulukan bermain game online dari pada mengerjakan tugas sekolah. 8. Saya bisa bermain game online menghabiskan sampai waktu 1 jam lebih. 9. Saya Bermain game online, dengan batas durasi hanya 15-20 menit dalam 1 hari. 10. Saya mengutamakan menyelesaikan tugas sekolah dan rumah dari pada bermain game online.</p>	<p>9,10</p>	<p>7,8</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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

<p>3. Keadaan dimana <i>game</i> mempengaruhi suasana hati.</p>	<p>1. Mood gampang berubah</p>	<p>11. Saya merasa marah kepada sekitar, ketika kalah bermain game online. 12. Saya merasa lega ketika bermain game online. 13. Saya bermain game online untuk mengembalikan mood saya yang tidak baik menjadi baik.</p>	<p>12,13</p>	<p>11</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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	<p>4. Kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola awal dari bermain <i>game online</i></p>	<p>1. tidak ada niat untuk berubah.</p>	<p>14. Saya tidak berusaha untuk berhenti atau mengurangi bermain game online. 15. Saya lelah mencoba untuk mengurangi bermain game online. 16. saya menyesal bermain game online pada waktu yang lama. 17. Saya menahan diri untuk tidak bermain game online secara terus-menerus. 18. Saya mendengarkan saran dan nasihat dari sekitar saya untuk mengurangi bermain gam online.</p>	<p>16,17, 18</p>	<p>14,15</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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

<p>5. Keadaan dimana seseorang emosi yang tidak menyenangkan ketika berhenti bermain game online</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan yang tidak baik. 2. mengabaikan tugas atau waktu. 	<ol style="list-style-type: none"> 19. Saya merasakan perasaan yang baik, ketika mengurangi durasi waktu bermain game online. 20. Saya mencoba membatasi diri untuk tidak bermain game online setiap hari. 21. Saya emosi ketika dilarang untuk berhenti bermain game online. 22. Saya merasa frustrasi, ketika kalah dalam bermain game online. 	<p>19,20</p>	<p>21,22</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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

<p>6. Terjadinya konflik antar pribadi akibat bermain game online yang berlebihan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berkata kasar. 2. Mengabaikan sekitar. 3. mengomentari status. 	<ol style="list-style-type: none"> 23. Saya pernah berkata kasar pada pemain lain saat bermain game online. 24. Saya mengabaikan teman-teman atau sekitar saya, saat bermain game online. 25. Saya dimarahi oleh orang tua karena keasyikan bermain game online. 26. Saya mengabaikan kegiatan sosial (gotong royong, membantu orang tua, kerja kelompok, dll) 27. Saya bermain gam online, saat semua pekerjaan rumah ataupun tugas sudah selesai dikerjakan. 28. Saya bermain game online, ketika waktu sengang. 29. Saya membantu kedua orang tua terlebih dahulu kemudian bermain game online. 	<p>27 28,29</p>	<p>23,24, 25,26</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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	<p>7. Mengalami masalah baik fisik atau dengan lingkungan akibat bermain game online</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. kurang istirahat. 2. mengabaikan tugas atau waktu. 	<ol style="list-style-type: none"> 30. Saya merasa cepat lelah karena kurang istirahat selama bermain game online. 31. Saya mengabaikan tugas (mengerjakan tugas atau PR, tidak membantu pekerjaan rumah, dll) demi bermain game online. 32. Saya pernah berbohong Kepada keluarga (ayah/ibu) mengenai waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game online. 33. Saya lupa makan karena keasyikan bermain game online. 34. Saya meminta izin terlebih dahulu kepada orang tua untuk bermain game online. 35. Saya tidak melupakan waktu untuk istirahat dan makan sebelum bermain game online 	<p>34,35</p>	<p>30,31, 32, 33</p>	
--	--	--	---	--------------	----------------------	--



PERBEDAAN KECANDUAN GAME ONLINE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN DAN IMPLIKASI LAYANAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 DI KECAMATAN PASIR PENYU”

A. Kata Pengantar

Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, sehingga tidak ada jawaban yang benar ataupun salah dan tidak akan berpengaruh pada nilai atau pekerjaan Anda di sekolah. Angket ini terdiri dari beberapa pernyataan yang berhubungan dengan Perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin dan implikasi layanan konseling di sekolah menengah pertama negeri 3 di kecamatan pasir penyu. Kerjakanlah setiap pernyataan dibawah ini dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan keadaan diri Anda apa adanya. Semua respon yang Anda berikan akan dijaga kerahasiannya.

B. Identitas

- Nama / Inisial :
- Umur :
- Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan (Coret Yang Tidak Perlu)
- Agama :
- Sekolah :
- Kelas/Jurusan :
- Tanggal Pengisian :

C. Petunjuk pengerjaan

Ananda diminta untuk memberikan tanda ceklis (√) pada salah satu kolom pilihan respon yang telah disediakan. Pilihan respon yang akan diminta adalah kondisi paling sesuai dengan yang ananda alami, pikirkan, dan rasakan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan respon sebagai berikut :

1. Kategori **selalu (SL)** apabila pernyataan tersebut selalu terjadi pada diri Anda.
2. Kategori **sering (SR)** apabila pernyataan tersebut sering terjadi pada diri Anda.
3. Kategori **kadang-kadang (K)** apabila pernyataan tersebut kadang-kadang terjadi pada diri Anda.
4. Kategori **jarang (J)** apabila pernyataan tersebut jarang terjadi pada diri Anda
5. Kategori **tidak pernah (TP)** apabila pernyataan tersebut tidak pernah terjadi pada diri Anda.

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

Ditang 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.

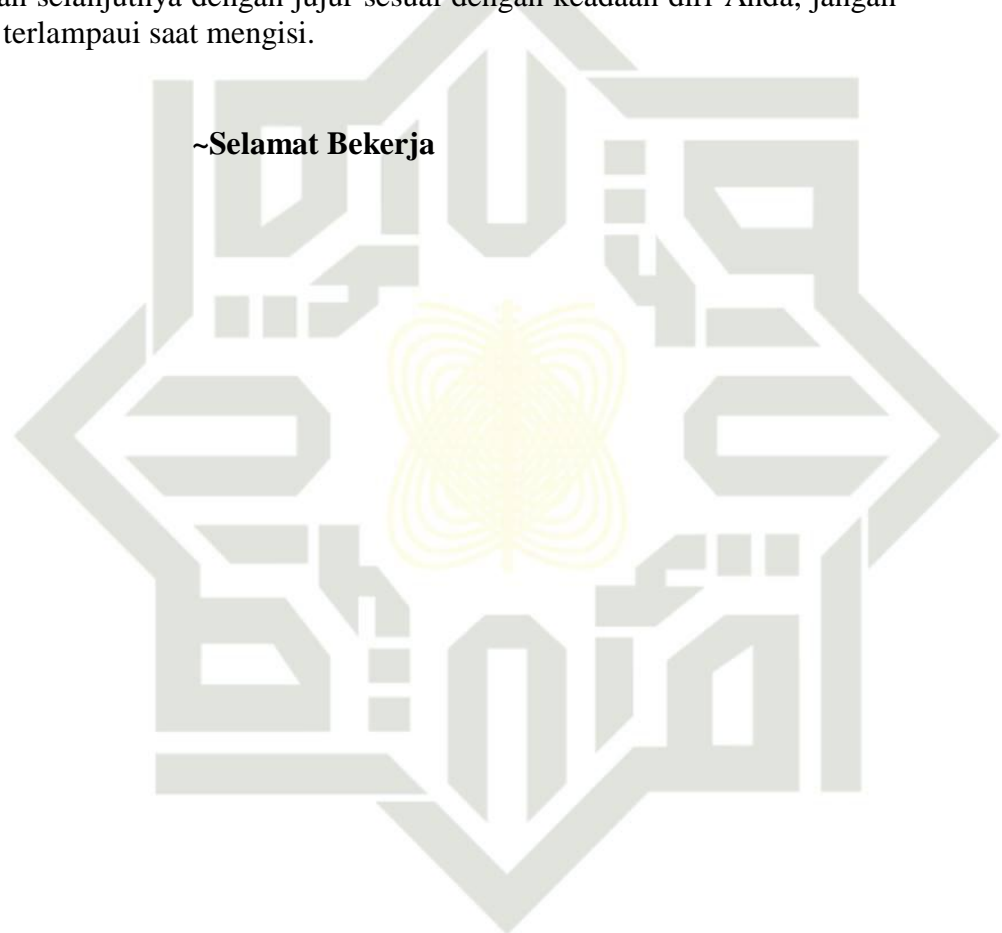


Contoh :

PERNYATAAN	PILIHAN RESPON				
	SL	SR	K	J	TP
1. Saya merasa bosan ketika bermain game online terus-menerus.	✓				

Berdasarkan contoh di atas, Anda memberi tanda ceklis (✓) pada kolom respon “Selalu ” karena kondisi itu selalu terjadi pada diri Anda . Bacalah dengan teliti dan isilah kolom pilihan respon pernyataan selanjutnya dengan jujur sesuai dengan keadaan diri Anda, jangan sampai ada kolom yang terlampaui saat mengisi.

~Selamat Bekerja



UIN SUSKA RIAU

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 - 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. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	Pilihan Responden				
		SL	SR	K	J	Tp
1	Bermain <i>game online</i> membuat saya menjadi tenang.					
2	Saya menenangkan pikiran dengan bermain <i>game online</i> .					
3	Saya merasa bosan ketika bermain <i>game online</i> terus-menerus.					
4	Saya bermain <i>game online</i> pada saat jam kosong di sekolah.					
5	Saya merasa jenuh, ketika tidak bermain <i>game online</i> di sekolah.					
6	Saya merasa emosi ketika tidak bermain <i>game online</i> di sekolah.					
7	Saya lebih mendahulukan bermain <i>game online</i> dari pada mengerjakan tugas sekolah.					
8	Dalam satu hari , saya bermain <i>game online</i> menghabiskan sampai waktu lebih dari 1- 4 jam					
9	Saya bermain <i>game online</i> , dengan batas durasi kurang lebih 15-20 menit dalam 1 hari.					
10	Saya mengutamakan menyelesaikan tugas sekolah dan rumah dari pada bermain <i>game online</i> .					
11	Saya marah kepada orang-orang disekitar saya, ketika kalah bermain <i>game online</i> .					
12	Saya merasa lega ketika bermain <i>game online</i>					
13	Saya bermain <i>game online</i> untuk mengembalikan mood saya yang tidak baik menjadi baik.					
14	Saya tidak berusaha untuk berhenti atau mengurangi bermain <i>game online</i> .					
15	Saya telah mencoba untuk mengurangi bermain <i>game online</i> .					
16	Saya menyesal bermain <i>game online</i> pada waktu yang lama.					
17	Saya menahan diri untuk tidak bermain <i>game online</i> secara terus-menerus.					
18	Saya mendengarkan saran dan nasihat dari orang-orang disekitar saya untuk mengurangi bermain <i>game online</i> .					
19	Saya merasa lebih baik, ketika mengurangi waktu bermain <i>game online</i> .					



20	Saya mencoba membatasi diri untuk tidak bermain <i>game online</i> setiap hari.					
21	Saya merasa emosi ketika dilarang untuk berhenti bermain <i>game online</i> .					
22	Saya merasa frustrasi, ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .					
23	Saya pernah berkata kasar pada pemain lain saat bermain <i>game online</i> .					
24	Saya mengabaikan teman-teman atau sekitar saya, saat bermain <i>game online</i> .					
25	Saya dimarahi oleh orang tua karena keasyikan bermain <i>game online</i> .					
26	Saya mengabaikan kegiatan sosial (gotong royong, membantu orang tua, dan kerja kelompok.)					
27	Saya bermain <i>game online</i> , saat semua pekerjaan rumah ataupun tugas sudah selesai dikerjakan.					
28	Saya bermain <i>game online</i> , ketika waktu sengang.					
29	Saya membantu kedua orang tua terlebih dahulu kemudian bermain <i>game online</i> .					
30	Saya merasa cepat lelah karena kurang istirahat selama bermain <i>game online</i> .					
31	Saya mengabaikan tugas seperti : tugas yang diberikan oleh guru dan pekerjaan rumah demi bermain <i>game online</i> .					
32	Saya pernah berbohong kepada keluarga (ayah/ibu) mengenai waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain <i>game online</i> .					
33	Saya lupa makan karena keasyikan bermain <i>game online</i> .					
34	Saya meminta izin terlebih dahulu kepada orang tua untuk bermain <i>game online</i> .					
35	Saya tidak melupakan waktu tidur sebelum bermain <i>game online</i> .					

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

- 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.



Hak (

gi Undang-Undang

© H

A

Undang

B.

C.

milia UIN Suska Riau
 Stage Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**“PERBEDAAN KECANDUAN GAME ONLINE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN
 DAN IMPLIKASI LAYANAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH
 PERTAMA NEGERI 3 DI KECAMATAN PASIR PENYU”**

A. Kata Pengantar

Angket ini bukanlah sebuah tes ataupun ujian, sehingga tidak ada jawaban yang benar ataupun salah dan tidak akan berpengaruh pada nilai atau pekerjaan Anda di sekolah. Angket ini terdiri dari beberapa pernyataan yang berhubungan dengan Perbedaan kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin dan implikasi layanan konseling di sekolah menengah pertama negeri 3 di kecamatan pasir penyu. Kerjakanlah setiap pernyataan dibawah ini dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan keadaan diri Anda apa adanya. Semua respon yang Anda berikan akan dijaga kerahasiannya.

B. Identitas

- Nama / Inisial :
- Umur :
- Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan (Coret Yang Tidak Perlu)
- Agama :
- Sekolah :
- Kelas/Jurusan :
- Tanggal Pengisian :

C. Petunjuk pengerjaan

Ananda diminta untuk memberikan tanda ceklis (√) pada salah satu kolom pilihan respon yang telah disediakan. Pilihan respon yang akan diminta adalah kondisi paling sesuai dengan yang ananda alami, pikirkan, dan rasakan. Setiap pernyataan disediakan 5 (lima) pilihan respon sebagai berikut :

1. Kategori **selalu (SL)** apabila pernyataan tersebut selalu terjadi pada diri Anda.
2. Kategori **sering (SR)** apabila pernyataan tersebut sering terjadi pada diri Anda.
3. Kategori **kadang-kadang (K)** apabila pernyataan tersebut kadang-kadang terjadi pada diri Anda.
4. Kategori **jarang (J)** apabila pernyataan tersebut jarang terjadi pada diri Anda.

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.



5. Kategori **tidak pernah (TP)** apabila pernyataan tersebut tidak pernah terjadi pada diri Anda.

Hak cipta milik 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.

PERNYATAAN	PILIHAN RESPON				
	SL	SR	K	J	TP
Saya merasa bosan ketika bermain game online terus-menerus.	✓				

Berdasarkan contoh di atas, Anda memberi tanda ceklis (✓) pada kolom respon **“Selalu ”** artinya kondisi itu selalu terjadi pada diri Anda . Bacalah dengan teliti dan isilah kolom pilihan respon pernyataan selanjutnya dengan jujur sesuai dengan keadaan diri Anda, jangan sampai ada kolom yang terlampaui saat mengisi.

~Selamat Bekerja~



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

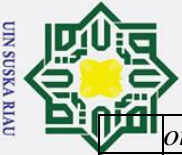
Pernyataan	Pilihan Responden				
	SL	SR	K	J	TP
1. Saya merasa bosan ketika bermain <i>game online</i> terus-menerus.					
2. Saya bermain <i>game online</i> pada saat jam kosong di sekolah.					
3. Saya merasa jenuh, ketika tidak bermain <i>game online</i> di sekolah.					
4. Saya merasa marah jenuh, ketika tidak bermain <i>game online</i>					
5. Saya lebih mendahulukan bermain <i>game online</i> dari pada mengerjakan tugas sekolah.					
6. Saya bisa bermain <i>game online</i> menghabiskan sampai waktu 1 jam lebih.					
7. Saya mengutamakan menyelesaikan tugas sekolah dan rumah dari pada bermain <i>game online</i> .					
8. Saya merasa lega ketika bermain <i>game online</i> .					
9. Saya bermain <i>game online</i> untuk mengembalikan mood saya yang tidak baik menjadi baik.					
10. Saya tidak berusaha untuk berhenti atau mengurangi bermain <i>game online</i> .					
11. Saya lelah mencoba untuk mengurangi bermain <i>game online</i> .					
12. Saya mendengarkan saran dan nasihat dari orang-orang disekitar saya untuk mengurangi bermain <i>game online</i> .					
13. Saya merasakan perasaan yang baik, ketika mengurangi waktu bermain <i>game online</i> .					
14. Saya emosi ketika dilarang untuk berhenti bermain <i>game online</i> .					
15. Saya merasa frustrasi, ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .					
16. Saya pernah berkata kasar pada pemain lain saat bermain <i>game online</i> .					
17. Saya mengabaikan teman-teman atau sekitar saya, saat bermin <i>game online</i> .					
18. Saya dimarahi oleh orang tua karena keasyikan bermain <i>game online</i> .					
19. Saya bermain <i>game online</i> , saat semua pekerjaan rumah ataupun tugas sudah selesai dikerjakan.					
20. Saya membantu kedua orang tua terlebih dahulu kemudian bermain <i>game</i>					



online.					
21. Saya mengabaikan tugas seperti : tugas yang diberikan oleh guru dan pekerjaan rumah demi bermain <i>game online</i> .					
Saya lupa makan karena keasyikan bermain <i>game online</i> .					
Saya meminta izin terlebih dahulu kepada orang tua untuk bermain <i>game online</i> .					
Saya tidak melupakan waktu tidur sebelum bermain <i>game online</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.





LAMPIRAN 4

Pedoman Wawancara dengan Guru BK

1. Hari, Tanggal :

2. Interviewee :

3. Pekerjaan :

4. Lokasi :

5. Waktu :

6. Tujuan :

1. Diarangi 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	Daftar Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1.	Apakah ada siswa ibu yang mengalami kecanduan dengan <i>Game Online</i> ?	
2.	Darimana ibu bisa mengetahui kalau siswa ibu kecanduan dengan <i>Game Online</i> ?	
3.	Bagaimana cara ibu menyelesaikan masalah siswa yang kecanduan <i>Game Online</i> ?	
4.	Apakah semua layanan BK sudah diterapkan di sekolah ini dalam menyelesaikan masalah siswa?	
5.	Apakah ibu sudah melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran dalam proses penyelesaian masalah siswa yang mengalami kecanduan dengan <i>Game Online</i> ?	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Pedoman Wawancara dengan Ssiswa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Hari Tanggal :
 2. Interviewe :

Daftar Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
Berapa lama waktu kamu menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>	
Apakah kamu bergaul dengan teman atau komunitas pecinta <i>game</i> ?	
Apakah kamu Kesal saat dilarang berhenti total bermain <i>game</i> ?	
Apa Akibat kelelahan bermain <i>game</i> yang kamu rasakan?	

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.



LAMPIRAN 5 TRANSKIP WAWANCARA

Tanggal : Senin, 4 Desember 2023
 Interviewe : Yanti Permata Sari, S.Pd
 Pekerjaan : Guru BK SMP Negeri 3 Pasir Penyu
 Tujuan : Mengumpulkan data tentang Layanan yang diberikan kepada siswa yang memiliki permasalahan kecanduan bermain game online.

Daftar Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
Apakah ada siswa ibu yang mengalami kecanduan dengan <i>Game Online</i> ?	ada, siswa yang mengalami masalah tersebut kebanyakan siswa laki-laki. terlihat dari kecanduan game online yang saya ketahui siswa membawa handphone ke sekolah sedangkan di sekolah melarang siswa untuk membawa handphone, siswa yang membawa handphone tersebut memainkan handphone pada saat jam istirahat, kemudian siswa sering tidur di kelas pada saat pelajaran, tidak fokus pada saat mengikuti pelajaran, dan sering terlambat masuk sekolah kemudian ketika ibu sudah melihat siswa yang memiliki masalah seperti itu dan adanya aduan dari guru mata pelajaran itu langsung ibu panggil keruangan BK untuk diberikannya Layanan konseling Individual. tujuannya dari konseling supaya ada perubahan pada siswa setelah diberikan peringatan pertama dan kedua. sebagaimana dalam konseling siswa diharapkan terbuka dalam menyampaikan masalahnya. tetapi berbeda pada siswa yang di panggil
Dimana ibu bisa mengetahui kalau siswa ibu kecanduan dengan <i>Game Online</i> ?	Salah satu kasusnya yang tadi ibu sebutkan yaitu tidur dikelas. pertama kan dari aduan guru yang mengajar masuk kelas terus melihat ada siswa yang tidur peringatan pertama di tegur sampai beberapa kali masih juga ngantuk disuruh cuci wajah ke WC peringatan kedua disampaikan ke wali kelas ditanya tapi jawabnya seperti iya dan tidak dan peringatan ketiga diserahkan ke guru BK. setelah ibu panggil siswa untuk melakukan konseling individu ditanya dengan pertanyaan terbuka, siswa menceritakan karena bermain game hingga larut malam. tapi ga malam saja pokoknya pas ada waktunya kosong seperti pulang sekolah, itu berkumpul di warung terus main bermain game bersama-sama atau bahasa gaulnya mereka bilang “Mabar”.”
Bagaimana cara ibu menyelesaikan masalah siswa yang kecanduan <i>Game Online</i> ?	“Di panggill siswa tersebut untuk di proses konseling individu seperti “ kenapa tidur dikelas? setelah ditanya karena bermain game online

1. ~~Harus Cipta Dindingi Undang-Undang~~
 2. ~~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 Saifuddin Kasim Riau



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>		<p>hingga larut malam. kemudian jika sudah di panggil tidak ada perubahan, ibu melakukan kunjungan rumah ke siswa tersebut. bertanya kepada orang tua siswa bagaimana keseharian anaknya dirumah. ada orang tua yang mengatakan bahwa anaknya memang selalu bermain sama temannya sudah di peringati tetapi masih saja mengulangi. selain itu ada juga orang tuanya yang sudah berpisah, perhatian ataupun kasih sayang. ibu mengajak orang tuanya untuk saling memantau anaknya. saat anaknya bermain game mungkin sebelu itu orang tua dapat memberikan batas waktu bermain game pada anak dan juga komunikasi dengan anak harus di jaga dengan baik.”</p>
	<p>Apakah semua layanan BK sudah diterapkan di sekolah ini dalam menyelesaikan masalah siswa?</p>	<p>“Tidak, lebih dominannya layanan konseling individual dan bekerja sama dengan orang tua. dalam salah satu layanan pendukung dari kegiatan bimbingan dan konseling adanya kunjungan rumah, hal ini ibu lakukan untuk sama- sama menangani permasalahan siswa dan memerlukan pemahaman yang lebih jauh tentang suasana rumah atau keluarga siswa. karena konseling tidak berupa wawancara saja kan, ketika siswa sudah terbuka untuk menyampikan masalahnya, biasanya ibu menggunakan teknik 3 M. hasil konseling individual adalah ibu memberikan surat perjanjian untuk tidak mengulanginya lagi.”</p>
	<p>Apakah ibu sudah melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran dalam proses penyelesaian masalah siswa yang mengalami kecanduan dengan <i>Game Online</i>?</p>	<p>Iya, wali kelas dan guru mata pelajaran berdiskusi bagaimana siswa yang mengalami masalah tersebut selama di kelas. sama-sama memantau siswa dari segi belajarnya. setelah di lakukannya konseling apakah ada perubahan atau tidak. saat proses konseling individu dilakukan di ruangan BK yang di dasari pada asas-asas pelaksanaan bimbingan dan konseling</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.



TRANSKIP WAWANCARA

Tanggal : Rabu, 7 Desember 2023
 Interviewe : Siswa R

Daftar Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
Berapa lama waktu yang kamu menghabiskan untuk bermain <i>game online</i> ?	Hmm lama bisa sampai 1-2 jam, apalagi kalau mood sedang baik. kemudian kalau lagi santai bisa lama bermain <i>game online</i> .
Apakah kamu bergaul dengan teman atau komunitas pecinta <i>game</i> ?	Iya, seru jika main bersama teman yang suka main <i>game</i> juga serasa lebih se frekuensi seru dan kalau lagi sama-sama kosong langsung ajak main bersama.
Apakah kamu Kesal saat dilarang berhenti total bermain <i>game</i> ?	Iya kalau harus pasti marah tapi kalau perlahan-lahan mungkin akan di coba.
Apa Akibat kelelahan bermain <i>game</i> yang kamu rasakan?	Hmm mudah ngantuk, terus merasa malas jadi mudah sensitive saja kalau ditegur.

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



TRANSKIP WAWANCARA

Tanggal : Rabu, 7 Desember 2023

Interviewee : Siswa A

Daftar Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
Berapa lama waktu yang kamu menghabiskan untuk bermain <i>game online</i>	Paling lama 1 jam.
Apakah kamu bergaul dengan teman atau komunitas pecinta <i>game</i> ?	Kalau berteman iya tapi kalau ada komunitasnya tidak.
Apakah kamu Kesal saat dilarang berhenti total bermain <i>game</i> ?	Sedikit kesal, tetapi saya tidak terlalu sering bermain <i>game online</i> ”
Apa Akibat kelelahan bermain <i>game</i> yang kamu rasakan?	Saya merasa capek, ngantuk, terus juga makannya tidak teratur

1. Dilarang menyalin 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.

LAMPIRAN 6 TABULASI

No	ITEM	ITEM																								Total
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	5	5	3	5	5	4	2	5	4	4	4	97	
2	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	1	2	3	2	3	4	2	2	3	5	4	1	2	2	2	3	5	4	1	2	2	5	5	69	
3	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	4	5	3	5	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	4	106	
4	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	1	4	3	4	2	3	93	
5	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	5	5	4	3	4	2	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	5	4	1	5	3	3	90	
6	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	3	3	3	2	5	2	2	4	4	5	5	5	5	3	3	5	3	3	5	4	5	4	89	
7	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	3	1	1	4	4	2	1	2	5	5	2	2	3	3	3	5	5	2	2	4	4	5	73	
8	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	1	2	3	2	3	5	3	3	2	5	4	1	2	1	1	2	5	4	2	1	4	5	4	69	
9	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	3	2	3	4	3	101	
10	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	4	2	3	2	3	4	5	5	4	4	5	3	5	3	5	3	4	4	5	3	5	5	4	93	
11	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	2	5	5	5	4	1	2	4	5	5	100	
12	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	3	1	3	4	5	3	2	2	5	4	1	1	1	1	2	5	5	2	3	3	5	5	72	
13	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	3	3	5	2	5	3	5	5	5	5	5	5	2	5	3	5	5	2	5	5	5	5	99	
14	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	5	3	1	2	5	1	2	1	5	5	1	2	3	1	2	4	5	2	2	3	4	4	69	
15	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	1	2	2	3	2	4	2	1	1	3	5	5	4	2	2	4	4	2	2	2	4	4	4	69	
16	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	3	3	2	3	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	3	5	4	2	5	4	4	3	93	
17	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	5	2	5	5	3	5	2	4	4	4	5	4	4	2	5	4	5	1	5	4	3	3	91	
18	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	1	3	1	3	5	1	1	3	4	5	1	2	1	3	3	5	3	2	4	3	4	5	68	
19	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	1	2	3	5	5	4	3	2	4	5	5	2	2	2	4	4	4	5	5	4	5	4	87	
20	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	3	3	3	2	2	5	2	2	1	5	5	1	1	1	1	3	5	5	2	3	2	5	5	71	
21	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	2	2	3	2	3	3	4	4	3	3	2	5	3	4	2	3	5	3	4	3	3	4	3	76	
22	Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	4	5	3	4	5	5	5	5	5	1	3	3	3	1	1	4	3	4	3	4	5	5	4	90	

23	4	5	4	5	5	5	4	2	4	3	1	4	3	4	2	2	4	4	3	2	5	5	5	4	89
24	4	3	1	1	1	2	3	1	1	3	4	3	1	1	1	1	3	3	4	3	1	3	4	5	57
25	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	3	4	2	3	3	4	5	4	5	1	3	3	5	94
26	4	4	4	5	4	4	4	3	5	2	5	5	4	2	3	3	5	5	4	1	2	5	5	4	91
27	4	2	2	2	1	2	5	1	2	2	5	5	2	2	2	1	5	5	5	2	1	5	5	5	73
28	4	3	5	2	4	5	3	4	4	5	5	4	4	3	2	2	5	5	4	4	1	5	5	3	91
29	4	4	3	1	4	5	2	3	1	4	4	4	4	5	1	2	5	4	4	3	4	2	4	5	82
30	1	2	3	2	5	4	5	3	3	3	3	4	4	1	1	5	5	5	2	3	5	5	5	3	82
31	1	1	1	1	2	5	2	1	5	5	5	5	5	1	2	1	5	4	3	1	2	5	5	4	76
32	2	3	2	1	4	3	2	1	4	1	5	3	4	2	5	5	5	5	5	3	3	3	3	4	78
33	4	5	5	4	5	4	3	5	5	2	5	3	3	3	5	2	4	4	4	2	4	5	4	93	
34	5	5	1	5	5	5	5	3	5	4	5	3	4	3	3	5	4	4	3	3	3	3	3	5	94
35	3	2	3	3	2	4	5	5	3	4	3	4	4	1	5	3	3	4	3	2	3	5	1	4	79
36	1	2	2	2	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	1	4	3	5	4	1	5	5	5	3	80
37	3	2	3	4	5	3	2	1	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	1	1	3	5	2	84
38	3	5	2	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	2	1	4	4	4	4	2	4	5	3	92
39	5	4	1	5	5	4	2	4	4	5	4	3	5	5	2	5	4	5	5	3	1	4	2	4	92
40	4	5	2	5	3	5	4	4	4	3	4	3	2	1	2	5	5	5	4	5	1	5	2	5	88
41	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	3	3	5	4	4	3	5	5	4	4	5	101
42	4	5	2	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	106
43	4	5	4	5	4	5	5	3	4	2	5	3	3	3	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	96
44	4	5	3	5	4	5	2	4	4	5	4	5	5	1	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	98
45	5	4	2	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	2	3	5	4	3	5	3	3	5	3	5	96
46	5	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	3	3	2	5	4	3	5	5	2	4	3	96
47	2	3	1	3	5	4	5	1	2	5	4	3	4	1	4	1	5	3	1	1	3	5	4	4	75
48	5	5	1	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	4	1	5	5	4	5	4	4	3	5	4	101

49	5	1	5	3	4	3	5	4	1	1	4	5	1	4	1	5	5	3	4	3	1	1	5	4	78
50	4	3	4	1	3	5	5	5	5	5	5	5	1	2	2	2	2	5	5	3	1	2	2	5	82
51	1	3	3	2	3	5	3	4	4	4	3	3	5	4	3	3	5	5	5	2	3	4	2	5	85
52	2	3	3	2	1	4	5	2	3	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	2	4	3	4	3	86
53	3	2	2	2	3	5	5	1	1	1	1	2	2	2	4	5	4	3	5	3	4	3	4	2	97
54	4	5	4	1	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	3	106
55	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	5	5	3	4	1	4	86
56	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	3	5	4	3	3	4	5	5	5	4	3	1	4	97
57	2	3	2	5	5	5	5	4	4	3	3	3	5	4	5	2	4	5	4	5	5	3	2	5	95
58	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3	5	1	1	1	1	5	4	4	1	1	3	1	3	3	78
59	4	3	4	5	3	5	5	5	3	2	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	1	4	4	98
60	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	3	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	108
61	1	2	2	2	3	5	1	1	2	4	5	1	1	1	1	3	4	5	2	2	2	3	4	4	61
62	4	5	3	4	5	3	2	3	3	5	4	4	3	5	4	2	3	4	5	4	1	1	4	4	85
63	5	4	2	3	5	5	5	3	4	5	3	3	4	4	3	4	4	5	2	4	3	4	4	4	91
64	4	5	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	2	5	5	3	3	3	4	5	86	
65	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	2	105
66	4	5	4	4	3	4	4	5	2	4	5	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	2	3	3	85
67	5	5	5	4	4	3	5	4	1	4	5	5	5	4	3	4	3	3	5	4	4	2	2	2	91
68	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	3	3	2	4	3	5	5	5	1	4	4	94
69	4	3	5	2	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	5	4	5	5	3	3	4	4	94
70	4	5	4	3	3	2	3	5	4	5	5	2	4	4	4	3	5	4	5	2	2	2	4	4	89
71	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	3	4	1	2	1	4	5	4	5	1	1	5	5	5	83
72	2	1	2	3	2	4	5	5	1	1	4	5	1	1	1	1	5	5	2	2	3	4	4	4	67
73	3	4	1	4	5	4	3	4	3	5	3	4	3	5	2	5	5	5	3	4	3	4	5	5	90
74	4	4	2	2	5	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	2	4	4	97

75	4	5	4	5	5	3	3	4	5	3	4	4	1	4	4	5	3	5	4	3	4	5	3	3	93	
76	5	4	5	4	5	5	5	2	5	3	4	5	5	5	2	5	2	4	5	5	4	1	2	4	96	
77	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	1	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	107	
78	2	1	1	2	5	5	5	1	2	2	1	1	1	1	4	5	4	5	5	2	2	3	5	4	67	
79	5	3	2	4	2	4	2	3	5	5	5	2	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	4	3	92	
80	3	5	4	5	1	3	4	5	3	5	4	2	4	3	4	3	3	5	5	5	5	3	4	2	90	
81	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	90
82	4	3	4	4	5	4	5	5	3	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4	97	
83	5	5	5	5	5	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4	5	5	5	102	
84	3	3	4	5	5	4	2	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	3	5	5	99	
85	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	3	3	5	106	
86	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	3	3	4	104	
87	5	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	109	
88	3	4	5	4	3	4	5	5	1	3	5	4	4	2	5	4	5	4	4	4	2	1	5	4	91	
89	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	3	5	3	5	5	5	3	5	3	101	
90	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	114	
91	5	1	5	5	5	4	5	5	1	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	2	2	99	
92	5	5	4	3	4	4	2	4	4	3	3	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	94
93	2	1	3	2	5	4	5	5	1	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	92
94	4	1	3	5	5	5	5	1	1	1	5	5	1	1	1	1	5	4	2	2	3	5	5	5	74	
95	5	5	5	5	3	4	5	4	5	1	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	106
96	3	2	2	3	3	5	2	5	3	4	3	3	5	5	5	5	4	4	2	5	4	4	4	4	4	89
97	3	2	3	2	2	3	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	3	3	5	3	1	3	3	82	
98	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	4	3	3	5	5	1	4	4	98	
99	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	4	3	2	3	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	97	
100	5	5	5	5	5	3	2	5	2	3	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	2	2	2	4	95	

101	4	4	4	5	3	5	3	4	4	3	4	3	4	4	2	5	5	3	4	5	2	2	5	3	90
102	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4	5	4	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3	99
103	4	4	4	4	4	5	3	5	5	3	5	5	5	1	4	5	5	5	5	3	4	4	2	3	98
104	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	2	4	3	4	4	4	5	4	3	4	2	2	3	4	92
105	3	3	3	2	5	5	3	3	3	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	2	4	5	5	4	95
106	2	5	2	5	3	3	2	5	2	5	5	2	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	85
107	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	113
108	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	1	5	4	5	111
109	2	3	2	3	3	5	2	1	5	4	1	1	1	1	1	2	1	5	4	1	2	3	5	5	65
110	4	5	5	5	4	2	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	94
111	2	1	2	1	1	5	1	1	2	5	4	1	1	1	1	1	1	5	5	1	2	3	5	5	61
112	1	1	1	1	2	5	1	1	2	1	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	3	2	5	5	60
113	5	3	4	4	2	2	2	4	3	2	4	3	1	2	2	2	4	4	5	3	1	4	3	73	
114	4	5	4	3	5	2	2	3	3	3	3	4	3	3	5	5	3	3	1	2	3	3	2	76	
115	1	2	2	1	3	4	5	1	3	4	3	4	2	2	1	4	3	3	3	5	3	3	1	66	
116	5	3	4	3	5	5	4	5	2	5	4	2	1	1	3	2	5	3	4	2	4	5	2	84	
117	2	1	1	1	5	5	2	2	1	5	5	1	1	1	1	1	4	4	1	1	5	5	3	62	
118	3	3	2	2	5	1	3	2	1	2	5	2	2	3	2	2	5	1	5	3	4	5	4	72	
119	1	5	2	3	4	3	4	2	4	4	3	1	2	2	3	2	4	4	2	2	3	5	4	74	
120	4	5	4	5	5	2	5	4	3	3	5	1	4	3	2	5	5	5	1	1	3	5	3	86	
121	4	5	1	5	5	4	4	4	5	5	3	1	5	2	4	3	5	5	1	4	2	4	2	87	
122	5	5	2	5	2	5	5	5	2	2	3	3	5	5	5	2	3	4	3	5	3	3	3	89	
123	1	1	2	3	4	4	5	2	4	5	4	1	2	3	4	3	4	4	2	2	2	3	4	72	
124	5	3	4	5	3	5	4	2	3	4	5	3	5	5	3	5	4	3	5	5	4	4	5	99	
125	4	1	3	5	5	4	2	5	5	5	3	2	5	1	5	3	3	4	1	5	5	5	4	87	
126	3	5	3	5	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	104	

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

State Islamic U

1. Dianggap sebagai sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

127	4	2	2	2	4	4	3	5	1	1	1	1	2	4	4	5	5	5	4	2	2	4	1	2	95
128	3	2	3	4	3	3	4	2	2	1	4	5	1	1	2	4	3	4	5	5	1	2	3	5	72
129	2	2	2	1	3	3	5	4	2	3	2	4	2	5	5	3	3	5	5	4	5	2	5	5	84
130	2	3	3	3	2	4	2	5	4	4	5	4	5	2	3	2	5	5	5	3	2	3	4	5	85
131	4	4	5	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	4	5	5	4	5	4	105
132	4	5	5	1	2	5	4	5	3	5	4	5	1	5	5	5	3	5	5	4	2	3	4	3	93
133	1	1	2	3	2	3	4	5	5	4	4	5	5	5	3	5	4	3	4	5	3	5	5	4	92
134	4	5	5	2	4	5	4	4	2	4	4	3	5	5	2	5	5	5	5	1	2	4	5	5	95
135	5	5	5	2	5	5	1	2	5	5	5	1	1	3	5	5	4	3	3	5	5	5	5	4	94
136	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	1	3	2	5	3	5	5	5	5	5	5	3	105
137	4	4	4	5	4	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	1	1	4	3	5	5	2	4	4	97
138	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	5	2	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4	5	85
139	4	5	4	5	5	4	2	5	4	4	4	3	2	3	5	5	3	5	4	2	5	2	4	2	91
140	5	4	5	4	5	5	3	5	2	4	4	4	2	3	4	2	5	4	5	1	5	2	3	3	89
141	4	4	4	4	3	4	4	5	1	3	1	3	4	3	4	3	3	5	4	1	4	3	3	4	82
142	5	5	5	2	4	4	5	5	2	2	3	5	2	3	2	2	3	4	5	2	5	4	5	5	89
143	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	5	1	4	4	5	2	5	4	5	4	100
144	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	2	4	5	3	4	3	3	3	3	81
145	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	1	2	1	3	1	4	3	3	4	1	3	5	5	2	84
146	4	5	3	3	3	4	2	3	3	3	3	1	4	4	2	4	5	4	3	2	5	5	5	3	84
147	3	4	4	5	4	3	5	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	5	5	1	3	5	4	86	
148	5	5	4	4	2	5	5	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	5	1	3	3	5	87
149	4	3	1	4	4	3	3	4	2	5	5	1	1	3	3	5	5	4	1	2	5	5	3	79	
150	5	3	2	4	5	3	4	4	5	5	4	2	3	2	3	5	5	4	2	1	5	5	2	86	
151	4	4	2	2	5	3	4	4	5	5	5	2	3	2	3	5	5	3	2	1	5	5	3	85	
152	4	1	1	3	5	5	3	1	4	4	3	1	1	2	3	4	4	3	1	2	4	3	4	70	

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pengujian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
 © Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic U

153	3	3	2	3	2	5	2	5	3	3	3	3	1	4	1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	86
154	4	4	3	5	3	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	3	4	5	102
155	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	3	5	5	4	3	4	3	104
156	3	3	3	1	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	4	102
157	4	4	2	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	3	4	3	86
158	2	2	4	4	5	4	3	4	2	4	5	3	5	4	3	3	4	5	5	5	5	4	3	4	92
159	2	2	3	2	4	4	5	5	1	4	3	3	5	4	5	2	4	5	4	5	5	3	2	5	90
160	3	3	4	2	3	5	5	4	3	4	3	5	1	1	1	1	5	1	4	1	1	3	3	4	71
161	4	4	3	4	5	3	5	5	5	3	3	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	100
162	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	3	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	2	105
163	5	5	4	5	5	4	5	5	5	2	4	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	3	3	103
164	4	4	5	2	4	5	3	2	3	3	4	4	4	3	5	4	5	3	5	5	4	1	5	4	92
165	3	3	4	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	2	94
166	1	1	2	2	3	3	5	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	5	5	3	3	3	4	3	77
167	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	3	1	5	5	3	5	1	5	5	5	5	3	4	100
168	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	5	5	88
169	5	5	5	5	4	4	3	5	4	1	4	3	5	5	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	94
170	5	5	4	4	2	4	4	2	3	4	5	4	4	4	3	3	2	4	5	5	5	5	4	3	94
171	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	5	3	5	3	3	3	4	5	4	5	5	3	3	3	95
172	3	3	1	3	5	3	3	3	4	4	5	5	2	2	4	4	3	4	4	5	2	2	5	4	82
173	5	5	5	3	5	3	5	3	3	1	3	3	4	1	2	1	1	5	4	5	1	1	5	5	79
174	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	2	5	5	5	5	4	1	3	5	5	5	5	4	6	107
175	4	4	5	4	5	1	3	4	2	3	5	4	2	4	3	4	3	4	2	4	5	3	4	5	88
176	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	2	4	4	4	5	4	93
177	5	5	3	4	4	5	4	5	5	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	3	98
178	5	5	5	5	5	5	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	4	2	4	5	5	4	97

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

State Islamic U

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, penerjemahan atau pembuatan tiruan pribadi.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

179	4	4	3	4	4	5	4	2	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	98
180	4	5	5	5	2	3	5	5	2	4	5	4	2	3	1	4	5	5	5	1	3	3	4	4	89
181	4	2	3	3	2	5	3	5	2	1	3	2	1	5	5	4	3	5	2	5	5	3	5	4	81
182	4	2	2	2	2	4	5	1	2	2	5	5	2	2	5	1	3	5	4	3	5	5	5	5	80
183	4	2	2	1	2	4	2	5	3	1	3	3	4	4	2	2	2	5	4	2	2	1	5	5	71
184	4	3	2	1	1	5	1	1	1	1	5	5	2	1	1	1	3	5	5	1	2	2	5	5	64
185	4	2	3	2	1	3	5	2	4	3	5	5	2	1	1	1	2	5	5	1	1	1	5	5	70
186	4	2	1	2	2	5	4	3	2	1	4	3	5	5	1	2	5	4	2	2	2	1	5	4	71
187	4	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	5	5	5	4	3	4	1	2	2	3	5	5	78
188	4	4	3	2	4	5	4	5	3	1	5	2	5	3	5	3	5	5	5	4	5	4	5	3	93
189	4	2	1	1	3	5	5	5	4	2	3	3	3	5	5	5	5	3	4	2	5	3	3	4	85
190	4	2	2	2	4	3	2	5	2	3	1	5	5	3	2	1	1	1	1	2	3	3	5	5	66
191	4	3	2	2	2	5	5	2	5	1	1	5	3	5	5	2	5	2	1	2	2	1	4	4	71
192	4	3	2	1	1	4	5	2	3	3	5	3	5	1	1	1	1	3	3	2	2	1	5	5	65
193	4	2	3	3	2	5	5	3	3	2	5	5	2	1	1	1	2	4	5	5	2	3	3	5	76
194	4	3	2	2	2	4	4	5	2	3	5	4	3	2	3	4	4	4	4	2	3	4	4	5	82
195	4	2	3	1	2	2	4	2	5	2	3	5	5	1	1	1	1	5	5	1	2	2	5	5	68
196	4	4	5	3	3	3	5	4	2	1	2	3	2	1	2	3	1	3	3	1	5	4	5	5	75
197	4	3	4	3	5	4	5	2	5	5	5	4	2	2	1	5	3	4	3	1	5	5	5	5	91
198	4	3	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	105
199	4	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	2	4	4	5	5	1	4	3	4	5	5	98
200	4	5	5	4	4	5	1	2	4	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5	5	1	5	4	92
201	4	4	4	4	4	4	5	2	2	4	5	5	2	5	5	3	3	5	3	4	5	2	5	4	94
202	4	5	5	4	2	4	2	5	4	4	5	5	5	2	3	2	5	5	5	3	2	3	4	4	93
203	4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	1	5	5	5	5	4	5	3	106
Total																							17917		

LAMPIRAN 8 RELIABILITAS

Hak Cipta:
1. Dilindungi

Case Processing Summary

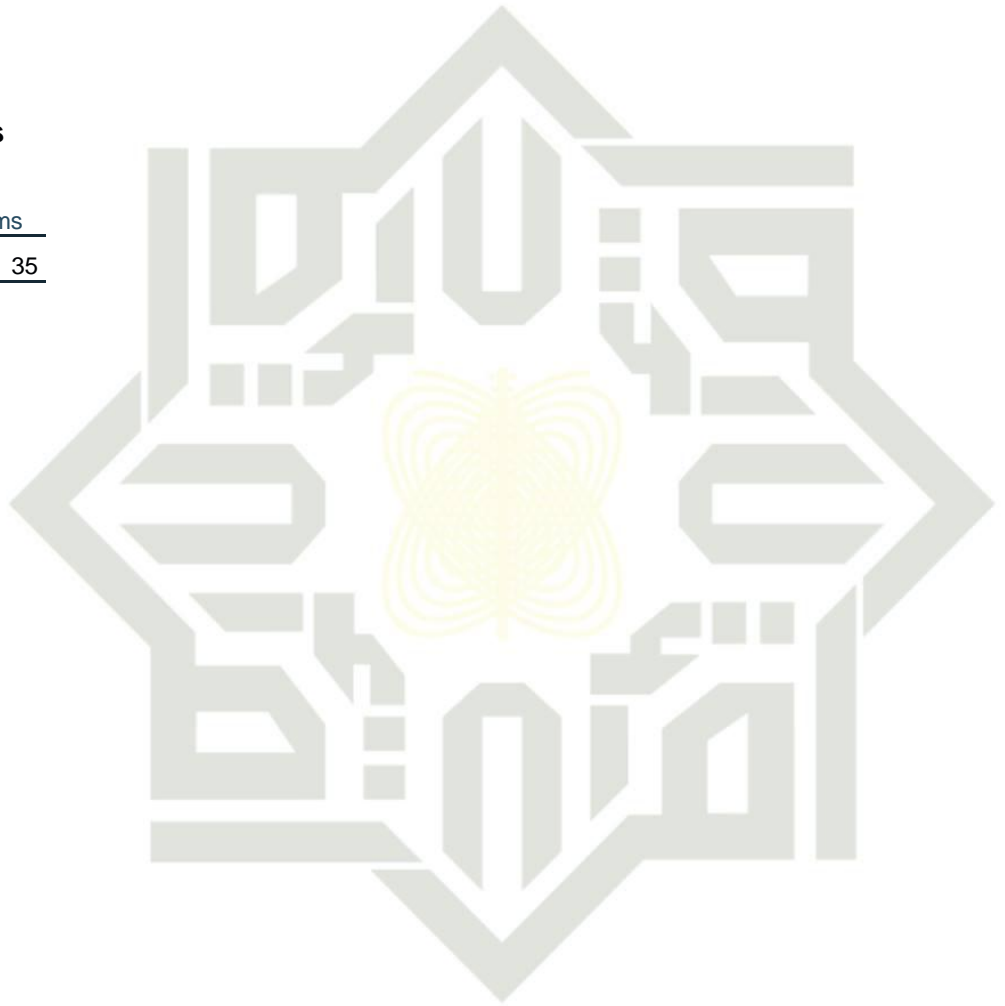
		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	60	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,649	35

tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan riwaya untuk kepentingan penulisan, 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.



Reliabilitas 24 Item

Case Processing Summary

	N	%
Valid	202	99.5
Excluded ^a	1	0.5
Total	203	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.777	24

- Hak Cipta Diini
1. Dilarang m
- a. Pengutipan karya 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.

19-Undang

19-Undang atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:



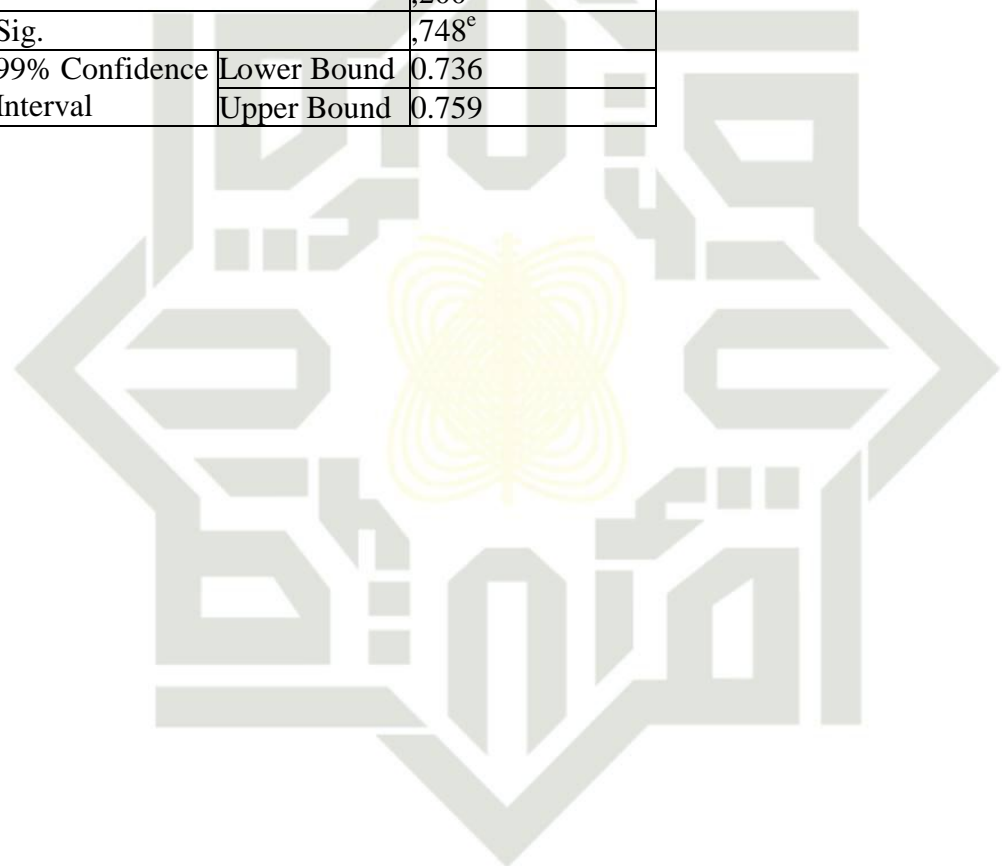
LAMPIRAN 9 NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

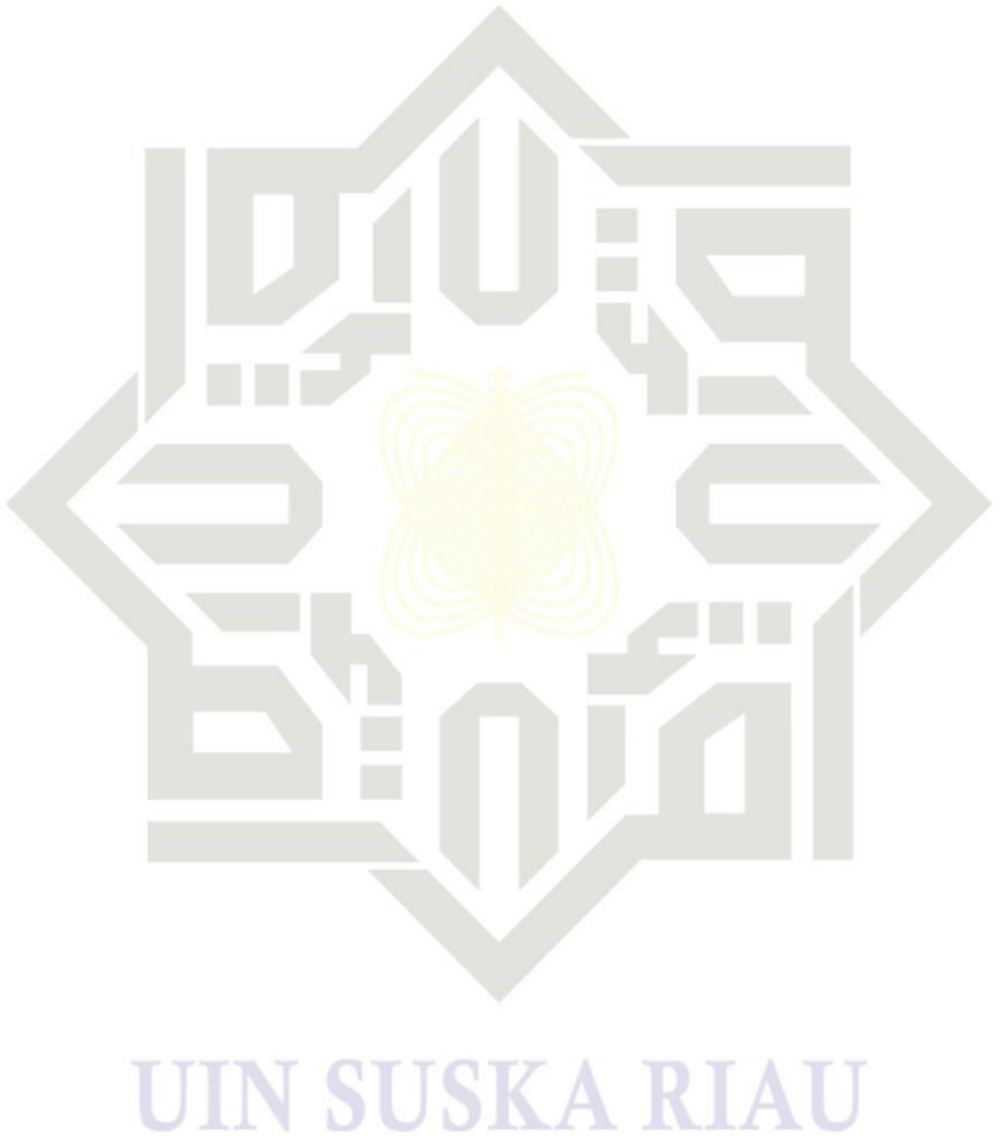
		Unstandardized Residual	
		203	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0.0000000	
	Std. Deviation	11.05804528	
Most Extreme Differences	Absolute	0.047	
	Positive	0.034	
	Negative	-0.047	
Test Statistic		0.047	
	Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	,748 ^e	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0.736
		Upper Bound	0.759

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.

© Himpunan Ilmiah UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 10 HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

Kecanduan Game Online	df	df2	Sig.
Leven-Statistic	1	200	0.396

Hak Cipta 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.



LAMPIRAN 11 UJI ONE SAMPLE TEST

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kecandua Game Oline	203	82,2167	13,14061	,92229

One-Sample Test

Test Value = 0

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kecandua Game Oline	89,144	202	,000	82,21675	80,3982	84,0353

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

anda mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- LAMPIRAN 12 FOTO DENGAN SISWA**
- 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.



LAMPIRAN FOTO WAWANCARA

© H

Hak C

1. Dilarang menyalin atau mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menyebutkan 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.



f Kasim Riau

LAMPIRAN FOTO DENGAN GURU BK



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.



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. Tanjung Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX. 1064 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ik.unsuka.ac.id, E-mail: ofik.unsuka@yahoo.co.id

Nomor: Un 04/F.II.4/PP.00.9/6461/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 24 Maret 2023

Kepada
Yth. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama : ANGGI FARASAGITA PUTRI
NIM : 12011625997
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Judul : Perbedaan Kecanduan Game Online ditinjau dari Gender dan Implikasi Layanan Konseling
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihatirkan terimakasih.

Wassalam

an. Dekan
Wakil Dekan I



Zarkasih, M. Ag.
P. 197210171997031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

- a. Penguasaan bahasa untuk keperluan penulisan, penemuan, penyusunan laporan, penulisan atau uraian suatu masalah.
- b. Penguasaan 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 TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soekarno No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0771) 991647
Fax. (0771) 991647 Web: www.uin-suska.ac.id, E-mail: uin_suska@ yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/23083/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 29 Desember 2023

Kepada
Yth. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.,Kons

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

Nama : ANGGI FARASAGITA PUTRI
NIM : 12011625997
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Judul : PERBEDAAN KECANDUAN GAME ONLINE DITINJAU DARI GENDER
DAN IMPLIKASI LAYANAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA NEGERI 3 DI KECAMATAN PASIR PENYU
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Bimbingan dan Konseling 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



ar kasih, M.Ag.
IP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat: Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0751) 7077307 Fax. (0751) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Anggi Farasagita Putri
 Nomor Induk Mahasiswa : 12011625997
 Hari/Tanggal Ujian : Senin / 03-Juli-2023
 Judul Proposal Ujian : Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Gender Dan Implikasi Layanan Konseling Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Di Kecamatan Pasir Penyu
 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. Alfiah, M. Ag	PENGUJI I		
2.	Hasgimianti, S.Pd., M.Pd., kons.	PENGUJI II		

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Farasah, M.Ag.
 19721017 199703 1 004



Pekanbaru, 19 Oktober ,2023
 Peserta Ujian Proposal

Anggi Farasagita Putri
 NIM. 12011625997

d. Pengujiannya hanya untuk keperluan penunjang, penelitian, penyusunan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan buku atau uraian suatu masalah.
 b. Pengujiannya tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



d. Pengujiannya hanya untuk keperluan penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan buku atau uraian suatu masalah.
 b. Pengujiannya 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.

**PERBEDAAN KECANDUAN GAME ONLINE DITINJAU DARI
 GENDER DAN IMPLIKASI LAYANAN KONSELING DI
 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3
 DI KECAMATAN PASIR PENYU**

PROPOSAL

Diserahkan Untuk Melengkapi Syarat Pengajuan Proposal Penelitian Skripsi
 Guna Memperoleh Gelar Sarjana Tarbiyah Dan Keguruan

*Acc
 19/10/2023
 Anggi J. I*



UIN SUSKA RIAU

*Acc setelah seminar proposal
 24/10-29
 Husein Hasyimanti, M.Pd*

Oleh :

ANGGI FARASAGITA PUTRI
 NIM. 12011625997

Pembimbing :

DR. AMIRAH DINIATY, M.PD.,KONS
 NIP : 197511152003122001

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
 FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 PEKANBARU
 1444 H/2023 M**



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.fik.uinsuska.ac.id E-mail: efik_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/21417/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 21 November 2023 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 : **Anggi Farasagita Putri**
NIM : 12011625997
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2023
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Gender dan Implikasi Layanan Konseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Di Kecamatan Pasir Penyau
Lokasi Penelitian : SMP 3 Pasir Penyau
Waktu Penelitian : 3 Bulan (21 November 2023 s.d 21 Januari 2024)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam



Dr. H. Kadir, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



- a. Penguasaan riaya untuk keperluan penulisan, penemuan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan riik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Penguasaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH KABUPATEN INDRAGIRI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 3 PASIR PENYU (Akreditasi A)**



Jl. Jend. Sudirman Kode Pos 29352 Telp (0769) 442789 e-mail. snegeritiga@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/SMPN.3-PP/XI/2023/620

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Pasir Peny Kabupaten Indragiri Hulu Propinsi Riau menerangkan bahwa :

Nama : ANGGI FARASAGITA PUTRI
 N I M : 12011625997
 Mahasiswa : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
 Jenjang : S1
 Alamat : Rengat

Kepada nama yang tersebut diatas telah diberikan izin untuk melakukan PraRiset untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian di SMP Negeri 3 Pasir Peny Kabupaten Indragiri Hulu.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Air Molek, 6 November 2023
 Kepala Sekolah,



JAKIR, S.Ag
 NIP. 19700928 200701 1 005



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 10 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PD. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561847 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: ftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/20501/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 31 Oktober 2023

Kepada
 Yth. Kepala SMPN 3 Pasir Penyu
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

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

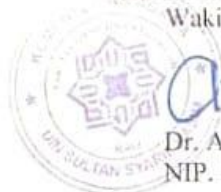
Nama : ANGGI FARASAGITA PUTRI
 NIM : 12011625997
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2023
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

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

- d. Penguasaan biaya untuk keperluan penunjang, penelitian, penunjang karya ilmiah, penyusunan laporan, penunjang atau undangan suatu masalah.
 - b. Penguasaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan 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.

BIOGRAFI PENULIS



Anggi Farasagita Putri, lahir pada tanggal 13 September 2002 di Rengat kecamatan Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu, Provinsi Riau. Penulis adalah anak Pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Parman dan Ibu Asdawati, SE..

Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar SDN 019 Kampung Dagang dan lulus pada tahun 2014, dan penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di Mts Madinatun Najah Rengat dan lulus pada tahun 2017, dan melanjutkan sekolah menengah atas di MA Madinatun Najah Rengat dan lulus pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di salah satu universitas negeri di Provinsi Riau tepatnya di UIN Sultan Syarif Kasim Riau, dengan mengambil salah satu jurusan di fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yaitu jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, kemudian penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Payarumbai, Kabupaten Indragiri Hulu, Provinsi Riau. Kemudian melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di MAN 3 Kota Pekanbaru, kecamatan Tampan, kabupaten Pekanbaru, Provinsi Riau.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Implikasi Layanan Komseling di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 di Kecamatan Pasir Penyau”.