

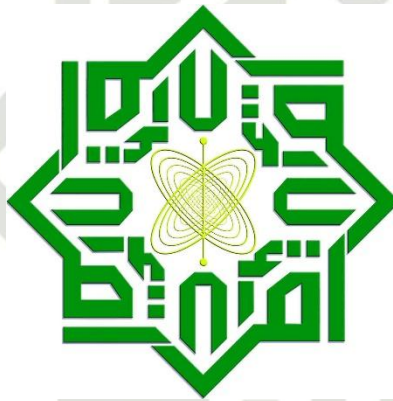


PERILAKU MOTIF GAME ONLINE ADDICT DAN KEBUTUHAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING PADA SISWA (Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)

Skripsi

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

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini
 - 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 memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Disusun Oleh:

CAESAR RINI AMERTA
NIM. 11910320439

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H / 2024 M



- 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Perilaku Motif Game Online Addict dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa (Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)*, yang ditulis oleh Caesar Rini Amerta Nim 11910320439 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Rabiul Awal 1445 H

04, Oktober 2023

Menyetujui

Ketua Jurusan
Manajemen Pendidikan Islam

Dr. Hj. Yuliharti, M. Ag
NIP197004041996032001

Pembimbing

Dr. Amirah Diniaty, M. Pd, Kons
NIP196708121992031001



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Perilaku Motif Game Online Addict dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa (Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)*. Yang ditulis oleh Caesar Rini Amerta Nim. 11910320439 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 5 Januari 2024. Skripsi ini telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, Konsentrasi Bimbingan dan Konseling.

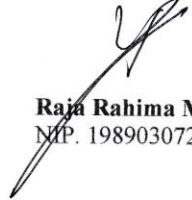
Pekanbaru, 10 Rajab 1445 H
22 Januari 2024 M

Mengesahkan Sidang Munaqasyah


Penguji I


Dr. Zarkasih, M.Ag
NIP. 197210171997031

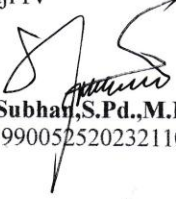
Penguji II


Raja Rahima MRA, S.Pd. I., M.Pd., Kons
NIP. 198903072023212030

Penguji III


Dr. Tohiran, M.Pd
NIP. 196708121992031001

Penguji IV


Mhd. Subhan, S.Pd., M.Ed., Ph.D, Chat
NIP. 199005252023211020

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Kholil, M.Ag
NIP. 196505211994011001



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Caesar Rini Amerta
 NIM : 119103203439
 Tempat/ Tgl. Lahir : Tembilahan, 14 Maret 2001
 Fakultas/Pascasarjana : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Manajemen Pendidikan Islam
 Konsentrasi : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi

Perilaku Motif *Game Online Addict* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa (Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

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

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

Pekanbaru, 8 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



Caesar Rini Amerta

NIM.1191032092



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada uswatun hasanah Nabi Muhammad shallallahu'alaihi wassalam yang telah meluruskan akhlak dan akidah manusia sehingga dengan akhlak dan akidah yang lurus manusia akan menjadi makhluk yang paling mulia.

Skripsi dengan judul: **Perilaku Motif Game Online Addict dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa (Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Manajemen Pendidikan Islam konsentrasi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dihadapi. Namun berkat bantuan dan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Rasa sayang yang sebesar-besarnya kepada kepada Ayahanda Tafwira dan Ibunda Putri Deswati serta kakak Syulbi Andayu dan Caesar Rina Amerta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan moral dan materil yang terus mengalir sampai saat ini, serta selalu mendoakan penulis sehingga terkabullah salah satu do'anya ini yaitu telah selesai penulis menjajaki pendidikan S1. Pada kesempatan

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



penulis juga menghanturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terimakasih

yang mendalam kepada:

2. Dilarang mengumpukan 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.

Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, beserta ibu Prof. Dr. Hj Helmiati, M.Ag, wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd, Wakil Rektor II dan Bapak Prof. Dr. H.Edi Erwan, S.Pt., M.Sc.,Ph.D, Wakil Rektor III Universitas Islam Negerian Sultan Syarif Kasim Riau, telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, beserta Dr. H. Zarkasih M.Ad, Wakil Dekan I, Prof, Dr, Zubaidah Amir,MZ, S.Pd, 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.

Dr. Hj Yuliharti, M.Ag, selaku ketua Jurusan Manajemen Pendidikan Islam dan Dr. Mudasir, M.Pd, selaku sekretaris Jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

4. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons, selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini, menyediakan waktu, pikiran, materil dan moral untuk penulis.

5. Dr. Tuti Andriani. S.Ag, M.A.g, selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis dan bantuan menimba ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Seluruh bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama proses perkuliahan.

Dwi Nopria Nengsih, S.Pd, selaku guru bimbingan dan konseling SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan yang telah bersedia membantu penulis dalam melakukan wawancara dan memotivasi penulis dalam menyiapkan skripsi.

Semua tenaga pendidik dan kependidikan yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan yang telah mendukung penelitian yang penulis laksanakan di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.

Raja Nuradiyah yang selalu ada dalam suka maupun duka, yang selalu menjadi support terbaik tempat cerita, saling membantu serta menjadi penyemangat terbaik yang saling menguatkan ketika ada masalah, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Gesnia Elrika Cintia Ningsih, sahabat penulis sedari SMP sampai sekarang yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis dan selalu menjadi tempat cerita penulis yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan gelar ini.

Lailiy Alvita Hamdi, Erika Yulanda, Nelsy Andryana, Mutiara Qolby, selaku teman KKN penulis yang menjadi teman selama KKN telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Silvia Julianti, sahabat penulis dari SMK yang telah memberikan motivasi, nasehat dan semangat kepada penulis, yang selalu mendukung penulis, walaupun sudah jarang bertemu dan punya kesibukan masing-masing.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



B. Yang terakhir, diri saya sendiri, Caesar Rini Amerta atas segala kerja keras dan semangatnya. Yang telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah walaupun sering mengeluh dan sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Atas do'a, bimbingan dan dukungan dari semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan kepada penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih, karena sekecil apapun dukungan dari mereka sangat membantu penulis secara moril, dan mohon maaf jika tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, semoga Allah SWT terus memberikan keberkahan kepada mereka semua.

Pekanbaru, 11 Januari 2024
Penulis

Caesar Rini Amerta
Nim 11910320439

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 mengumpukan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin...

Kalimat syukur yang tiada henti terucap kepada Allah SWT.,

Akhirnya Salah satu keinginanku telah terwujud

Setelah apa yang selama ini kualami dengan ikhlas

Meski hampir menyerah, tapi semua bisa ku lewati dengan perlahan.

Semua memang butuh pengorbanan agar bisa mendapatkan hasil yang baik

Berkat doa orang-orang tersayang aku bisa sampai di titik ini

Walaupun tidak sesempurna orang lain, tapi inilah kemampuanku

Semoga apa yang kuharapkan kedepannya bisa terwujud dengan perlahan

Kupersembahkan pada ayahanda Tafwira dan ibu tercinta Putri Dewsati dan seluruh keluarga besar yang telah memberiku cinta, dukungan, dan apresiasi yang tak henti-hentinya kepadaku. Serta Aku kuat karena kalian semua.



MOTTO

Allah SWT., tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S. Al-Baqarah:286)

Orang lain gak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini , tetap berjuang;)”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu nerjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(boy Chandra)

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

ABSTRAK

Caesar Rini Amerta (2023) : Perilaku Motif *Game Online Addict* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa Studi (Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Motif siswa bermain *game online*, 2) Kebutuhan siswa Terhadap layanan bimbingan dan konseling, 3) faktor pendukung dan penghambat layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus desain penelitian bersifat deskriptif. Adapun informan utamanya siswa, informan pendukung guru bimbingan dan konseling. Objek penelitian ini adalah perilaku motif *game online addict* dan kebutuhan layanan bimbingan dan konseling pada siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, reduksi data dan penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Motif bermain *game online addict* pada siswa ditandai dengan rasa bosan atau jenuhnya, mengikuti trend, faktor lingkungan, orang tua yang terlalu bebas, dan fasilitas yang memadai, 2) Kebutuhan siswa terhadap layanan bimbingan dan konseling, yaitu layanan konseling individual, layanan orientasi dan layanan informasi 3) Faktor pendukung kebutuhan layanan bimbingan dan konseling yaitu, adanya dukungan dari kepala sekolah, adanya kerja sama yang baik antara guru bimbingan dan konseling dengan wali kelas. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya kesadaran siswa untuk berkonsultasi dengan guru bimbingan dan konseling, dan orang tua siswa.

Kata kunci: *Game Online*, *Game Online Addict*, Layanan Bimbingan dan Konseling

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

ABSTRACT

Caesar Rini Amerta, (2023): Behavioral Motives Of Online Game Addict and The Need For Guidance and Counseling Services Among Case Study Students at Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan Middle School

This research aimed at knowing: 1) students' motives in playing online games, 2) students' needs toward guidance and counseling services, and 3) supporting and obstructing factors of guidance and counseling services. This research used descriptive qualitative approach. The main informants were the students and the supporting informants were guidance and counseling teachers. The object of this research was the need of guidance and counseling services using the online game addict motives at Junior High School of Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan. Interview and documentation techniques were used for collecting the data. The data were analyzed by using reduction and presentation. The research findings showed that 1) the motives of online game addiction in students were characterized by boredom, following trends, environmental factors, parents who were free, and adequate facilities. 2) Students' needs for guidance and counseling services were individual counseling and information services. 3) Supporting factors of the need for guidance and counseling services were the support from the school principal, good cooperation between the guidance and counseling teacher and the homeroom teacher. Meanwhile, the obstructing factors were the lack of students' awareness to consult with guidance and counseling teachers and students' parents.

Keywords: Online Game, Game Online Motives, Guidance and Counseling Services

2. Dilarang mengumpulkan 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.



ملخص

سيزار ريني أميرتا، (٢٠٢٣): السلوك الدافع لمدمني الألعاب عبر الإنترنت والحاجة إلى خدمة التوجيه والإرشاد لدى الطلاب (دراسة حالة في مدرسة محمدية المتوسطة ١ تيلوك كوانتان)
 كوانتان

يهدف هذا البحث إلى معرفة: (١) دوافع الطلاب لممارسة الألعاب عبر الإنترنت، حاجة الطلاب إلى خدمة التوجيه والإرشاد، (٣) العوامل الداعمة والمعوقة لخدمة التوجيه والإرشاد. يستخدم هذا البحث المدخل النوعي الوصفي. هذا البحث هو بحث نوعي مع نوع دراسة الحالة، وتصميم البحث وصفي. المخبرون الرئيسيون هم الطلاب والمخبرون الداعمون هم معلمو التوجيه والإرشاد. الموضوع من هذا البحث هو الحاجة إلى خدمات التوجيه والإرشاد باستخدام دوافع مدمني الألعاب عبر الإنترنت للطلاب في مدرسة محمدية المتوسطة ١ تيلوك كوانتان. تم جمع بيانات البحث باستخدام تقنيات المقابلة والتوثيق. يستخدم تحليل البيانات في هذا البحث تقليل البيانات وتقليل البيانات وعرض البيانات. وأظهرت نتائج البحث ما يلي (١) تتميز دوافع إدمان الألعاب عبر الإنترنت لدى الطلاب بالملل، واتباع الاتجاهات، والعوامل البيئية، وأولياء الأمور الذين يتمتعون بالحرية الزائدة، والمرافق الكافية، (٢) حاجة الطلاب إلى خدمة التوجيه والإرشاد وهي خدمة الإرشاد الفردي، وخدمات التوجيه، وخدمة المعلومات، (٣) العوامل الداعمة للحاجة إلى خدمة التوجيه والإرشاد هي الدعم من مدير المدرسة، والتعاون بين معلمي التوجيه والإرشاد ومعلمي الصف. في حين أن العامل المعوق هو قلة وعي الطلاب بضرورة استشارة معلمي التوجيه والإرشاد وأولياء أمور الطلاب.

الكلمات الأساسية: الألعاب عبر الإنترنت، مدمني الألعاب عبر الإنترنت، خدمة التوجيه والإرشاد

Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan 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 mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTO.....	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	6
C. Penegasan Istilah	7
D. Permasalahan	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN TEORITIS	11
A. Tinjauan Teoritis	11
B. Konsep Operasional	27
C. Penelitian Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek dan Objek	31
D. Informan Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrument Penelitian.....	33
G. Langkah-Langkah Penelitian.....	34
H. Teknik Analisis Data	35
I. Triangulasi Data	36

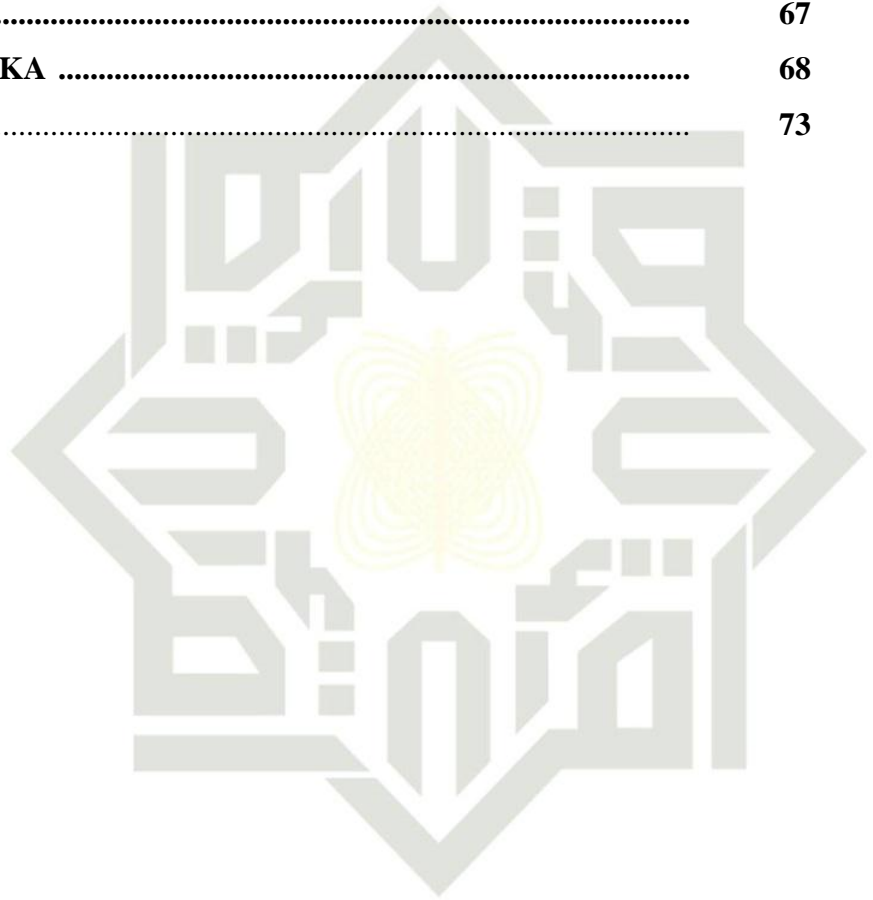


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

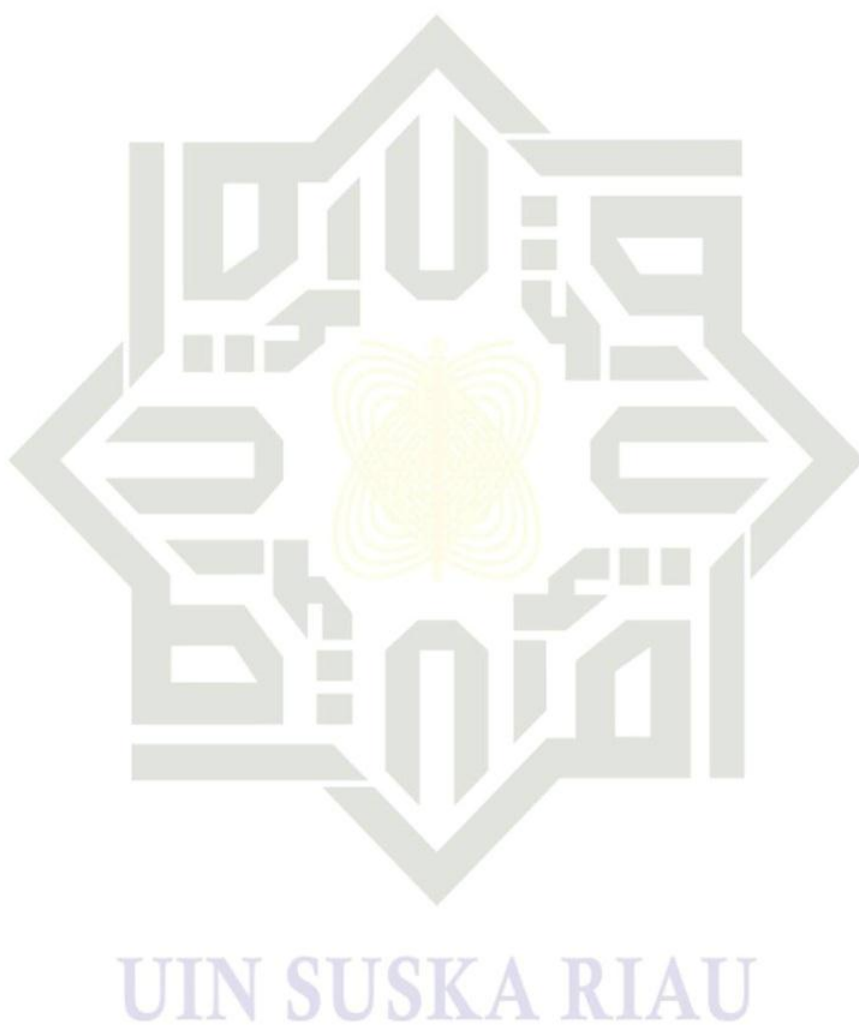
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Dekripsi Lokasi Penelitian	37
B. Hasil Observasi	43
C. Penyajian Data	45
D. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	73



DAFTAR TABEL

1. Identitas Sekolah.....	38
2. Data Guru SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.....	41
3. Jadwal Pelaksanaan Wawancara.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1	Pedoman wawancara.....	74
2. Lampiran 2	Transkrip Wawancara.....	78
3. Lampiran 3	Data Hasil Wawancara.....	104
4. Lampiran 4	RPL Layanan Informasi	115
5. Lampiran 5	Dokumentasi Penelitian	124
6. Lampiran 6	Surat Izin Prariset.....	128
7. Lampiran 7	Surat Balasan Prariset dari Sekolah	129
8. Lampiran 8	Blangko Pengesahan	130
9. Lampiran 9	Surat Izin Riset.....	131
10. Lampiran 10	Surat Rekomendasi Riset	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah banyak digunakan oleh banyak orang di dunia. Internet merupakan salah satu dari kemajuan teknologi yang berpesat saat ini, dengan adanya internet kita bisa mengakses berbagai informasi secara bebas. Selain informasi berbagai saran hiburan juga bisa diakses dengan internet seperti contohnya *game online*. Bermain *game online* dengan berlebihan bisa memberikan dampak yang negative dan positif bagi penggunanya. Biasanya yang sering mengakses *game online* ialah anak remaja yang masih bersekolah. Dengan bermain *game online* para remaja banyak menghabiskan waktunya yang bisa memberikan pengaruh terhadap perilaku mereka di sekolah, di rumah maupun lingkungan sekitarnya.¹

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara online yang harus terhubung dalam jaringan internet.² Dan *game online* ialah permainan yang bisa dimainkan secara real time dalam waktu yang bersamaan yang mana bisa dimainkan di tempat yang terpisah dan yang terpenting harus menggunakan jaringan internet untuk menghubungkannya.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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adawiyah, D.P.R. 2020. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang*. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148.

Akbar, H. 2020. *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47.

Akbar, H. 2020. *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47.



- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Anak-anak sekolah serta pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh game online, para gamer online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan dikarenakan segi permainan dari game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi animasi dan dirancang khusus agar anak-anak ingin terus bermain.

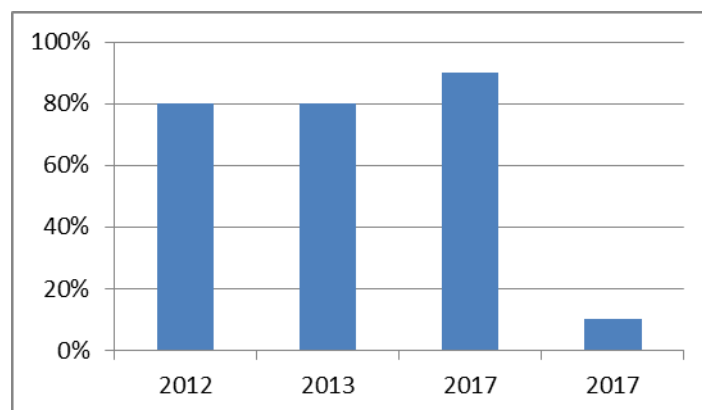
World Health Organizations (WHO) secara resmi menetapkan Kecanduan Game atau game disorder masuk ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai salah satu penyakit mental. ICD sudah menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan yang digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. WHO menyebutkan kecanduan *game* ialah *disorders due to addictive behavior* atau sejenis gangguan yang yang disebabkan dengan kebiasaan atau kecanduan.

Menurut Aditia, hal ini didukung dengan adanya data statistic dari *Google Analytic* yang dilakukan di luar negri tahun 2012–2013 bahwa sebesar 80% pengguna *game online* kebanyakan remaja yang berusia 15–19 tahun, yang mana tiap tahunnya pengguna *game* di Indonesia diperkirakan meningkat 5-10% dengan semakin meningkatnya infrastruktur internet di Indonesia. Berdasarkan data yang diambil dari Asosiasi Penyelenggaran Jasa Internet Indonesia (APJII), diperkirakan pengguna *game online* aktif Indonesia berjumlah sekitar 10,7 juta orang. Dan menurut penelitian dari Yee ditemukan sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85 remaja perempuan dengan usia 10-21 tahun yang bermain *game online* dinyatakan bahwa mereka kecanduan terhadap *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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

online. Menurut *American Association* pada tahun 2017 sebanyak 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja dinyatakan kecanduan *game online*, sementara di China tahun 2017 sebanyak 10% atau setara dengan 30 juta remaja dikatakan kecanduan *game online*.⁴



- Grafik data penggunaan game online Indonesia
- Grafik data penggunaan game online Luar negeri

Menurut penelitian Kurnanda & Iskandar, *game online* memberikan dampak positif bagi penggunaanya yaitu sebagai sarana hiburan dikarenakan bisa menghilangkan rasa lelah dan mengurangi tingkat stress. Namun di masa sekarang, pengguna *game online* malah menjadikan *game online* sebagai tempat pelarian dari dunia nyata yang membuat mereka menghabiskan banyak waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga mereka mengalami kecanduan dalam bermain *game online*.⁵ Kecanduan *game online* pada remaja dapat menurunkan motivasi remaja untuk belajar yang mengakibatkan remaja menjadi malas dan sering melalaikan tugas sekolahnya, tidak hanya itu dampak *negative*

⁴ Ismi,N.,&Akmal,A.2020. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri Ibayang*.*Journal Of Civic Education*,3(1),1-10.

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



game online pada kesehatan ialah dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf akibat terkena paparan cahaya radiasi computer. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis fokus pada apa yang motif kecanduan *game online* dan kebutuhan terhadap layanan bimbingan konseling.

Bimbingan dan konseling merupakan suatu proses bantuan yang diberikan kepada peserta didik baik individu atau kelompok, agar peserta didik dapat mandiri, dan berkembang secara optimal dalam hubungan pribadi, sosial, belajar, karier, jenis layanan dan kegiatan pendukung atas dasar norma-norma yang berlaku.⁶ Tujuan utama bimbingan konseling yaitu untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam mengembangkan potensinya secara optimal. Sesuai dengan peran guru sebagai pembimbing (konselor) diharapkan agar dapat merespons segala masalah tingkah laku yang terjadi dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru bimbingan konseling dapat menolong peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang timbul antar peserta didik dengan orang tuanya dan bisa memperoleh keahlian dalam membina hubungan yang bersosial.⁷

Menurut Rochman Natawidjaja mengartikan bimbingan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada individu yang dilakukan secara berkesinambungan, supaya individu tersebut dapat memahami dirinya, sehingga dia sanggup mengarahkan dirinya dan dapat bertindak secara wajar, sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan kehidupan pada umumnya. Prayitno dan Ertan Amti mengartikan konseling adalah hubungan pribadi yang

- 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁶ Prayitno dan Amti, E. 2017. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm 112

⁷ *Ibid*



dilakukan secara tatap muka antara dua orang dalam mana konselor melalui hubungan itu dengan kemampuan-kemampuan khusus yang dimilikinya, menyediakan situasi belajar. Dalam hal ini konseli dibantu untuk memahami diri sendiri, keadaannya sekarang, dan kemungkinan keadaannya masa depan yang dapat ia ciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya, demi untuk kesejahteraan pribadi maupun masyarakat.⁸

Layanan BK merupakan sejumlah kegiatan layanan bimbingan konseling yang meliputi: Layanan orientasi, Informasi, penempatan dan penyaluran, layanan bimbingan belajar, layanan konseling individual, dan layanan bimbingan kelompok, yang di programkan dalam suatu periode tertentu oleh guru pembimbing di sekolah. Tujuan utama layanan bimbingan dan konseling di sekolah adalah memberikan dukungan pada pencapaian kematangan kepribadian, keterampilan sosial, kemampuan akademik, dan bermuara pada terbentuknya kematangan karir individual yang diharapkan dapat bermanfaat di masa yang akan datang.⁹

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis pada tanggal 6 maret 2023 guru bimbingan konseling mengatakan ada beberapa siswa yang kecanduan *game online* termasuk siswa yang berprestasi. Guru bimbingan konseling melakukan layanan bimbingan konseling terhadap anak yang kecanduan *game online* dengan layanan bimbingan pribadi.

⁸ Dewa Kentut Sukardi & Desak Nila Kusmawanti. 2018. *Proses Bimbingan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rienaka Cipta, hlm 32

⁹ Prayitno dan Amti, E. 2017. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm 109

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



Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti laksanakan pada

tanggal 6 Maret 2023 di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan, menemukan gejala-gejala, sebagai berikut :

1. Siswa merasa ingin menghabiskan waktu lebih dalam bermain *game*
2. Siswa tidak bisa berhenti atau mengurangi jam bermain *game*
3. Siswa tidak ingin melakukan aktivitas selain bermain *game*
4. Siswa muncul masalah di sekolah dan di rumah akibat *game*
5. Siswa berbohong terhadap orang tua, guru dan orang lain terkait lamanya waktu yang dihabiskan bermain *game*

Dari latar belakang di atas penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut penanganan yang selama ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan konseling kepada siswa di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Taluk Kuantan, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **"Perilaku Motif *Game Online Addict* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa (Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan)"**

B. Alasan Memilih Judul

Penelitian terhadap Perilaku Motif *Game Online Addict* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Pada Siswa (Studi Kasus di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan) dilakukan mempertimbangkan beberapa alasan yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1. Sepengetahuan penulis judul ini belum pernah diteliti oleh mahasiswa UIN Suska Riau khususnya mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

2. Peneliti ingin mengetahui motif apa yang membuat siswa kecanduan game online.

3. Persoalan yang dikaji dalam judul berkenaan dengan bidang ilmu yang peneliti pelajari yaitu bimbingan dan konseling.

C. Penegasan Istilah

1. Motif

Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan.

Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu. Motif yang ada pada diri seorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan.¹⁰ Motif sebagai suatu istilah yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal, seperti kebutuhan (needs) yang berasal dari fungsi-fungsi organisme,, dorongan dan keinginan, aspirasi, dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi-fungsi tersebut.

2. Games Online Addict

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction*

¹⁰ M. Nur Ghufroon Dan Rini Risnawita S, 2019, *Teori-Teori Psikologi*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media), Hlm 83



(berlebihan dalam bermain *game*). *Game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi¹¹

3. Layanan Bimbingan Konseling

Menurut Muhammad Surya, bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan yang terus-menerus dan sistematis dari pembimbing kepada yang dibimbing agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri dan perwujudan diri, dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal dan penyesuaian diri dengan lingkungannya.¹² Menurut Prof. Prayitno dan Erman Anti Konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang menjalin suatu masalah (disebut konseli) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh klien.¹³ layanan bimbingan dan konseling adalah pelayanan yang diberikan oleh konselor berupa bantuan atau pertolongan serta pengarahan kepada individu atau kelompok individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan didalam hidupnya. Maka, di dalam pengertian bimbingan dan konseling merupakan bantuan atau pertolongan kepada orang lain yang mengalami kesulitan-kesulitan.

¹¹ Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., Bawotong, J., 2019. Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, U. S. *Game Online Pada Anak Usia Remaja* DI SMA KRISTEN. 7, 1–7

¹² Muhammad Surya, 2018 *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy,), hal.2.

¹³ Prayitno dan Erman Anti, 2017 *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta,), hlm 99



D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

- a. Motif siswa menjadi *games online addict*.
- b. Pengaruh lingkungan bermain *game online*.
- c. Kebutuhan siswa terhadap layanan bimbingan konseling

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai, maka penelitian dibatasi pada “Perilaku Motif *Game Online Addict* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling”

3. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah :

- a. Apa yang menjadi motif siswa menjadi *games online addict* ?
- b. Pelayanan bimbingan dan konseling apa saja yang dibutuhkan siswa ?
- c. Apa saja faktor penghambat dan pendukung layanan bimbingan dan konseling ?

E. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah 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 mengumpukan 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



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 mengumpukan 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

- a. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara ilmiah motif siswa menjadi *games online addict*.
- b. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara ilmiah pelayanan bimbingan dan konseling yang dibutuhkan siswa.
- c. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara ilmiah faktor pendukung dan faktor penghambat perilaku motif *game online addict* dan kebutuhan layanan bimbingan dan konseling studi kasus pada siswa.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti, bisa memberikan kontribusi dalam memperluas jangkauan informasi dan juga menambah pengetahuan peneliti mengenai motif siswa menjadi *games online addict*.
- b. Bagi fakultas, sebagai informasi dan bahan referensi khususnya bagi mahasiswa yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan literatur atau bahan referensi khususnya bagi siswa yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
- d. Bagi peneliti lain, informasi tentang masalah terkait yang tidak difokuskan oleh peneliti sehingga bisa diteliti dan dilanjutkan.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Tinjauan Teoritis

1. Motif

a. Pengertian Motif

Motif merupakan pengertian yang meliputi penggerak. Alasan-alasan atau dorongan dalam diri manusialah yang menyebabkan diri manusia itu berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif manusia bisa bergerak secara sadar maupun tidak sadar.

RBS. Fudyartanto sebagaimana dikutip oleh Purwa Atmaja Prawira menyatakan bahwa motivasi individu dalam belajar memiliki tiga fungsi, yaitu motif bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu, motif sebagai peyeleksi tingkah laku individu, dan motif memberi energy serta menahan tingkah laku individu. Motif juga mempunyai fungsi untuk mempertahankan agar perbuatan atau minat dapat berlangsung terus menerus dalam jangka waktu lama.¹⁴

2. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di

¹⁴ Purwa Atmaja Prawira, 2020 , *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Malang: Ar-Ruz Media), hlm 320-322



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

komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.¹⁵

Menurut Andres Rollings dan Ernest Afams *game online* merupakan sebuah hasil teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹⁶

Game online bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi dan rendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang.

Dalam bahasa Indonesia *Game online* di artikan sebagai permainan daring. Permainan daring ini disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online yang bisa diakses melalui sebuah situs yang sudah disediakan dari perusahaan.

¹⁵ Chen, C. Y. & Chang, 2019, *Eksplorasi Kecenderungan terhadap kecanduan game online*, (Jakarta : CV Intan Pratama)

¹⁶ Dam Ernest Dan Rollings Andrew. 2022. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu



b. Jenis-jenis *Game Online*

1) *Games Mobile Legends*

Mobile legends merupakan *game mobile* yang akhir-akhir ini ramai digunakan dan diminati oleh banyak orang. Dalam kenyataannya *game mobile legends* ini membuat masyarakat kecanduan dan akhirnya membuat mereka menyepelekan kegiatan yang sedang mereka jalani dan lebih memilih untuk bermain *game*. Namun juga dilihat dari sisi positifnya dengan adanya *game mobile legends* ini bisa menghasilkan uang dan juga prestasi dari kejuaraan maupun aplikasi streaming.¹⁷

2) *Players Unknown's Battle Group (PUBG)*

PUBG atau *Players Unknown's Battle Group* adalah sebuah *game* multiplayer kompetitif yang menjadikan "*Battle-Royal*" sebagai genre utama. Pung memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun.¹⁸ Permainan PUBG adalah permainan yang mengasyikan dan menyebabkan kecanduan dapat berakibat pada intensitas bermain yang tinggi. Hal ini kemungkinan besar aka berdampak pada akademik siswa yaitu perilaku malas belajar

- 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹⁷ Wahyu Romadhona, Sarif Surejo, Bangkit Indrarmawan Nugroho, 2022, *Penerapan Interaksi Manusia dan Komputer Dalam Aplikasi Game Mobile Legends*, JUPTI Vol 1 No 3

¹⁸ Ach Fauzi, 2019, *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik*, ScienceEdu Vol. II No 1, hlm 30



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

dan menunda pengerjaan tugas mereka atau yang dapat disebut dengan perilaku prokrastinasi.¹⁹

b. Pengertian *Games Online Addict*

Kecanduan *game online* adalah suatu perilaku seseorang yang ingin terus terusan bermain *game online* dengan menghabiskan banyak waktunya serta seseorang yang belum mampu mengontrol dirinya.²⁰ Kecanduan *game online* adalah tingkah laku seseorang yang selalu ingin bermain game terus terusan dan tidak dapat dikontrol atau belum mampu untuk menghentikannya.

Menurut Young kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus terusan bermain game yang menghabiskan banyak waktunya serta seorang individu yang belum bisa mengontrol atau mengendalikannya. Dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan *game online* merupakan suatu kegiatan yang banyak menghabiskan waktu seseorang dikarenakan seseorang tersebut secara terus terusan bermain *game online* sehingga dia belum bisa mengontrol dan mengendalikannya.

a. Aspek-aspek *Games Online Addict*

Menurut Lemmens dkk terdapat tujuh aspek kecanduan *game online*, yaitu sebagai berikut:

¹⁹ Reza Safitri, Verylana Purnamasari, Husni Wakhyudin, 2020, *Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa*, International Journal Of Natural Science and Engineering Vol 4, No 1, hlm 43

²⁰ Suelda, T. 2020. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Desa Pulau Godang Kecamatan Kuantan Tengah*. hlm 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) *Science*

Bermain *game online* menjadi sebuah aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang yang sudah mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

2) *Tolerance*

Proses dimana aktivitas seseorang ketika bermain *game* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* bertambah.

3) *Mood modification*

Mengacu pengalaman subjektif sebagai hasil dari ketertarikan bermain *game online*, seperti menenangkan dirinya (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

4) *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Sehingga dari aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).

5) *Relapse*

Bermain *game online* yang berlebihan akan mendorong seseorang untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah sudah tidak melakukannya lagi dalam jangka waktu tertentu atau dalam masa control.

6) *Conflict*



- 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 mengumunkan 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

Konflik yang terjadi sering merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan ketika aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik yang terjadi bisa diantara pemain dengan orang orang sekitarnya. Konfliknya dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang

7) *Problems*

Masalah yang sering terjadi yang disebabkan oleh bermain *game* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, belajar, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah yang sering terjadi pada pemain *game online* berupa gangguan intrafiksi dan kehilangan control.²¹

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami orang yang mengalami kecanduan *game online* adalah orang yang selalu memikirkan *game* tersebut sehingga pemain semakin hari semakin meningkat, ketika tidak bermain *game* seseorang tersebut akan merasa ada yang kurang dan gelisah.

Selain itu juga menjadikan kehidupan sosial seseorang tersebut tidak berkembang dengan baiknya dikarenakan aktivitas atau kehidupannya hanya dihabiskan dengan bermain *game online*. Dan sebagian pemain *game online* juga tidak memperhatikan keadaan fisiknya seperti, jarang mandi, sering terlambat makan sehingga makannya jadi tidak teratur, sering bergadang dimalam dan kesehatannya jadi terabaikan.

²¹ Yee,N.2020. *Motivations Of Playing In Online Games*.Cyberpsychology dan Behavior. Journal CyberPsychology and Behavior, Vol 9.hlm 772-775



d. Faktor Penyebab *Games Online Addict*

Mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal.²²

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

- 1) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin peasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik sebagai berikut :

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang 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 mengumpukan 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

²² Rini, A. 2018. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. hlm 218



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 mengumunkan 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

- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *game online* peserta didik, yaitu faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri individu dan factor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Games Online*

- 1) Kelebihan *Game Online*
 - a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda.
 - b) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
 - c) Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada siswa.
 - d) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam



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

pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris.

e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

f) Mengembangkan imajinasi siswa²³

2) Kelemahan *game online*

a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan.

b) Mendorong melakukan hal-hal yang *negative*, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara.

c) Berbicara kasar dan kotor, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

d) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai.

Diantaranya waktu shalat, belajar, dan tugas sekolah.

²³ Ridwan Syahrani, 2018, *Ketergantungan Game Online dan Penanganannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni. Hal 84-92 ISSN: 2443-2202



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 mengumunkan 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

- e) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada *game online* karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu istirahat pun berkurang.
- f) Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet, membeli kouta paket internet terkadang nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.²⁴

3. Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling

a. Pengertian Layanan Bimbingan dan Konseling

Menurut pandangan kita layanan adalah suatu tindakan sukarela dari satu pihak ke pihak lain dengan tujuan hanya sekedar membantu atau adanya permintaan kepada pihak lain untuk memenuhi kebutuhannya. Maka dari itu, layanan atau pelayanan itu sendiri secara umum menurut Purwadarminta adalah menyediakan segala apa yang dibutuhkan orang lain.²⁵

Dewa Ketut Sukardi, bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan yang terus tercapai dalam sistematis dari pembimbing kepada yang dibimbing agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri dan perwujudan diri, dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal dalam penyesuaian diri di lingkungan.²⁶

²⁴ Ridwan Syahrani, 2018 *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* Volume 1 Nomor 1 Juni, hlm 84-92 ISSN: 2443-2202

²⁵ Purwadarminta, 2019, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), hlm .245

²⁶ Dewa Ketut Sukardi, 2022 *Pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta,), hlm 20



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

Menurut Muhammad Surya, bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan yang terus-menerus dan sistematis dari pembimbing kepada yang dibimbing agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri dan perwujudan diri, dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal dan penyesuaian diri dengan lingkungannya.²⁷

Jadi bimbingan adalah bantuan yang diberikan oleh seseorang (konselor/guru BK) agar yang diberikan bimbingan menjadi lebih terarah dan dapat mengambil keputusan dengan tepat bagi dirinya dan lingkungannya untuk hari ini, masa depan yang akan datang.

Menurut Prayitno dan Erman Anti Konseling adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seseorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang menjalin suatu masalah (disebut konseli) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi oleh klien.²⁸

Menurut Bimo Walgito, konseling adalah bantuan yang diberikan kepada individual dalam memecahkan masalah kehidupannya dengan wawancara, dan cara-cara yang sesuai dengan keadaan individu yang dihadapi untuk mencapai kesejahteraan hidupnya.²⁹ Jadi konseling adalah sebuah bantuan yang diberikan kepada individu dalam memecahkan masalah hidup dan

²⁷ Muhammad Surya, 2018 *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy), hlm. 2.

²⁸ Prayitno dan Erman Anti, 2017 *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta.), hlm. 99

²⁹ Bimo Walgito, 2019, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta: Andi Offset), hlm. 5.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

kehidupannya yang dihadapi klien dengan cara wawancara atau dengan cara yang disesuaikan dengan keberadaan lingkungannya.

Layanan bimbingan dan konseling merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan kepada siswa secara terus menerus agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri dan siswa dapat mencapai perkembangan yang optimal, sesuai dengan potensinya sehingga siswa sanggup mengarahkan dirinya sesuai dengan tuntutan dan keadaan lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Layanan bimbingan dan konseling merupakan bagian yang integral dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah.

Oleh karena itu, pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah menjadi tanggung jawab bersama antara personel sekolah, yaitu kepala sekolah, guru, konselor dan pengawas. Kegiatan bimbingan dan konseling mencakup banyak aspek dan saling kait mengkait sehingga tidak memungkinkan jika layanan bimbingan dan konseling hanya menjadi tanggung jawab konselor saja.

Dari pengertian layanan, bimbingan dan konseling diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan layanan bimbingan dan konseling adalah pelayanan yang diberikan oleh konselor berupa bantuan atau pertolongan serta pengarahan kepada individu atau kelompok individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan didalam hidupnya. Maka, di dalam pengertian bimbingan dan konseling merupakan bantuan atau pertolongan kepada orang lain yang mengalami kesulitan-kesulitan.



b. Tujuan Layanan Bimbingan dan Konseling

Tujuan layanan bimbingan dan konseling secara umum dan khusus adalah sebagai berikut :³⁰

1) Tujuan Umum

- a.) Agar siswa dapat memperkembangkan pengertian dan pemahaman dirinya untuk mencapai kemajuan sekolah.
- b.) Agar siswa dapat memperkembangkan pengetahuan tentang dunia kerja, kesempatan kerja, serta rasa tanggung jawab dalam meraih peluang dan memilih dalam suatu kesempatan kerja tertentu.
- c.) Agar siswa dapat memperkembangkan kemampuan untuk memilih, mempertemukan pengetahuan tentang dirinya dengan informasi yang ada.
- d.) Agar siswa dapat mewujudkan penghargaan terhadap kepentingan dan harga orang lain.

2) Tujuan Khusus

- a.) Agar para siswa dapat memiliki kemampuan untuk mengatasi kesulitan dalam memahami dirinya sendiri.
- b.) Agar siswa memiliki kemampuan untuk mengatasi kesulitan dalam memahami lingkungan.
- c.) Agar para siswa dapat mengatasi dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah.

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 mengumpukan 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

³⁰ Mukhlisah, 2019, *Administrasi dan Manajemen Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Dwiputra Pustaka Jaya), hlm.30.



- 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 mengumunkan 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

- d.) Agar siswa memiliki kemampuan untuk mengatasi dan menyalurkan potensi-potensi yang dimilikinya.

c. Fungsi Layanan Bimbingan dan Konseling

Fungsi layanan bimbingan dan konseling diambil dari buku Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan konseling dalam jalur Pendidikan Formal yaitu sebagai berikut :

- 1) Fungsi pemahaman, yaitu fungsi bimbingan dan konseling membantu konseli agar memiliki pemahaman terhadap dirinya dan lingkungan (pendidikan, pekerjaan, dan norma-norma agama). Berdasarkan pemahaman ini, konseli diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan menyesuaikan dirinya dengan secara dinamis dan konstruktif.
- 2) Fungsi fasilitas, memberikan kemudahan kepada konseli dalam mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, serasi, selaras, dan seimbang seluruh aspek dalam diri konseli.
- 3) Fungsi penyesuaian, yaitu fungsi bimbingan dan konseling dalam membantu konseli agar dapat menyesuaikan diri dan lingkungannya secara dinamis dan konstruktif.
- 4) Fungsi penyaluran, yaitu fungsi bimbingan dan konseling dalam membantu konseli memilih kegiatan ekstrakurikuler, jurusan atau program studi, dan memantapkan penguasaan karir atau jabatan yang sesuai dengan minat, bakat, keahlian dan ciri-ciri kepribadian lainnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

- 5) Fungsi adaptasi, yaitu fungsi membantu para pelaksana pendidikan kepala sekolah dan staf, konselor dan tutor untuk menyesuaikan program pendidikan terhadap latar belakang pendidikan, minat, kemampuan, dan kebutuhan konseli. Dengan menggunakan informasi yang memadai mengenai memperlakukan konseli secara tepat, baik dalam memilih dan menyusun materi, memilih metode dan proses pembelajaran, maupun, menyusun materi, memilih metode dan proses pembelajaran, maupun menyusun bahan pelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan konseli.
- 6) Fungsi pencegahan, yaitu fungsi yang berkaitan dengan upaya konselor senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak dialami oleh konseli. Melalui fungsi ini, konselor memberikan bimbingan kepada konseli tentang cara menghindarkan diri dari perbuatan atau kegiatan yang membahayakan dirinya sendiri.
- 7) Fungsi perbaikan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling untuk membantu konseli sehingga dapat memperbaiki kekeliruan dalam berpikir, berperasaan, dan bertindak (berkehendak). Konselor melakukan intervensi (memberikan perlakuan) terhadap konseli supaya memiliki pola pikir yang sehat, rasional, dan memiliki perasaan yang tepat sehingga dapat mengantarkan mereka kepada tindakan atau kehendak yang produktif dan normative.



- 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 mengumunkan 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

- 8) Fungsi penyembuhan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang bersifat kuratif. Fungsi ini berkaitan erat dengan upaya pemberian bantuan kepada konseli yang telah mengalami masalah, baik menyangkut aspek sosial-pribadi, belajar, dan karir.
- 9) Fungsi pemeliharaan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling untuk membantu konseli supaya dapat menjaga diri dan mempertahankan situasi kondusif yang telah tercapai dalam dirinya. Fungsi ini memfasilitasi konseli agar terhindar dari kondisi-kondisi yang akan menyebabkan penurunan produktivitas diri. Pelaksanaan fungsi ini diwujudkan melalui program-program yang menarik, kreatif, dan fakultatif (pilihan) sesuai dengan minat konseli.
- 10) Fungsi pengembangan, yaitu fungsi bimbingan dan konseling yang sifatnya lebih produktif dari fungsi-fungsi lainnya. Konselor senantiasa berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memfasilitasi perkembangan konseli.³¹

d. Jenis-jenis Layanan Bimbingan dan Konseling

Layanan-layanan bimbingan dan konseling yang cocok untuk merubah motif *game online* antara lain :

1) Layanan Informasi

Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk

³¹ Sutirna, 2018 *Bimbingan dan Konseling: Pendidikan Formal, Nonformal dan Informal* (Bandung: Andi Offset), hlm. 21-24.



- 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 mengumpukan 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

membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya.

2) Layanan Konseling Individual

Layanan konseling inilah yang paling efektif untuk membantu siswa yang dilakukan secara bertatap muka secara langsung dan melaksanakan layanan individual ini secara bertahap agar permasalahan pada siswa benar-benar teratasi secara maksimal dan efektif. Yang mana langsung memberikan atau berdiskusi antara guru BK dan siswa tentang *game mobile legends* dan PUBG.

3) Layanan Orientasi

Layanan orientasi merupakan layanan bimbingan yang dilakukan untuk memperkenalkan peserta didik baru atau seseorang terhadap lingkungan yang baru dimasukinya. Layanan orientasi ini membimbing siswa tentang *game online*, apa saja dampak, jenis-jenis *game online* seperti *game mobile legends* dan PUBG.

B. Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang digunakan untuk memperjelaskan kerangka teoretis. Hal ini diperlukan agar tidak ada terjadinya kesalahan dalam penafsiran. Konsep operasional ini berkenaan dengan “ Perilaku Motif *Game Online Addict* dan Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Studi Kasus Pada Siswa Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan”

1. Indikator kecanduan *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 mengumunkan 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

- a. Main game yang itu-itu saja bisa bermain lebih dari 3 jam sehari.
 - b. Rela mengeluarkan banyak uang untuk main game.
 - c. Prestasi sekolah pada umumnya menurun dan jadi malas belajar.
 - d. Lebih suka belajar meningkatkan prestasi game daripada sekolah.
 - e. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama.
 - f. Bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game.
 - g. Kesal dan marah jika dilarang total bermain game.
 - h. Senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya.
2. Indikator layanan bimbingan dan konseling
 - a. Guru bimbingan dan konseling membuat program layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi siswa kecanduan *game online*.
 - b. Guru bimbingan konseling mengembangkan keterampilan mengelola waktu.
 - c. Guru bimbingan konseling menyampaikan kepada siswa bahwa *game online* memiliki sisi negative dan positif.

C. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti di samping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari



desain-desain yang telah dilaksanakan setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya, dikemukakan sebagai berikut:

1. Muhammad Fikri Faruza, 2018. Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung. Kaitan penelitian tersebut dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti kecanduan *game online*, namun peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online*.³²
2. Cahya Elyza Dalimunthe, 2019. Pendekatan Teknik Konseling *Self* Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Konseling Individual. Kaitannya penelitian tersebut dengan peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti kecanduan *game online*, namun peneliti menggunakan pendekatan teknik konseling self melalui layanan konseling individual. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengatasi kecanduan *game online* para pelajar dengan menggunakan pendekatan teknik konseling self melalui layanan konseling individual di SMP Al-Hidayah Medan.³³

³² Muhammad Fikri, 2018, *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*, Medan, hlm 12

³³ Cahya Elyza Dalimunthe, 2019, *Pendekatan Teknik Konseling Self Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual*, Medan, hlm 32

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Studi kasus adalah eksplorasi mendalam dari sistem terkait berdasarkan pengumpulan data yang luas. Studi kasus melibatkan investigasi kasus, yang dapat didefinisikan sebagai suatu objek studi yang dibatasi atau terpisah untuk penelitian dalam hal waktu, tempat, atau batas-batas fisik. Kasus berupa dapat individu, program, kegiatan sekolah, ruang kelas atau kelompok. Setelah kasus didefinisikan dengan jelas, penelitian menyelidiki mereka secara mendalam, biasanya menggunakan beberapa metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan kualitatif studi kasus dengan menggunakan metode deskriptif, penelitian ini mengacu pada hal bahwa penelitian ini mengutamakan kejadian yang bersumber pada kejadian alamiah di lokasi penelitian yaitu SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.

Menurut Sugiyono Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru dinamakan metode postpositivisme karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme.³⁴ Menurut Poerwandari penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara, catatan lapangan, gambar, foto rekaman video dan lain lain.³⁵

1. Dilang 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁴ Sugiyono, 2019 *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hlm. 7

³⁵ E. Ktisti Poerwandari, 2018 *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian*, (Jakarta : Lembaga Pengembangan dan Pengukuran Psikologi, Fak. Psikologi UI,), hlm. 34



Selain pengertian yang telah dikemukakan di atas, ada juga yang mengartikan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian atau pemahaman tentang fenomena dalam suatu latar yang khusus³⁶

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ditempat ini karna sebelumnya peneliti mendapatkan informasi mengenai permasalahan kecanduan game online dari guru bimbingan dan konseling.

Waktu untuk pelaksanaan penelitian ini tidak ditentukan dalam batas tertentu karna metode yang digunakan deskriptif kualitatif, metode tersebut mengharuskan peneliti melakukan pengkajian lebih dalam dan luas sehingga memerlukan waktu yang cukup untuk mengumpulkan data. Namun untuk mengantisipasi penelitian tidak berlarut-larut maka peneliti menentukan batas waktu penelitian. penelitian akan segera dilakukan setelah dilaksanakan seminar proposal.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP Muhammadiyah 1 Taluk Kuantan, dan guru bimbingan dan konseling SMP Muhammadiyah Teluk Kuantan. Objek dari penelitian ini adalah kecanduan game online.

³⁶ Tohirin, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling* cet. 4, (Jakarta: Rajawali Pers), hlm. 2



D. Informan Penelitian

Informan dari penelitian ini adalah 2 orang guru bimbingan dan konseling, dan 4 siswa yang kecanduan *game online* SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan. Informan utama ialah 4 siswa SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan, dan 2 orang guru BK, dan informan pendukung ialah 1 tata usaha SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.

Penentuan informan dilakukan secara purposif yaitu mengambil informan dengan tujuan informan tersebut dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan tiga teknik dalam pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi, yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

2. Wawancara

Pada teknik ini penelitian datang berhadapan muka secara langsung dengan responden atau subjek yang diteliti. Mereka menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada responden. Hasilnya dicatat sebagai informasi penting dalam penelitian. Pada wawancara ini dimungkinkan peneliti dengan responden melakukan tanya jawab secara interaktif maupun secara sepihak saja misalnya dari peneliti saja.

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

Teknik wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data dan informasi tentang perkembangan perilaku siswa di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan ini. Wawancara ini dilakukan dengan tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan langsung kepada guru dan wawancara akan dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengmpulan data yang dilakukan untuk mengumpulkan semua data-data pendukung yang dibutuhkan oleh penulis.³⁷ Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, di mana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya. Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan, seperti sejarah berdirinya, keadaan guru dan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

Untuk mengetahui apakah dengan penggunaan layanan informasi ini dapat mengurangi kecanduan game online di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian kualitatif menurut Sugiyono adalah peneliti itu sendiri. Hal ini berarti seorang peneliti menjadi alat untuk merekam informasi selama berlangsungnya penelitian. Peneliti langsung terjun ke lapangan untuk

³⁷ Zhahara Yusra, (2021), Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi Covid-19, *Journal Of Lifelong Learning*, Vol. 4 No. 1, hlm.3.



mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Apabila

fokus penelitian menjadinyalah maka kemungkinan akan dikembangkan instrument yang digunakan dalam penelitian, serta diharapkan dapat melengkapi data. Instrument yang digunakan adalah pedoman dalam melakukan observasi dan wawancara.³⁸

Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang ditempuh peneliti mengacu pada pendapat Sudjana dalam Dameira, yaitu sebagai berikut:³⁹

1. Menentukan masalah penelitian apapun harus dimulai dengan adanya masalah, yakni pengajuan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang jawabannya dicari peneliti di lapangan
2. Menentukan jenis informasi yang diperlukan, dalam hal ini peneliti menetapkan informasi apa yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan masalah yang telah dirumuskan tersebut.
3. Menentukan prosedur pengumpulan data, setelah penentuan informasi yang dibutuhkan, langkah selanjutnya adalah menentukan cara-cara pengumpulan data.
4. Menentukan prosedur pengolahan informasi atau data dan informasi yang telah diperoleh merupakan informasi data kasar. Informasi dan data tersebut perlu diolah agar dapat dijadikan bahan untuk menjawab pertanyaan penelitian.
5. Menarik kesimpulan, berdasarkan hasil pengolahan data, peneliti menyimpulkan hasil penelitian dengan cara menjawab pertanyaan-

³⁸ Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, dan R&D (Bandung: Alfabet) hlm 312

³⁹ Sudjana, HD., 2001, *Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah, Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung*, Falah Production, Bandung, hlm 112



pertanyaan penelitian dan mensistensikan semua jawaban dalam satu kesimpulan yang merangkum permasalahan-permasalahan secara keseluruhan.

4. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman menyebutkan bahwa analisis data selama pengumpulan data membawa peneliti mondar-mandir antara berpikir tentang data yang ada dan mengembangkan strategi untuk mengumpulkan data baru.⁴⁰

Penelitian analisis data menggunakan bagian yang sangat penting karena dengan analisa tersebut para peneliti dapat menarik suatu makna bagi pemecahan suatu masalah dari objek yang diteliti, sedangkan data yang terkumpul dengan wawancara, observasi dan dokumentasi akan diolah dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif dengan cara menafsirkan indikator yang diamati dan diwawancarai menjadi suatu kalimat yang bermakna sesuai dengan permasalahan yang dibahas. Aktivitas dalam analisis data yaitu:

1. Reduksi Data (Pemilihan Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

2. Klasifikasi Data (Mengelompokkan Data)

Klasifikasi data adalah data asli, artinya data sebagai hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan sendiri, bukan data hasil karya orang

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

⁴⁰Miles dan Huberman, 2019, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, hlm. 6



lain, pentingnya pemahaman klasifikasi data ini besar mamfaatnya bagi proses pengambilan keputusan.

3. Menyimpulkan

Data yang dimaksud dengan menyimpulkan adalah menyimpulkan semua data berkaitan dengan subyek dan obyek penelitian yang berisi tentang permasalahan yang didapat dari lapangan.

Triangulasi Data

Penelitian mengumpulkan dan menguji kredibilitas data dengan pemeriksaan kembali data yang dimanfaatkan untuk keperluan data tersebut. Triangulasi yang penelitian gunakan saat ini melalui cara triangulasi sumber.⁴¹ Triangulasi sumber berarti menguji data dari berbagai sumber informan yang akan diambil datanya. Triangulasi sumber dapat mempertajam daya saat dipercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber atau informan.⁴²

Melalui teknik triangulasi sumber, peneliti berusaha membandingkan data hasil wawancara yang diperoleh dari setiap sumber atau informan sebagai bentuk yang telah didatakan.⁴³

Dalam hal ini peneliti mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber yang terkait didalam subjek penelitian, hal ini sumber yang termasuk di dalam lingkup SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan.

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

⁴¹Tohirin, (2013), *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm.4.

⁴²Andarusni Alfansyur, (2020), Seni Mengelola Data: Peneraan Triangulasi Teknik Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial, *Jurnal Kajian, Enelitian Dan Pengembangan* , Vol 5, No 2, hlm.49.

⁴³*Ibid.*, hlm150.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motif *Games Online Addict* Pada Siswa

Hasil wawancara motif yang mendorong siswa menjadi *game online addict* menurut siswa sendiri dari penelitian ini ditemukan adalah :

- Rasa bosan
- Mengikuti trend
- Orang tua yang terlalu bebas
- Fasilitas yang memadai

Guru BK juga menjelaskan bahwa siswa yang mengalami *game online addict* ini karena motif terlalu bebasnya orang tua dan fasilitas yang memadai.

2. Dari hasil wawancara, kebutuhan layanan bimbingan dan konseling sangat dibutuhkan oleh siswa yang mengalami *game online addict*. Layanan bimbingan dan konseling yang dibutuhkan siswa antara lain:

- Konseling individual
- Layanan informasi
- Layanan orientasi

Dan peran guru BK sangat diperlukan dalam membantu siswa memberikan layanan bimbingan dan konseling pada siswa yang mengalami *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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

addict. Kebutuhan layanan bimbingan dan konseling dengan motif *games online addict* pada siswa. Dari hasil wawancara dengan guru BK layanan yang dapat mengatasi siswa yang kecanduan *game online* ialah layanan konseling individual dan layanan informasi.

3. Faktor pendukung dan faktor penghambat kebutuhan layanan bimbingan dan konseling dengan motif *games online addict* pada siswa

Faktor pendukung

- 1) Kepala sekolah, dari hasil wawancara guru BK bahwa kepala sekolah mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru BK kepada siswa, dengan menyediakan fasilitas yang memadai sehingga mendukung untuk melaksanakan layanan BK.
- 2) Wali kelas, dari hasil wawancara guru BK, kerja sama antar wali kelas sangat mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, wali kelas memberikan informasi mengenai siswa yang ada di dalam kelas kepada guru BK, karena guru BK hanya memiliki 1 jam mata pelajaran disetiap kelas. Jadi dengan adanya kerja sama dengan wali kelas guru BK bisa mendapatkan informasi bagaimana siswa ketika di dalam kelas.

Faktor penghambat

- 1) Diri siswa sendiri, minimnya kedisiplinan siswa untuk berkonsultasi dengan guru BK dan kurangnya rasa peduli siswa terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru BK.



UIN SUSKA RIAU

© 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Orang tua, kurangnya kerja sama guru BK dan orang tua menjadi faktor penghambat, dimana disaat siswa ada masalah dan orang tua dipanggil untuk datang ke sekolah dan orang tua mengabaikan permasalahan anaknya jika dengan tidak datang ke sekolah dan membiarkan guru BK menyelesaikan permasalahan anaknya padahal orang tua sangat diperlukan.

SARAN

Setelah penulis melaksanakan penelitian dan telah mendapatkan data dan informasi yang mendukung penyusunan skripsi ini. Dengan harapan adanya pebaikan untuk kedepannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebaiknya mencari kegiatan yang dapat menghilangkan rasa bosan seperti berolahraga, mengikuti ekstrakurikuler, mencoba hal-hal baru yang bersifat positif baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.
2. Bagi guru BK, disarankan lebih melakukan home visit atau kunjungan rumah ketika orang tua yang dipanggil untuk datang kesekolah.
3. Bagi orang tua, disarankan agar jangan terlalu membebaskan anak-anaknya dalam menggunakan HP, memberikan waktu beberapa jam dalam sehari dalam penggunaan HP dan mengontrol disetiap kegiatan yang dilakukan anak-anak.

[illegible]

- Fauzi, 2019, Pengaruh Game Online PUBG (*Player Unknown's Battle Ground*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik, ScienceEdu Vol. II No 1, hlm 30
- Adwiyah, D.P.R. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. Jurnal Komunikasi, 14(2), 135–148.
- Ade Chita Putri Harahap, dkk, 2023, Analisis Kecanduan Game Online Pada Siswa dan Strategi Guru BK Dalam Pemberian Layanan BK, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Vol 9 NO 2
- Agung Obiyanti-Muhaimin, 2022, *Motif Game Online Studi Kasus Pada Remaja*, Sumbersari Banyuwangi, Vol 2 No 1, hlm 114
- Akbar, H. 2020. *Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu*. Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ), 1(2), 42–47.
- Amelia, 2018, *Efektivitas Layanan Informasi dengan Audiovisual Untuk Mengubah Persepsi Negatif Peserta Didik Terhadap Guru BK Di Kelas XI*, UIN Raden Intan Lampung
- Andarusji Alfansyur, (2020), Seni Mengelola Data: Peneraan Triangulasi Teknik Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial, *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 5, No 2, hlm.149
- Baharuddin dan Esa Nur Wayuni, 2019, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, hlm 13



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

Walgito, 2019, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta: Andi Offset), hlm.5.

Elyza Dalimunthe, 2019, *Pendekatan Teknik Konseling Self Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Individual*, Medan, hlm 32

Y. & Chang, 2019, *Eksplorasi Kecenderungan terhadap kecanduan game online*, (Jakarta : CV Intan Pratama)

Ernest Dan Rollings Andrew. 2022. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu

Kentut Sukardi & Desak Nila Kusmawanti. 20018. *Proses Bimbingan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rienaka Cipta, hlm 32

Ktisti Poerwandari, 2018 *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian*, (Jakarta : Lembaga Pengembangan dan Pengukuran Psikologi, Fak. Psikologi UI), hlm. 34

N. & Akmal, A. 2020. *Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri Ibayang*. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1-10

Miles dan Huberman, 2019, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, hlm. 16

Muhammad ikbal fakhruzi, nur wahyumiani, enik nurkholidah, 2023, *Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia, Vol, 8, No. 1, 2023, pp. 130-136



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

Muhammad Fikri, 2018, *Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan Game Online Melalui Layanan Bimbingan Kelompok*, Medan, Hlm 12

Muhammad Surya, 2018 *Psikologi Konseling*, (Bandung: Pustaka Bani Quraisy), Hlm .2

M Nur Ghufroon Dan Rini Risnawita S, 2019, *Teori-Teori Psikologi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media), Hlm 83

Prayitno dan Amti, E. 2017. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm 112

Prayitno dan Amti, E. 2017. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm 109

Prayitno. 2018. *Konseling Profesional Yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Depok: Rajawali Pers.

Prayitno dan Erman Anti, 2017 *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta,), hlm 99

Purwadarminta, 2019, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), hlm .245

Purwa Atmaja Prawira, 2020 , *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Malang: Ar-Ruz Media), hlm 320-322

Reza Safitri, Verylana Purnamasari, Husni Wakhyudin, 2020, *Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa*, International Journal Of Natural Science and Engineering Vol 4, No 1, hlm 43



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

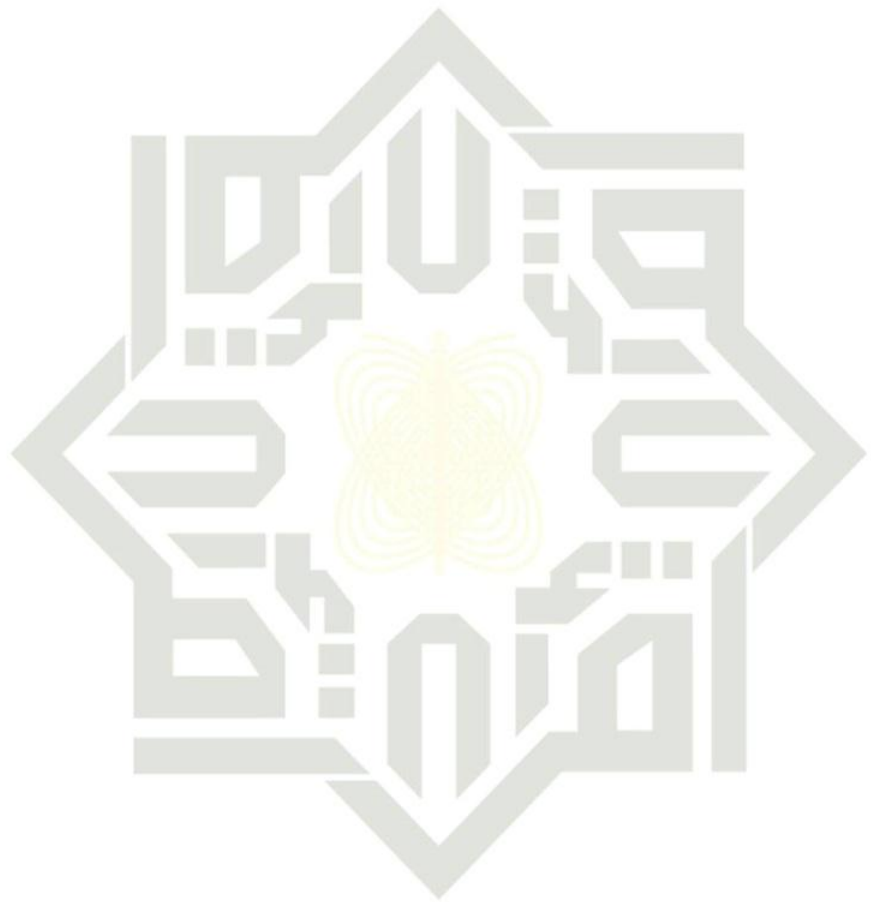
- Kidwan Syahran, 2018, *Ketergantungan Game Online dan Penangannya*, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni. Hal 84-92
ISSN: 2443-2202
- Idris, A. 2018. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina. hlm 218
- Supriatna, HD., 2001, *Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah, Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung*, Falah Production, Bandung, hlm 112
- Waela, T. 2020. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Pulau Godang Kecamatan Kuantan Tengah*. hlm 35
- Utirna, 2018 *Bimbingan dan Konseling: Pendidikan Formal, Nonformal dan Informal*, (Bandung: Andi Offset), hlm. 21-24
- Mugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan, dan R&D* (Bandung: Alfabet) hlm 312
- Mugiyono, 2019 *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta, hlm. 7
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., Bawotong, J., 2019. Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, U. S. *Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA KRISTEN*. 7, hlm 1–7
- Wahyu Romadhona, Sarif Surejo, Bangkit Indrarmawan Nugroho, 2022, *Penerapan Interaksi Manusia dan Komputer Dalam Aplikasi Game Mobile Legends*, JUPTI Vol 1 No 3



- Lee, N. 2020. *Motivations Of Playing In Online Games*. *Cyberpsychology dan Behavior*. Journal CyberPsychology and Behavior, Vol 9. hlm 772-775
- Muhara Yusra, (2021), *Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi Covid-19*, *Journal Of Lifelong Learning*, Vol. 4 No. 1, hlm.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 memurnikan 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

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

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 1. Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA (Informasi Siswa)

1. Di larang menyalin atau menjiplak 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pertanyaan	Dekskripsi Jawaban
1	Apa yang membuat kamu tertarik untuk bermain <i>game online</i> pertama kali?	
2	Jenis <i>game online</i> apa yang biasa kamu mainkan ?	
3	Dalam sehari berapa jam kamu menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> ?	
4	Dari mana kamu mendapatkan uang untuk membeli kouta internet atau bermain <i>game online</i> ?	
5	Biasanya kamu bermain <i>game online</i> sendirian atau bersama teman-teman kamu?	
6	Apakah aktivitas bermain <i>game online</i> mengganggu waktu belajar kamu?	
7	Apakah kamu pernah bolos sekolah karena bermain <i>game</i>	



UIN SUSKA RIAU

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.

	online?	
8	Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain <i>game online</i> ?	
9	Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan bantuan layanan bimbingan dan konseling kepada kamu?	
10	Menurut kamu layanan bimbingan dan konseling apa yang kamu dapatkan untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online yang dilakukan guru BK?	
11	Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?	
12	Setelah guru bimbingan dan konseling memberikan bantuan kepada kamu apakah kamu merasakan ada perubahan?	

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



PEDOMAN WAWANCARA

(Informasi Guru BK)

1. Nama Informan :
 2. Status Jabatan : Guru Bimbingan dan Konseling
 3. Jenis Kelamin :
 4. Tanggal Wawancara :
 5. Tempat Wawancara :

No	Pertanyaan	Deksripsi Jawaban
1	Apakah ada siswa ibu yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	
2	bagaimana ibu bisa mengetahui bahwa kalau siswa ibu mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	
3	Apa saja yang menjadi ciri-ciri siswa yang kecanduan <i>game online</i> yang ibu ketahui?	
4	Menurut ibu apa penyebab siswa menjadi kecanduan <i>game online</i> ?	
5	Apakah ketika dilarang bermain <i>game online</i> siswa tersebut merasa kesal atau marah?	
6	Apa saja tindakan sekolah dan guru BK dalam menangani permasalahan dari siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ??	
7	Apakah ibu ada membuat program layanan bimbingan dan	

Hak Cipta Ditanggung 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 mengumpukan 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.

1.	konseling untuk mengatasi siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	
a.	Bagaimana layanan bimbingan dan konseling yang menurut ibu dapat mengatasi siswa yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	
b.	Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?	
10	Apa saja dampak dari siswa yang kecanduan game online ?	
11	Apakah dalam permasalahan ini memerlukan bantuan dari pihak lain mengatasi siswa yang kecanduan <i>game online</i> ?	
12	Apa saja faktor pendukung guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan <i>game online</i> ?	
13	Apa saja faktor penghambat guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan <i>game online</i> ?	

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

TRANSKIP WAWANCARA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI PERILAKU MOTIF GAME ONLINE ADDICT DAN KEBUTUHAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS di SMP MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN)

Identitas Informan

Nama Informan : GBK 1
 Jabatan : Guru Bimbingan dan Konseling
 Hari/tanggal : Selasa, 18 Juli 2023
 Jenis kelamin : Perempuan
 Tempat : Ruang Guru

Caesar Rini Amerta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh bu, maaf mengganggu waktunya bu, izin bu apakah hari ini caesar bisa mewawancarai ibu?

GBK 1

Waalaikumussalam, insyaallah bisa

Caesar Rini Amerta

Baik bu, terimakasih atas waktunya bu, bagaimana kabarnya hari ini bu?

GBK 1

Alhamdulillah sehat nak

Caesar Rini Amerta

Sudah berapa lama ibu mengajar di sekolah ini bu?

GBK 1

Ibu mengajar disini sudah masuk 8 tahun saat sekolah ini baru pertama kali didirikan

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



Caesar Rini Amerta

Jadi sudah 8 tahun ya buk, baik buk untuk mempersingkat waktu mungkin ibuk masih ada kegiatan lainnya, langsung saja ya buk untuk pertanyaan pertama, apakah ada siswa ibuk yang mengalami kecanduan *game online*?

GBK 1

Ada, untuk siswa yang kecanduan *game online* itu sudah ada yang berubah karena dimana sekarang sudah memasuki semester baru dan kelas IX yang sudah tamat, ada untuk data siswa yang kecanduan *game online* ada dari kelas dan VIII, nanti bisa lala minta datanya dengan buk lia.

Caesar Rini Amerta

Jadi sekarang dominannya kelas VIII. Bagaimana ibuk bisa mengetahui bahwa kalau siswa ibu mengalami kecanduan *game online*?

GBK 1

Ibuk mengetahui bahwa siswa tersebut kecanduan *game online* dari beberapa laporan dari guru mata pelajaran dan wali kelas mengenai hal ini dan salah satu siswa ada yang sering terlambat kesekolah dan masuk ruang BK dan ibu menanyakan kenapa sering terlambat datang kesekolah dikarenakan bermain *game online* sampai dini hari.

Caesar Rini Amerta

Apa saja yang menjadi ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online* yang ibuk ketahui?

GBK 1

Menurut ibuk, ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online* ialah, sering terlambat datang kesekolah, tidak fokus saat pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran, sering bolos sekolah, sering menceritakan tentang *game online* pada saat didalam kelas bersama temannya

Caesar Rini Amerta

Menurut ibu apa penyebab siswa menjadi kecanduan *game online*?

GBK 1

Ada beberapa penyebab siswa bermain *game online* salah satunya mungkin orang tua yang terlalu bebas yang membuat anak-anaknya bermain *game online* sampai lupa waktu. Jika orang tua membatasi anaknya dalam menggunakan HP anak-anak tidak akan bermain *game online* sampai lupa waktu



Caesar Rini Amerta

Apakah ketika dilarang bermain *game online* siswa tersebut merasa kesal atau marah?

GBK 1

Ada, salah satu siswa yang pernah ibu lakukan konseling pribadi, ibu menyuruh siswa tersebut untuk mencoba tidak bermain game online dalam satu hari saja dan tetap jawaban siswa tersebut terlihat kesal karena siswa tersebut mengatakan bermain game online bisa menghilangkan rasa kesepiannya dirumah karena orang disekelilingnya sibuk dengan pekerjaannya masing-masing

Caesar Rini Amerta

apa saja tindakan sekolah dan guru BK dalam menangani permasalahan dari siswa yang mengalami kecanduan game online??

GBK 1

Tindakan sekolah yaitu yang pertama mempercayai dulu kepada wali kelas dan kepala sekolah yaitu guru BK mengenai permasalahan dari siswa mengenai permasalahan ini. untuk visi dan misi secara langsung tidak ada di sekolah kita dan kita hanya membantu untuk mengurangi saja, itulah yang dilakukan pihak sekolah. Dan untuk guru BK sendiri kami melakukan beberapa. Dan kami guru BK melakukan beberapa program layanan bimbingan dan konseling dan observasi setiap hari yang dapat mengatasi permasalahan dari siswa yang bermasalah.

Caesar Rini Amerta

Apakah ibu ada membuat program layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*?

GBK 1

Adaa, di sekolah kita guru BK nya diberi waktu 1 jam untu1 kelas selama

Caesar Rini Amerta

Bagaimana layanan bimbingan dan konseling yang menurut ibu dapat mengatasi siswa yang mengalami kecanduan *game online*?

GBK 1

menurut ibuk, layanan bimbingan konseling yang dapat mengatasi siswa yang kecanduan game online ialah layanan konseling individual,yang mana konseling pribadi ini mungkin akan membuat siswa yang kecanduan game online lebih nyaman untuk bercerita dan akan lebih terbuka, dan untuk layanan informasi yang



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

mana kita dapat memberikan informasi tentang negative dan positifnya dari permainan game online.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?

GBK 1

Benah, guru BK disini memiliki jam mata pelajaran disetiap kelas selama 1 jam, dan guru BK memanfaatkan waktu tersebut untuk membuat atau menjalankan program layanan bimbingan dan konseling, salah satunya layanan informasi tentang game online, yang mana seusia siswa sekarang gemar sekali bermain game online, dan kami sebagai guru BK memberikan layanan informasi tentang dampak positif dan negative dari game online

Caesar Rini Amerta

Apa saja dampak dari siswa yang kecanduan game online ?

GBK 1

Sedapun dampaknya yaitu siswa tersebut jadi sering terlambat datang ke sekolah, sering bolos sekolah, tidak fokus mengikuti pembelajaran ketika guru mata pelajaran menjelaskan materi pembelajaran, dan siswa tersebut sering tidak mengerjakan tugas. Akan tetapi ada juga dampak positifnya yaitu siswa tersebut bisa berprestasi dalam perlombaan game online, menghilangkan stress karena sekolah kita ini full day pastinya anak-anak menjadi stress jika belajar terus. Tetapi balik lagi ke diri kita harus bisa membagi waktu jangan terllau fokus untuk bermain game karena akan kecanduan dan berdampak pada prestasi di sekolah.

Caesar Rini Amerta

Apakah dalam permasalahan ini memerlukan bantuan dari pihak lain mengatasi siswa yang kecanduan *game online* ?

GBK 1

Perlu sekali, kami butuh bantuan dari orang tua siswa, bantuan dan dukungan dari kesiswaan, kurikulum, kepala sekolah, dan wali kelas.

Caesar Rini Amerta

Apa saja faktor pendukung guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan *game online*?

GBK 1



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

Faktor pendukung itu otomatis yang pertama yaitu dukungan dari kepala sekolah dimana dengan adanya dukungan dari kepala sekolah akan berjalan dengan lancar pelaksanaan yang dilakukan, karena kepala sekolah merupakan pemimpin di suatu sekolah. Dan juga dari pihak sekolah menyediakan fasilitas yang bagus sehingga mendukung untuk dilaksanakannya pelayanan konseling seperti konseling pribadi, dan layanan bimbingan konseling lainnya. Karena jika tidak ada dukungan dari kepala sekolah maka sulit untuk kami melakukan layanan bimbingan dan konseling. Faktor pendukung guru BK dalam mengatasi permasalahan siswa adalah adanya kerja sama antar wali kelas dengan guru BK, dimana wali kelas bisa memberikan informasi kepada guru BK tentang permasalahan yang sedang dialami oleh siswa. Karena guru BK tidak bisa terus menerus memantau situasi siswa di dalam kelas disebabkan oleh guru BK hanya mempunyai 1 jam pelajaran di tiap masing-masing kelas dan dengan adanya kerja sama ini dengan wali kelas, guru BK mendapatkan informasi tentang situasi atau permasalahan yang siswa alami.

Caesar Rini Amerta

apa saja faktor penghambat guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan *game online*?

GBK 1

Untuk faktor penghambat yaitu siswa yang kurang aktif jika ditanya oleh saya pada saat saya masuk ke dalam kelas mengenai permasalahan yang mereka alami. Dan kurang berkonsultasi dengan guru BK. Faktor penghambatnya kurangnya kerja sama antara kami dengan orang tua siswa itu akan menjadi faktor penghambat anak mereka karena mereka sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Dan ini merupakan faktor penghambat terbesar karena apapun masalah siswa di sekolah kami ketika kurang dukungan dari orang tua itu menjadi penghambat besar.

Caesar Rini Amerta

Alhamdulillah sudah selesai buk pertanyaan mengenai permasalahan ini, mungkin itu saja buk pertanyaannya, Caesar ucapkan terimakasih ya buk, atas waktunya ibuk yang telah berkenaan untuk Caesar wawancara. Sekali lagi Caesar ucapkan terimakasih buk, assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh buk.

GBK 1

Iya sama-sama Caesar. Semoga apa yang ibuk sampaikan tadi bisa membantu dalam penyelesaian tugas akhirnya Caesar ya.

Caesar Rini Amerta

Sekali lagi Caesar ucapkan terimakasih buk. Assalamulaikum buk

GBK1

Walaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.



UIN SUSKA RIAU



**TRANSKRIP WAWANCARA GURU BIMBINGAN DAN KONSELING
DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI PERILAKU MOTIF
GAME ONLINE ADDICT DAN KEBUTUHAN LAYANAN BIMBINGAN
DAN KONSELING (STUDI KASUS di SMP MUHAMMADIYAH 1 TELUK
KUANTAN)**

Identitas Informan

Nama Informan : GBK 2
Jabatan : Guru Bimbingan dan Konseling
Hari/tanggal : Selasa, 18 Juli 2023
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat : Ruang Guru

Caesar Rini Amerta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh bu, maaf mengganggu waktunya bu, izin bu apakah hari ini caesar bisa mewawancarai ibu?

GBK 2

Waalaikumussalam, insyaallah bisa

Caesar Rini Amerta

Baik bu, terimakasih atas waktunya bu, bagaimana kabarnya hari ini bu?

GBK 2

Alhamdulillah sehat nak

Caesar Rini Amerta

Sudah berapa lama ibu mengajar di sekolah ini bu?

GBK 2

Ibu mengajar disini sudah 3 tahun

1. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Caesar Rini Amerta

Jadi sudah 3 tahun ya buk, baik buk untuk mempersingkat waktu mungkin ibuk masih ada kegiatan lainnya, langsung saja ya buk untuk pertanyaan pertama, apakah ada siswa ibuk yang mengalami kecanduan *game online*?

GBK 2

Ada, menurut informasi yang ibuk dapatkan ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan *game online* terutama dikelas VIII ada beberapa siswa

Caesar Rini Amerta

Sedaimana ibuk bisa mengetahui bahwa kalau siswa ibuk mengalami kecanduan *game online*?

GBK 2

Ibuk mengetahui siswa yang kecanduan *game online* dari buk lia yang mana buk ia memberikan informasi kepada ibuk, dan beberapa laporan dari wali kelas dan guru mata pelajaran.

Caesar Rini Amerta

apa saja yang menjadi ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online* yang ibuk ketahui?

GBK 2

Yang ibuk ketahui pertama, sering bolos sekolah, tidak fokus pada saat pembelajaran karena pada malam harinya mereka begadang, sering terlambat datang ke sekolah mereka mengatakan bahwa dimalam harinya mereka begadang

Caesar Rini Amerta

Menurut ibuk apa penyebab siswa menjadi kecanduan *game online*

GBK 2

penyebab bermain *game online* yang paling penting adalah fasilitas yang maksimal, tidak dipungkiri pada zaman sekarang dalam satu keluarga tidak mempunyai minimal satu HP, bahkan tidak sedikit anak kecil pun bisa menggunakan HP. Mungkin juga penyebabnya karena mengikuti trend zaman sekarang. Yang mana *game online* banyak jenisnya dan mudah untuk diakses

Caesar Rini Amerta

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

Apakah ketika dilarang bermain *game online* siswa tersebut merasa kesal atau marah?

GBK 2

entunya merasa kesal atau marah, karena menurut ibu *game online* ini *game online* ini membuat pemainnya emosi jika diganggu atau disuruh untuk berhenti untuk bermain *game online*

Caesar Rini Amerta

Apakah tindakan sekolah dan guru BK dalam menangani permasalahan dari siswa yang mengalami kecanduan *game online*??

GBK 2

tindakan yang sekolah lakukan yaitu pertama mempercayakan kepada kami guru BK dan wali kelas mengenai permasalahan yang dihadapi siswa. Sekolah menegaskan melarang siswa membawa hp ke sekolah, dan ini sebenarnya untuk misi dan misi secara langsung yang ditetapkan oleh sekolah kita untuk kebaikan siswa dan membantu siswa untuk mengurangnya. Itulah yang dilakukan oleh pihak sekolah. Untuk guru BK sendiri kami melakukan beberapa pelaksanaan layanan bk dan melakukan observasi setiap hari yang dapat mengatasi permasalahan dari siswa yang bermasalah.

Caesar Rini Amerta

Apakah ibu ada membuat program layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online*?

GBK 2

entu ada, program layanan BK yang kami laksanakan untuk siswa yang mengalami kecanduan *game online* ialah konseling individual dan layanan informasi.

Caesar Rini Amerta

Bagaimana layanan bimbingan dan konseling yang menurut ibu dapat mengatasi siswa yang mengalami kecanduan *game online*?

GBK 2

menurut ibu, semua layanan bimbingan dan konseling dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahannya, namun supaya lebih efektif dan dapat mengatasi siswa yang kecanduan *game online* yaitu layanan bimbingan pribadi, konseling pribadi dan layanan informasi, karena dengan melakukan bimbingan

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

© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau
Site Islam University of Sultan Syarif Kasim Riau



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

pribadi atau konseling pribadi siswa mungkin lebih nyaman untuk menceritakan permasalahan dan kita pun sebagai guru BK bisa lebih fokus untuk memberikan nasihat kepada siswa tersebut.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?

GBK 2

Tentu saja pernah, di sekolah kita ini guru BK memiliki jam pelajaran selama 1 jam di setiap masing-masing kelas, dan itu dimanfaatkan oleh guru BK untuk memberikan berbagai informasi, layanan BK terutama layanan informasi mengenai *game online* baik dari dampak negatif dan positifnya dari *game online* tersebut.

Caesar Rini Amerta

Apa saja dampak dari siswa yang kecanduan game online ?

GBK 2

Dampak dari *game online* ini ada dua yaitu negative dan positif. Kalau dampak negatifnya yaitu siswa sering terlambat datang ke sekolah, sering bolos, tidak fokus dalam pelajaran, lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada belajar. Sedangkan dampak positifnya sebagai tempat menyalurkan hobi, sebagai jalan untuk mendapatkan prestasi jika siswa tersebut dapat mengontrol dirinya sendiri.

Caesar Rini Amerta

Apakah dalam permasalahan ini memerlukan bantuan dari pihak lain mengatasi siswa yang kecanduan *game online* ?

GBK 2

Tentu saja perlu, pihak lain yang dapat membantu mengatasi siswa kecanduan *game online* yang pertama kali itu ialah orang tua siswa yang mana orang tua siswa dapat mengawasi anaknya bermain hp saat di rumah, yang kedua lingkungan sosial siswa. Kami guru BK juga memerlukan bantuan wali kelas karena wali kelas dapat memberikan kami informasi.

Caesar Rini Amerta

Apa saja faktor pendukung guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan *game online*?

2. Faktor pendukung untuk keberhasilan pelayanan guru BK yang paling utama itu adalah dukungan dari pihak sekolah terhadap guru BK seperti kepala sekolah dan wali kelas. Faktor pendukungnya yaitu terjalinnya kerja sama antar wali kelas dan guru BK. salah satu bentuk suatu kerja sama antar guru BK dan wali kelas maka suatu kegiatan akan dapat berjalan dengan semaksimal mungkin.

Caesar Rini Amerta

apa saja faktor penghambat guru bimbingan dan konseling mengatasi kecanduan narkoba online?

GBK 2

faktor penghambatnya yaitu kurangnya dukungan dari orang tua siswa. Bila terjadi masalah pada siswa dan orang tua dipanggil untuk datang ke sekolah, berbagai macam alasan orang tua tidak datang ke sekolah entah itu pekerjaan, tidak berada di kota yang sama, padahal peran orang tua sangat penting untuk melihat perkembangan dari anaknya. Dan guru BK hanya bisa melihat keadaan di sekolah saja untuk di luar sekolah peran orang tualah yang sangat penting.

Caesar Rini Amerta

Alhamdulillah sudah selesai buk pertanyaan mengenai permasalahan ini, mungkin itu saja buk pertanyaannya, Caesar ucapkan terimakasih ya buk, atas waktunya buk yang telah berkenaan untuk Caesar wawancara. Sekali lagi Caesar ucapkan terimakasih buk, assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh buk.

GBK 2

Eya sama-sama Caesar. Semoga apa yang ibuk sampaikan tadi bisa membantu dalam penyelesaian tugas akhirnya Caesar ya.

Caesar Rini Amerta

Baik buk

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



**TRANSKRIP WAWANCARA SISWA DENGAN PENELITI UNTUK
MENGETAHUI PERILAKU MOTIF GAME ONLINE ADDICT DAN
KEBUTUHAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI
KASUS di SMP MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN)**

Identitas Informan

Nama Informan : Siswa 1
 Alamat : Siswa
 Hari/tanggal : Rabu, 19 Juli 2023
 Jenis kelamin : Perempuan
 Tempat : Ruang Guru

Caesar Rini Amerta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Caesar boleh mewawancarai adek hari ini?

Siswa 1

Waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya silahkan kak.

Caesar Rini Amerta

Baik langsung aja ya kita masuk ke sesi pertanyaannya, untuk mempersingkat waktu, Apa yang membuat kamu tertarik untuk bermain *game online* pertama kali?

Siswa 1

saya bermain *game online* hanya karena bosan saja kak, soalnya sepulang sekolah saya tidak ada kegiatan, karena bosan saya mencoba bermain *game online mobile legend*, terus keasikan karena dalam *game* banyak tantangannya dan pemain yang bagus, bahkan sekarang saya setiap hari bermain *game online* kak

Caesar Rini Amerta

Jenis *game online* apa yang biasa kamu mainkan ?

Siswa 1

Biasanya saya bermain *game online mobile legend* kak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis tanpa mencantumkan sumber dan menyertakan lambang UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Caesar Rini Amerta

Dalam sehari berapa jam kamu menghabiskan waktu untuk bermain *game online*

Siswa 1

Biasanya dalam sehari saya menghabiskan waktu bermain game online hampir 6 jam sehari kak

Caesar Rini Amerta

Dari mana kamu mendapatkan uang untuk membeli kouta internet atau bermain *game online*?

Siswa 1

Dari uang jajan sekolah yang dikasih orang tua saya kak.

Caesar Rini Amerta

Biasanya kamu bermain *game online* sendirian atau bersama teman-teman kamu?

Siswa 1

Kalau di rumah sendirian kak, tapi kalau di luar rumah sama teman-teman kak.

Caesar Rini Amerta

Apakah aktivitas bermain *game online* mengganggu waktu belajar kamu?

Siswa 1

Saya sih kak mengganggu karena saya biasanya bermain game dari jam 7 sampai 10 malam kak kadang bisa sampai tengah malam kak.

Caesar Rini Amerta

Apakah kamu pernah bolos sekolah karena bermain *game online*?

Siswa 1

Pernah kak, karena saya telat bangun dan saya memutuskan untuk tidak datang ke sekolah kak

Caesar Rini Amerta

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?

Siswa 1



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

Pernah kak, waktu itu saya bermain sampai larut malam dan orang tua saya melihat saya masih bermain game dan orang tua saya mengambil hp saya dan menyuruh saya tidur padahal saya main sampai larut malam karena besok libur sekolah kak

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan bantuan layanan bimbingan dan konseling kepada kamu?

Siswa 1

Pernah kak,

Caesar Rini Amerta

Menurut kamu layanan bimbingan dan konseling apa yang kamu dapatkan untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online yang dilakukan guru BK?

Siswa 1

Untuk nama layanan bimbingan dan konseling saya lupa kak. Tetapi guru BK selalu masuk ke kelas untuk memberikan informasi kepada kami bagaimana bahayanya jika kami kecanduan game online, dan juga cara untuk mengatasi supaya kami tidak kecanduan game online. Guru BK juga membantu kami mengenai masalah dengan berkomunikasi dengan wali kelas.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?

Siswa 1

Pernah kak

Caesar Rini Amerta

Setelah guru bimbingan dan konseling memberikan bantuan kepada kamu apakah kamu merasakan ada perubahan?

Siswa 1

Ada kak, sebelumnya saya bermain *game online* hampir 6 jam saya memainkannya dan dengan adanya bimbingan dari guru BK saya dapat mengurangi bermain *game online* dan bisa mengatur waktu saya untuk bermain *game online*.



Caesar Rini Amerta

- Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek wawancara, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh.

Siwa R

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

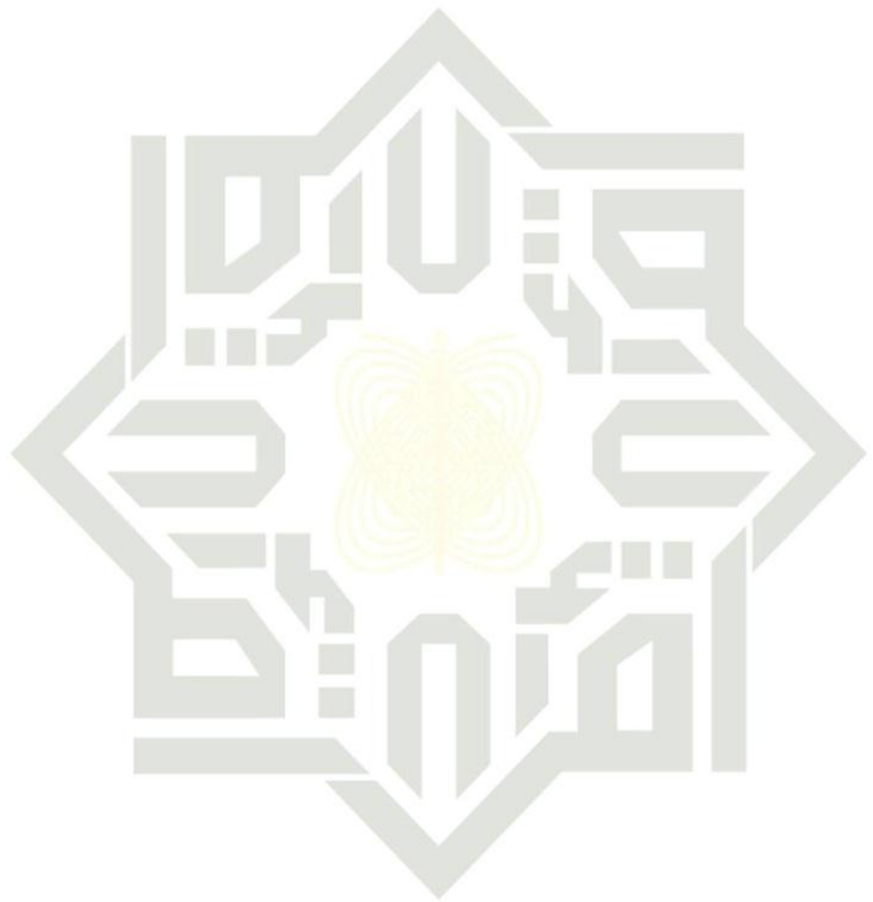
Disusun oleh:

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

Disusun oleh:

Caesar Rini Amerta

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



TRANSKIP WAWANCARA SISWA DENGAN PENELITI UNTUK MENGETAHUI PERILAKU MOTIF GAME ONLINE ADDICT DAN KEBUTUHAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (STUDI KASUS di SMP MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN)

Identitas Informan

Nama Informan : Siswa 2
 Pekerjaan : Siswa
 Hari/tanggal : Rabu, 19 Juli 2023
 Jenis kelamin : Perempuan
 Tempat : Ruang Guru

Caesar Rini Amerta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Caesar boleh mewawancarai adek hari ini?

Siswa 2

Waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya silahkan kak.

Caesar Rini Amerta

Baik langsung aja ya kita masuk ke sesi pertanyaannya, untuk mempersingkat waktu, Apa yang membuat kamu tertarik untuk bermain *game online* pertama kali?

Siswa 2

saya bermain *game online* karena mengikuti trend awalnya kak, karena banyak teman-teman saya yang bermain *game online* jadi saya mencoba untuk bermain dan saya menjadi ketagihan untuk bermain *game online* kak

Caesar Rini Amerta

Jenis *game online* apa yang biasa kamu mainkan ?

Siswa 2

Saya biasanya bermain *game online Mobile legend* kak

Caesar Rini Amerta



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

Siswa 2

Dalam sehari berapa jam kamu menghabiskan waktu untuk bermain *game online*?
 Saya menghabiskan waktu bermain *game online* bisa 3 sampai 6 jam sehari kak dan bahkan seelum tidur saya bermain *game online*.

Caesar Rini Amerta

Dari mana kamu mendapatkan uang untuk membeli kouta internet atau bermain *game online*?
 Dari uang jajan di sekolah kak, kadang saya minta sama orang tua saya kak

Siswa 2

Biasanya kamu bermain *game online* sendirian atau bersama teman-teman kamu?
 Biasanya sama teman-teman saya kak, teman-teman satu sekolah, teman dekat rumah saya kak.

Caesar Rini Amerta

Apakah aktivitas bermain *game online* mengganggu waktu belajar kamu?
 Sebenarnya iyaa kak tapi tergantung kitanya juga kak bagaimana cara membagi waktu untuk belajar dan bermain kak, tapi saya lebih sering bermain *game online* kak.

Siswa 2

Apakah kamu pernah bolos sekolah karena bermain *game online*?
 Iyaa, pernah kak

Caesar Rini Amerta

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?
 Pernah kak

Siswa 2

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?
 Pernah kak

Caesar Rini Amerta

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?
 Pernah kak

Siswa 2

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?
 Pernah kak

Caesar Rini Amerta

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?
 Pernah kak

Siswa 2

Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game online*?
 Pernah kak



Iyaa, pernah kak

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan bantuan layanan bimbingan dan konseling kepada kamu?

Siswa 2

Iya pernah kak, waktu itu saya dipanggil keruang BK karena saya tidak masuk pelajaran dan tidak mengikuti ujian tengah semester dan guru BK menanyakan kenapa saya tidak masuk sekolah dan saya menceritakan ke padaa guru BK lalu guru BK memberikan saya nasehat dan membantu saya dalam menyelesaikan permasalahan saya.

Caesar Rini Amerta

Menurut kamu layanan bimbingan dan konseling apa yang kamu dapatkan untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online yang dilakukan guru BK?

Siswa 2

Yang saya tau layanan informasi kak karena guru BK selalu memberikan informasi kepada kami tentang bahayanya game online dan cara mengatasi supaya kami tidak kecanduan game online.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?

Siswa 2

Iyaa, pernah kak, pada saat guru BK masuk ke dalam kelas dan guru BK memberikan kami informasi tentang *game online*, dampak negative dan positif *game online*

Caesar Rini Amerta

Setelah guru bimbingan dan konseling memberikan bantuan kepada kamu apakah kamu merasakan ada perubahan?

Siswa 2

Ada kak, saya lebih bisa mengontrol waktu bermain saya dengan itu saya bisa mengatur jadwal belajar saya, tapi kak terkadang saya juga masih lupa untuk belajar karena kalau sudah menang main game nyam aka jadi lupa waktu.



Caesar Rini Amerta

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek wawancara, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatullahi wabarakatuh.

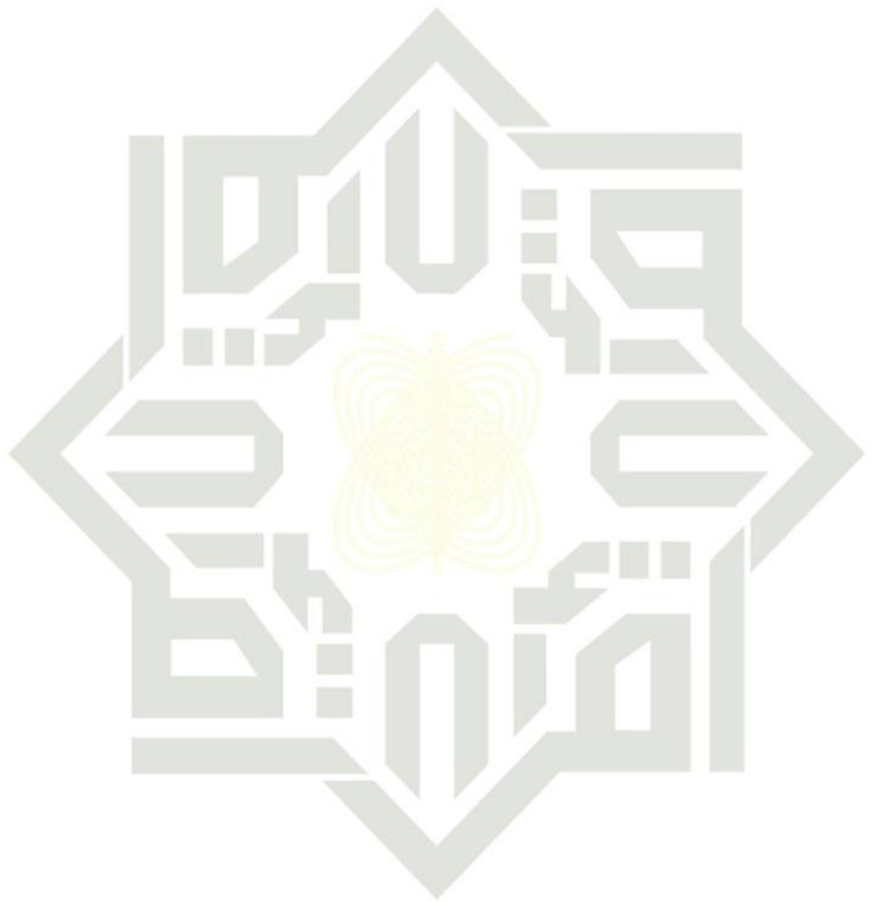
siswa 2

baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh

- Daftar Isi**
1. **Daftar Isi**
 2. **Daftar Isi**
 3. **Daftar Isi**
 4. **Daftar Isi**
 5. **Daftar Isi**
 6. **Daftar Isi**
 7. **Daftar Isi**
 8. **Daftar Isi**
 9. **Daftar Isi**
 10. **Daftar Isi**
 11. **Daftar Isi**
 12. **Daftar Isi**
 13. **Daftar Isi**
 14. **Daftar Isi**
 15. **Daftar Isi**
 16. **Daftar Isi**
 17. **Daftar Isi**
 18. **Daftar Isi**
 19. **Daftar Isi**
 20. **Daftar Isi**
 21. **Daftar Isi**
 22. **Daftar Isi**
 23. **Daftar Isi**
 24. **Daftar Isi**
 25. **Daftar Isi**
 26. **Daftar Isi**
 27. **Daftar Isi**
 28. **Daftar Isi**
 29. **Daftar Isi**
 30. **Daftar Isi**
 31. **Daftar Isi**
 32. **Daftar Isi**
 33. **Daftar Isi**
 34. **Daftar Isi**
 35. **Daftar Isi**
 36. **Daftar Isi**
 37. **Daftar Isi**
 38. **Daftar Isi**
 39. **Daftar Isi**
 40. **Daftar Isi**
 41. **Daftar Isi**
 42. **Daftar Isi**
 43. **Daftar Isi**
 44. **Daftar Isi**
 45. **Daftar Isi**
 46. **Daftar Isi**
 47. **Daftar Isi**
 48. **Daftar Isi**
 49. **Daftar Isi**
 50. **Daftar Isi**
 51. **Daftar Isi**
 52. **Daftar Isi**
 53. **Daftar Isi**
 54. **Daftar Isi**
 55. **Daftar Isi**
 56. **Daftar Isi**
 57. **Daftar Isi**
 58. **Daftar Isi**
 59. **Daftar Isi**
 60. **Daftar Isi**
 61. **Daftar Isi**
 62. **Daftar Isi**
 63. **Daftar Isi**
 64. **Daftar Isi**
 65. **Daftar Isi**
 66. **Daftar Isi**
 67. **Daftar Isi**
 68. **Daftar Isi**
 69. **Daftar Isi**
 70. **Daftar Isi**
 71. **Daftar Isi**
 72. **Daftar Isi**
 73. **Daftar Isi**
 74. **Daftar Isi**
 75. **Daftar Isi**
 76. **Daftar Isi**
 77. **Daftar Isi**
 78. **Daftar Isi**
 79. **Daftar Isi**
 80. **Daftar Isi**
 81. **Daftar Isi**
 82. **Daftar Isi**
 83. **Daftar Isi**
 84. **Daftar Isi**
 85. **Daftar Isi**
 86. **Daftar Isi**
 87. **Daftar Isi**
 88. **Daftar Isi**
 89. **Daftar Isi**
 90. **Daftar Isi**
 91. **Daftar Isi**
 92. **Daftar Isi**
 93. **Daftar Isi**
 94. **Daftar Isi**
 95. **Daftar Isi**
 96. **Daftar Isi**
 97. **Daftar Isi**
 98. **Daftar Isi**
 99. **Daftar Isi**
 100. **Daftar Isi**

Daftar Isi

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



Identitas Informan

Nama Informan	: Siswa 3
Saluran	: Siswa
Waktu/tanggal	: Rabu, 19 Juli 2023
jenis kelamin	: Laki-laki
tempat	: Ruang Guru

Caesar Rini Amerta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Caesar boleh mewawancarai adek hari ini?

Siswa 3

Waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya silahkan kak.

Caesar Rini Amerta

Baik langsung aja ya kita masuk ke sesi pertanyaannya, untuk mempersingkat waktu, Apa yang membuat kamu tertarik untuk bermain *game online* pertama kali?

Siswa 3

saya dulu tidak bermain *game online* bahkan tidak suka. Tapi teman-teman saya kasih tau tentang game online yang populer saat sekarang, awalnya saya mencoba dari hp teman saya hingga akhirnya saya download sendiri di hp saya dan saya pun bermain terus agar saya bisa bermain *game online* dan sampai sekarang pun saya bermain *game online* setiap hari

Caesar Rini Amerta

Jenis *game online* apa yang biasa kamu mainkan ?



Siswa 3

Biasanya *mobile legend* sama PUBG kak

Caesar Rini Amerta

Dalam sehari berapa jam kamu menghabiskan waktu untuk bermain *game online*?

Siswa 3

Biasanya sehari 6 jam, kadang bisa lebih dari 6 jam kak

Caesar Rini Amerta

Dari mana kamu mendapatkan uang untuk membeli kouta internet atau bermain *game online*?

Siswa 3

Dari orang tua saya kak

Caesar Rini Amerta

Biasanya kamu bermain *game online* sendirian atau bersama teman-teman kamu?

Siswa 3

Kalau dirumah saya sendirian kak, tapi kalau diluar rumah sama teman-teman kak

Caesar Rini Amerta

Apakah aktivitas bermain *game online* mengganggu waktu belajar kamu?

Siswa 3

menurut saya iya kak, karena waktu belajar saya gunakan untuk bermain *game online*, dan apabila ada PR saya mengerjakannya di sekolah kak sebelum jam pelajaran dimulai.

Caesar Rini Amerta

Apakah kamu pernah bolos sekolah karena bermain *game online*

Siswa 3

Pernah kak

Caesar Rini Amerta

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



Pernahkan kamu merasa kesal atau marah jika disuruh berhenti bermain *game* online?

Siswa 3

Pernah kak, waktu itu saya sedang asik bermain *game* dan orang tua saya menyuruh saya berhenti untuk bermain *game* dan saya merasa kesal karena saya sudah main *game*.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan bantuan layanan bimbingan dan konseling kepada kamu?

Siswa 3

Saya pernah kak

Caesar Rini Amerta

Menurut kamu layanan bimbingan dan konseling apa yang kamu dapatkan untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan *game* online yang dilakukan guru BK?

Siswa 3

Guru BK membantu permasalahan kami dengan masuk ke kelas memberikan informasi seputar *game* online dan dampak dari kecanduan *game* online bagi kami kak.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari *game* online?

Siswa 3

Pernah kak, dan dari informasi yang diberikan oleh guru BK saya jadi tau dampak negatif dan positifnya dari bermain *game online* kak,

Caesar Rini Amerta

Setelah guru bimbingan dan konseling memberikan bantuan kepada kamu apakah kamu merasakan ada perubahan?

Siswa 3

Bagi saya kak, belum ada saya tetap bermain *game online*nya dan saya belum bisa mengurangi waktu bermain saya kak.

Caesar Rini Amerta

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek Wawan carai, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum waahmatullahi wabarakatuh.

siswa 3

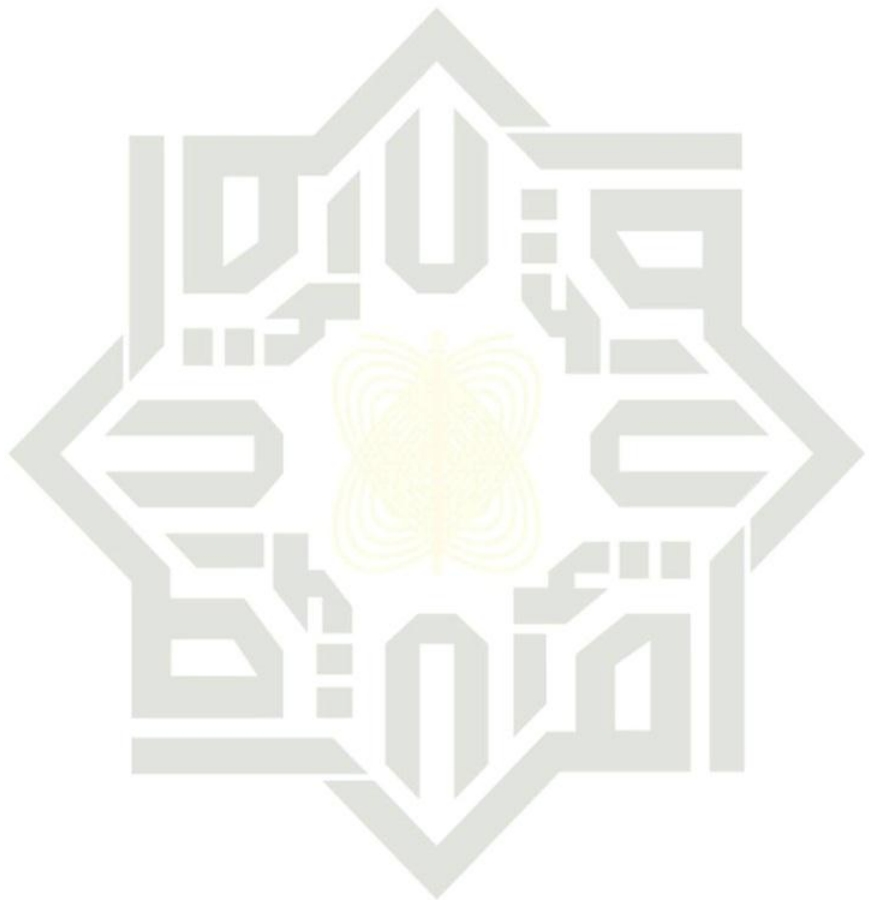
Waahmatullahi wabarakatuh

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

Disusun dan Diliang Undang-Undang

© Hana ciinta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Identitas Informan

Nama Informan : Siswa 4

Jabatan : Siswa

Hari/tanggal : Rabu, 19 Juli 2023

jenis kelamin : Laki-laki

Tempat : Ruang Guru

Caesar Rini Amerta

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, maaf mengganggu waktunya, apakah kakak Caesar boleh mewawancarai adek hari ini?

Siswa 4

Waalaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh kak, iya silahkan kak.

Caesar Rini Amerta

Baik langsung aja ya kita masuk ke sesi pertanyaannya, untuk mempersingkat waktu, Apa yang membuat kamu tertarik untuk bermain *game online* pertama kali?

Siswa 4

Menurut saya kak, saya merasa *game online* itu salah satu hobi yang bisa mengukur prestasi kak, dan itu membuat saya tertarik untuk bermain *game online*. Tetapi saya bisa membagi waktu saya untuk bermain *game online* dan belajar. Akan tetapi di hari libur saya memanfaatkan waktu libur saya untuk bermain *game online* supaya saya senang kak.

Caesar Rini Amerta

Jenis *game online* apa yang biasa kamu mainkan ?



Siswa 4

Game online yang biasa saya mainkan *mobile legend* kak

Caesar Rini Amerta

Dalam sehari berapa jam kamu menghabiskan waktu untuk bermain *game online*?

Siswa 4

Biasanya kak 4 jam sehari kak tetapi dihari libur biasanya sampe 6 jam kak

Caesar Rini Amerta

Biasanya kamu bermain *game online* sendirian atau bersama teman-teman kamu?

Siswa 4

Biasanya bersama abang saya kak dan teman-teman saya kak

Caesar Rini Amerta

Apakah aktivitas bermain *game online* mengganggu waktu belajar kamu?

Siswa 4

Menurut saya tidak kak, karena saya bermain *game online* setelah pulang sekolah dan dilanjutkan setelah belajar kak.

Caesar Rini Amerta

Apakah kamu pernah bolos sekolah karena bermain *game online*?

Siswa 4

Pernah kak

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan bantuan layanan bimbingan dan konseling kepada kamu?

Siswa 4

Iya pernah kak, salah satunya layanan informasi tentang *game online* kak

Caesar Rini Amerta



Menurut kamu layanan bimbingan dan konseling apa yang kamu dapatkan untuk mengatasi siswa yang mengalami kecanduan game online yang dilakukan guru BK?

Siswa 4

Ya, layanan yang diberikan oleh guru BK kepada kami terutama saya kak yaitu konseling individual kak, karna saya pernah masuk ruang BK gara-gara saya tidak masuk sekolah selama seminggu dan saya menceritakan kepada guru BK karena saya telat bangun karena setiap malam saya begadang bermain game online dan sampai dini hari kak. Dan dari situ guru BK selalu membantu kami memecahkan masalah yang kami alami kak.

Caesar Rini Amerta

Apakah guru bimbingan dan konseling pernah memberikan informasi tentang dampak negative dan positif dari game online?

Siswa 4

Pernah kak

Caesar Rini Amerta

Setelah guru bimbingan dan konseling memberikan bantuan kepada kamu apakah kamu merasakan ada perubahan?

Siswa 4

Sentunya ada kak, dengan adanya bimbingan dari guru BK ini saya dapat mengurangi bermain *game onlinenya* dimana saya bisa mengatur waktu untuk bermain *game* dan untuk belajar.

Caesar Rini Amerta

Oke baik terimakasih ya, karna sudah memberikan kakak waktu untuk adek diwawancara, sekali lagi kakak ucapkan terimakasih, assalamualikum warahmatulka hi wabarakatuh.

Siswa 4

Baik kak sama-sama, waalaikumsallam warahmatullahi wabarakatuh



Lampiran 3. Data Hasil Wawancara

Data Hasil Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling 1

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
2. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kode	Baris	Hasil Wawancara
LBK S-MKG	1	Ibu mengajar disini sudah 8 tahun. Ada, untuk siswa yang
	2	kecanduan game online itu sudah ada yang berubah
	3	karena dimana sekarang sudah memasuki semester baru
	4	dan kelas IX yang sudah tamat, dan untuk data siswa yang
	5	kecanduan game online ada dari kelas dan VIII, nanti
	6	bisa lala minta datanya dengan buk lia. Ibuk mengetahui
	7	bahwa siswa tersebut kecanduan game online dari
	8	beberapa laporan dari guru mata pelajaran dan wali kelas
	9	mengenai hal ini dan salah satu siswa ada yang sering
	10	terlambat kesekolah dan masuk ruang BK dan ibu
	11	menanyakan kenapa sering terlambat datang kesekolah
	12	dikarenakan bermain game online sampai dini hari.
	13	menurut ibuk, ciri-ciri siswa yang kecanduan game online
	14	ialah, sering terlambat datang kesekolah, tidak fokus saat
	15	pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran,
	16	sering bolos sekolah, sering menceritakan tentang game
	17	online pada saat didalam kelas bersama temannya. ada
	18	beberapa penyebab siswa bermain <i>game online</i> salah
	19	satunya mungkin orang tua yang terlalu bebas yang
	20	membuat anak-anaknya bermain <i>game online</i> sampai lupa
	21	waktu. Jika orang tua membatasi anaknya dalam
	22	menggunakan HP anak-anak tidak akan bermain <i>game</i>
	23	<i>online</i> sampai lupa waktu. Ada, salah satu siswa yang
	24	pernah ibu lakukan konseling pribadi, ibu menyuruh
	25	siswa tersebut untuk mencoba tidak bermain game online
	26	dalam satu hari saja akan tetap jawaban siswa tersebut
	27	terlihat kesal karena siswa tersebut mengatakan bermain
	28	game online bisa menghilangkan rasa kesepiannya
	29	dirumah karena orang tua siswa tersebut sibuk dengan
	30	pekerjaannya masing-masing. Tindakan sekolah yaitu
	31	yang pertama mempercayai dulu kepada wali kelas dan
	32	paling utama yaitu guru BK mengenai permasalahan dari
	33	siswa mengenai permasalahan ini. untuk visi dan misi
	34	secara langsung tidak ada di sekolah kita dan kita hanya
	35	membantu untuk mengurangi saja, itulah yang dilakukan



UIN SUSKA RIAU

- © cipta milik UIN Suska Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- PL-BK
BK-MGI
- FM-NGT
PS
- DK-KGO
- KJS-CBK
FGP-CBK
- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

41 pihak sekolah. Dan untuk guru BK sendiri kami
 42 melakukan beberapa. Dan kami guru BK melakukan
 43 beberapa program layanan bimbingan dan konseling dan
 44 observasi setiap hari yang dapat mengatasi permasalahan
 45 dari siswa yang bermasalah. Adaa, di sekolah kita guru
 46 BK nya diberi waktu 1 jam untuk 1 kelas. menurut ibuk,
 47 layanan bimbingan konseling yang dapat mengatasi siswa
 48 yang kecanduan game online ialah layanan konseling
 49 individual, yang mana konseling pribadi ini mungkin akan
 50 membuat siswa yang kecanduan game online lebih
 51 nyaman untuk bercerita dan akan lebih terbuka, dan untuk
 52 layanan informasi yang mana kita dapat memberikan
 53 informasi tentang negative dan positifnya dari permainan
 54 game online. Pernah, guru BK disini memiliki jam mata
 55 pelajaran disetiap kelas selama 1 jam, dan guru BK
 56 memanfaatkan waktu tersebut untuk membuat atau
 57 menjalankan program layanan bimbingan dan konseling,
 58 salah satunya layanan informasi tentang game online,
 59 yang mana seusia siswa sekarang gemar sekali bermain
 60 game online, dan kami sebagai guru BK memberikan
 61 layanan informasi tentang dampak positif dan negative
 62 dari game online. Adapun dampaknya yaitu siswa tersebut
 63 jadi sering terlambat datang ke sekolah, sering bolos
 64 sekolah, tidak fokus mengikuti pembelajaran ketika guru
 65 mata pelajaran menjelaskan materi pembelajaran, dan
 66 siswa tersebut sering tidak mengerjakan tugas. Akan
 67 tetapi ada juga dampak positifnya yaitu siswa tersebut
 68 bisa berprestasi dalam perlombaan game online,
 69 menghilangkan stress karena sekolah kita ini full day
 70 pastinya anak-anak menjadi stress jika belajar terus.
 71 Tetapi balik lagi ke diri kita harus bisa membagi waktu
 72 jangan terllau fokus untuk bermain game karena akan
 73 kecanduan dan berdampak pada prestasi di sekolah. Perlu
 74 sekali, kami butuh bantuan dari orang tua siswa, bantuan
 75 dan dukungan dari kesiswaan, kurikulum, kepala sekolah,
 76 dan wali kelas. Faktor pendukung itu otomatis yang
 77 pertama yaitu dukungan dari kepala sekolah dimana
 78 dengan adanya dukungan dari kepala sekolah akan
 79 berjalan dengan lancar pelaksanaan yang dilakukan,
 80 karena kepala sekolah merupakan pemimpin di suatu
 81 sekolah. Dan juga dari pihak sekolah menyediakan
 82 fasilitas yang bagus sehingga mendukung untuk



© Hak cipta milik UIN Suska Riau	State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	

90 dilaksanakan pelayanan konseling seperti konseling
 91 pribadi, dan layanan bimbingan konseling lainnya. Karena
 92 jika tidak ada dukungan dari kepala sekolah maka sulit
 93 untuk kami melakukan layanan bimbingan dan konseling.
 94 Faktor pendukung guru BK dalam mengatasi
 95 permasalahan siswa ialah adanya kerja sama antar wali
 96 kelas dengan guru BK, dimana wali kelas bisa
 97 memberikan informasi kepada guru BK tentang
 98 permasalahan yang sedang di alami oleh siswa. Karena
 99 guru BK tidak bisa terus menerus memantau situasi siswa
 100 di dalam kelas disebabkan oleh guru BK hanya
 101 mempunyai 1 jam pelajaran di tiap masing-masing kelas
 102 dan dengan adanya kerja sama ini dengan wali kelas, guru
 103 BK mendapatkan informasi tentang situasi atau
 104 permasalahan yang siswa alami. Untuk faktor penghambat
 yaitu siswa yang kurang aktif jika ditanya oleh saya pada
 saat saya masuk ke dalam kelas mengenai permasalahan
 yang mereka alami. Dan kurang berkonsultasi dengan
 guru BK. Faktor penghambatnya kurangnya kerja sama
 antara kami dengan orang tua siswa itu akan menjadi
 faktor penghambat anak mereka karena mereka sibuk
 dengan pekerjaan masing- masing. Dan ini merupakan
 faktor penghambat terbesar karena apapun masalah siswa
 di sekolah kami ketika kurang dukungan dari orang tua itu
 menjadi penghambat besar.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kode	Baris	Hasil Wawancara
IBK	1	Ibuk mengajar disini sudah 3 tahun. Adaa, menurut
SMK	2	informasi yang ibuk dapatkan ada beberapa siswa yang
FM-MKGO	3	mengalami kecanduan <i>game online</i> terutama dikelas VIII
RG-KGO	4	ada beberapa siswa. Ibuk mengetahui siswa yang
YB-KGO	5	kecanduan <i>game online</i> dari buk lia yang mana buk lia
RG-GO	6	memberikan informasi kepada ibuk, dan beberapa
PS-GBK	7	laporan dari wali kelas dan guru mata pelajaran. Yang
LBK-MGI	8	ibuk ketahui pertama, sering bolos sekolah, tidak fokus
IFM-NGT	9	pada saat pembelajaran karena pada malam harinya
PST	10	mereka begadang, sering terlambat datang ke sekolah
	11	mereka mengatakan bahwa dimalam harinya mereka
	12	begadang. penyebab bermain <i>game online</i> yang paling
	13	penting adalah fasilitas yang maksimal, tidak dipungkiri
	14	pada zaman sekarang dalam satu keluarga tidak
	15	mempunyai minimal satu HP, bahkan tidak sedikit anak
	16	kecil pun bisa menggunakan HP. Mungkin juga
	17	penyebabnya karena mengikuti trend zaman sekarang.
	18	Yang mana <i>game online</i> banyak jenisnya dan mudah
	19	untuk diakses. Tentunya merasa kesal atau marah, karena
	20	menurut ibuk <i>game online</i> ini <i>game online</i> ini membuat
	21	pemainnya emosi jika diganggu atau disuruh untuk
	22	berhenti untuk bermain <i>game online</i> . Tindakan yang
	23	sekolah lakukan yaitu pertama mempercayakan kepada
	24	kami guru BK dan wali kelas mengenai permasalahan
	25	yang dihadapi siswa. Sekolah menegaskan melarang
	26	siswa membawa hp ke sekolah, dan ini sebenarnya untuk
	27	visi dan misi secara langsung yang ditetapkan oleh
	28	sekolah kita untuk kebaikan siswa dan membantu siswa
	29	untuk mengurangnya. Itulah yang dilakukan oleh pihak
	30	sekolah. Untuk guru BK sendiri kami melakukan
	31	beberapa pelaksanaan layanan bk dan melakukan
	32	observasi setiap hari yang dapat mengatasi permasalahan
	33	dari siswa yang bermasalah. Tentu adaa, program layanan
	34	BK yang kami laksanakan untuk siswa yang mengalami
	35	kecanduan <i>game online</i> ialah konseling individual dan
	36	layanan informasi. menurut ibuk, semua layanan
	37	bimbingan dan konseling dapat membantu siswa dalam
	38	menyelesaikan permasalahannya, namun supaya lebih
	39	efektif dan dapat mengatasi siswa yang kecanduan game
	40	online yaitu layanan bimbingan pribadi, konseling pribadi
	41	dan layanan informasi, karena dengan melakukan
	42	bimbingan pribadi atau konseling pribadi siswa mungkin
	43	lebih nyaman untuk menceritakan permasalahan dan kita



UIN SUSKA RIAU

K-KGO		44 pun sebagai guru BK bisa lebih fokus untuk memberikan
		45 nasehat kepada siswa tersebut. Tentu saja pernah, di
		46 sekolah kita ini guru BK memiliki jam pelajaran selama 1
		47 jam disetiap masing-masing kelas, dan itu dimanfaatkan
		48 oleh guru BK untuk memberikan berbagai informasi,
		49 layanan BK terutama layanan informasi mengenai <i>game</i>
		50 <i>online</i> baik dari dampak negatif dn positifnya dari <i>game</i>
		51 <i>online</i> tersebut. Dampak dari <i>game online</i> ini ada dua
		52 yaitu negative dan positif. Kalau dampak negatifnya yaitu
		53 siswa sering terlambat datang ke sekolah, sering bolos,
		54 tidak fokus dalam pelajaran, lebih banyak menghabiskan
		55 waktunya untuk bermain <i>game online</i> daripada belajar.
		56 Sedangkan dampak positifnya sebagai tempat penyalur
		57 hobi, sebagai jalan untuk mendapatkan prestasi jika siwa
		58 tersebut dapat mengontrol dirinya sendiri. Tentu saja
		59 perlu, pihak lain yang dapat membantu mengatasi siswa
		60 kecanduan <i>game online</i> yang pertama kali itu ialah orang
		61 tua siswa yang mana orang tua siswa dapat mengawasi
		62 anaknya bermain hp saat dirumah, yang kedua
		63 lingkungan sosial siswa. Kami guru BK juga memerlukan
		64 bantuan wali kelas karena wali kelas dapat memberikan
		65 kami infomasi. Faktor pendukung untuk keberhasilan
		66 pelayanan guru BK yang paling utama itu ialah dukungan
		67 dari pihak sekolah terhadap guru BK seperti kepala
		68 sekolah dan wali kelas. Faktor pendukungnya yaitu
		69 terjalannya kerja sama antar wali kelas dan guru BK.
		70 salah satu bentuk suatu kerja sama antar guru BK dan
		wali kelas maka suatu kegiatan akan dapat berjalan
		dengan semaksimal mungkin. Faktor penghambatnya
		yaitu kurangnya dukungan dari orang tua siswa. Bila
		terjadi masalah pada siswa dan orang tua dipanggil untuk
		datang ke sekolah, berbagai macam alasan orang tua
		tidak datang ke sekolah entah itu pekerjaan, tidak berada
		di kota yang sama, padahal peran orang tua sangat
		penting untuk melihat perkembangan dari anaknya. Dan
		guru BK hanya bisa melihat keadaan di sekolah saja
		untuk di luar sekolah peran orang tualah yang sangat
		penting.

KET :

JS-MK

: Jenis Motif Kecanduan Game

GBK

: Guru Bimbingan dan Konseling

IFM

: Informasi CR-CR : Ciri-Ciri

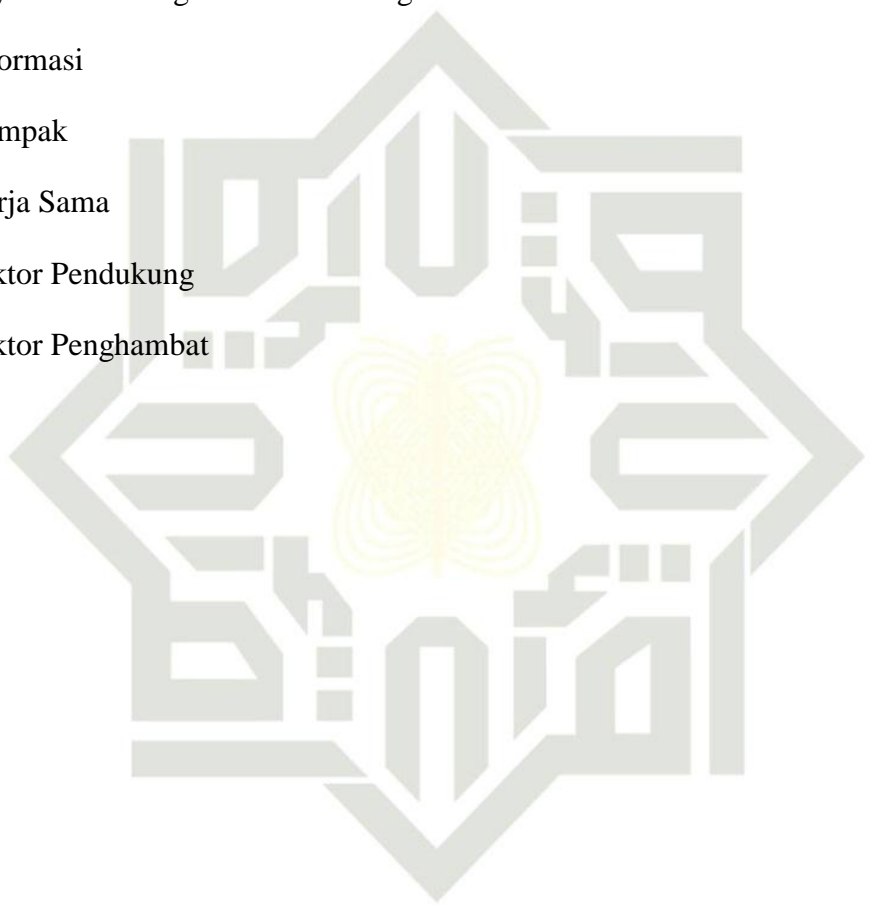


2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- : Penyebab
- : Larangan
- : Tindakan Sekolah
- : Pemberian Layanan
- : Bimbingan dan Konseling
- : Layanan Bimbingan dan Konseling
- : Informasi
- : Dampak
- : Kerja Sama
- : Faktor Pendukung
- : Faktor Penghambat



UIN SUSKA RIAU



Data Hasil Wawancara Siswa 1

Kode		Baris	Hasil Wawancara
<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	W-KGO	1	saya bermain <i>game online</i> hanya karena bosan saja kak,
		2	soalnya sepulang sekolah saya tidak ada kegiatan, karena
		3	bosan saya mencoba bermain <i>game online mobile legend</i> ,
		4	terus keasikan karena dalam <i>game</i> banyak tantangannya dan
		5	pemain yang bagus, bahkan sekarang saya setiap hari
		6	bermain <i>game online</i> kak. Biasanya saya bermain <i>game</i>
		7	<i>online mobile legend</i> kak. biasanya dalam sehari saya
		8	menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> hampir 6 jam
		9	sehari kak. Dari uang jajan sekolah yang dikasih orang tua
		10	saya kak. Kalau di rumah sendirian kak, tapi kalau di luar
		11	rumah sama teman-teman kak. Iyaa sih kak mengganggu
		12	karena saya biasanya bermain <i>game</i> dari jam 7 sampai 10
		13	malam kak kadang bisa sampai tengah malam kak. Pernah
		14	kak, karena saya telat bangun dan saya memutuskan untuk
		15	tidak datang ke sekolah kak. Pernah kak, waktu itu saya
		16	bermain sampai larut malam dan orang tua saya melihat
		17	saya masih bermain <i>game</i> dan orang tua saya mengambil hp
		18	saya dan menyuruh saya tidur padahal saya main sampai
		19	larut malam kerena besok libur sekolah kak. Pernah kak.
		20	untuk nama layanan bimbingan dan konseling saya lupa
		21	kak. Tetapi guru BK selalu masuk ke kelas untuk
		22	memberikan informasi kepada kami bagaimana bahayanya
		23	jika kami kecanduan <i>game online</i> , dan juga cara untuk
		24	mengatasi supaya kami tidak kecanduan <i>game online</i> Guru
		25	BK juga membantu kami mengenai masalah dengan
		26	berkomunikasi dengan wali kelas. Pernah kak. Ada kak,
		27	sebelumnya saya bermain <i>game online</i> hampir 6 jam saya
		28	memainkan dan dengan adanya bimbingan dari guru BK
		29	saya dapat mengurangi bermain <i>game online</i> dan bisa
		30	mengatur waktu saya untuk bermain <i>game online</i> .



Data Hasil Wawancara Siswa 2

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	Saya bermain <i>game online</i> karena mengikuti trend awalnya
WU-KGO	2	kak, karena banyak teman-teman saya yang bermain <i>game</i>
WU-KGO	3	<i>online</i> jadi saya mencoba untuk bermain dan saya menjadi
WU-KGO	4	ketagihan untuk bermain <i>game online</i> kak. Saya biasanya
WU-KGO	5	bermain <i>game online Mobbie legend</i> kak. saya
WU-KGO	6	menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> bisa 3 sampai 6
WU-KGO	7	jam sehari kak dan bahkan seelum tidur saya bermain
WU-KGO	8	<i>game online</i> . Dari uang jajan di sekolah kak, kadang saya
WU-KGO	9	minta sama orang tua saya kak. Biasanya sama teman-
WU-KGO	10	teman saya kak, teman-teman satu sekolah, teman dekat
WU-KGO	11	rumah saya. Sebenarnya iyaa kak tapi tergantung kitanya
WU-KGO	12	juga kak bagaimana cara membagi waktu untuk belajar dan
WU-KGO	13	bermain kak, tapi saya lebih sering bermain <i>game online</i>
WU-KGO	14	kak. Iyaa, pernah kak. Iyaa, pernah kak. Iya pernah kak,
WU-KGO	15	waktu itu saya dipanggil keruang BK karena saya tidak
WU-KGO	16	masuk sekolah dan tidak mengikuti ujian tengah semester
WU-KGO	17	dan guru BK menanyakan kenapa saya tidak masuk
WU-KGO	18	sekolah dan saya menceritakan ke padaa guru BK lalu guru
WU-KGO	19	BK memberikan saya nasehat dan membantu saya dalam
WU-KGO	20	menyelesaikan permasalahan saya. Yang saya tau layanan
WU-KGO	21	informasi kak karena guru BK selalu memberikan
WU-KGO	22	informasi kepada kami tentang bahayanya game online dan
WU-KGO	23	cara mengatasi supaya kami tidak kecanduan game online.
WU-KGO	24	Iyaa, pernah kak, pada saat guru BK masuk ke dalam kelas
WU-KGO	25	dan guru BK memberikan kami informasi tentang <i>game</i>
WU-KGO	26	<i>online</i> , dampak negative dan positif <i>game online</i> . Ada kak,
WU-KGO	27	saya lebih bisa mengontrol waktu bermain saya dengan itu
WU-KGO	28	saya bisa mengatur jadwal belajar saya, tapi kak terkadang
WU-KGO	29	saya juga masih lupa untuk belajar karena kalau sudah
WU-KGO	30	menang main game nyam aka jadi lupa waktu..

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



Data Hasil wawancara Siswa 3

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	saya dulu tidak bermain <i>game online</i> bahkan tidak suka.
WU-KGO	2	Tapi teman-teman saya kasih tau tentang game online
WU-KGO	3	yang populer saat sekarang, awalnya saya mencoba dari
WU-KGO	4	hp teman saya hingga akhirnya saya download sendiri di
WU-KGO	5	hp saya dan saya pun bermain terus agar saya bisa
WU-KGO	6	bermain <i>game online</i> dan sampai sekarang pun saya
WU-KGO	7	bermain <i>game online</i> setiap hari. Biasanya <i>mobile legend</i>
WU-KGO	8	sama PUBG kak. Biasanya sehari 6 jam, kadang bisa
WU-KGO	9	lebih dari 6 jam kak. Dari orang tua saya kak. Kalau
WU-KGO	10	di rumah saya sendirian kak, tapi kalau diluar rumah
WU-KGO	11	sama teman-teman kak. menurut saya iya kak, karena
WU-KGO	12	waktu belajar saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ,
WU-KGO	13	dan apabila ada PR saya mengerjakannya di sekolah kak
WU-KGO	14	sebelum jam pelajaran dimulai. Pernah kak. Pernah kak,
WU-KGO	15	waktu itu saya sedang asik bermain <i>game</i> dan orang tua
WU-KGO	16	saya menyuruh saya berhenti untuk bermain <i>game</i> dan
WU-KGO	17	saya merasa kesal karena saya baru saja bermain <i>game</i> .
WU-KGO	18	Iya pernah kak. Guru BK membantu permasalahan kami
WU-KGO	19	dengan masuk ke kelas memberikan informasi seputar
WU-KGO	20	game online dan dampak dari kecanduan game online
WU-KGO	21	bagi kami kak. Pernah kak, dan dari informasi yang
WU-KGO	22	diberikan oleh guru BK saya jadi tau dampak negatif dan
WU-KGO	23	positifnya dari bermain <i>game online</i> kak. Bagi diri saya
WU-KGO	24	kak, belum ada saya tetap bermain <i>game onlinenya</i> dan
WU-KGO	25	saya belum bisa mengurangi waktu bermain saya kak.

UIN SUSKA RIAU



Hasil Wawancara Siswa 4

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.

Kode	Baris	Hasil Wawancara
WU-KGO	1	Menurut saya kak, saya merasa <i>game online</i> itu salah satu hobi yang bisa mengukir prestasi kak, dan itu membuat saya tertarik untuk bermain <i>game online</i> . Tetapi saya bisa membagi waktu saya untuk bermain <i>game online</i> dan belajar. Akan tetapi di hari libur saya memanfaatkan waktu libur saya untuk bermain <i>game online</i> sepuasnya kak. <i>Game online</i> yang biasa saya mainkan <i>mobile legend</i> kak. Biasanya kak 4 jam sehari kak tetapi dihari libur biasanya sampe 6 jam kak. Biasanya bersama abang saya kak dan teman-teman saya kak. Menurut saya tidak kak, karena saya bermain <i>game online</i> setelah pulang sekolah dan dilanjutkan setelah belajar kak. Pernah kak. Iya pernah kak, salah satunya layanan informasi tentang <i>game online</i> kak. Layanan yang diberikan oleh guru BK kepada kami terutama saya kak yaitu konseling individual kak, karna saya pernah masuk ruang BK gara-gara saya tidak masuk sekolah selama seminggu dan saya menceritakan kepada guru BK karena saya telat bangun karena setiap malam saya begadang bermain <i>game online</i> sampai dini hari kak. Dan dari situ guru BK selalu membantu kami memecahkan masalah yang kami alami kak. Pernah kak. Tentunya ada kak, dengan adanya bimbingan dari guru BK ini saya dapat mengurangi bermain <i>game onlinenya</i> dimana saya bisa mengatur waktu untuk bermain <i>game</i> dan untuk belajar.
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	
	16	
	17	
	18	
	19	
	20	
	21	
	22	
	23	
	24	
	25	
	26	
	27	

KET:

KGO

Gbk

JS

PB

: Kecanduan Game Online

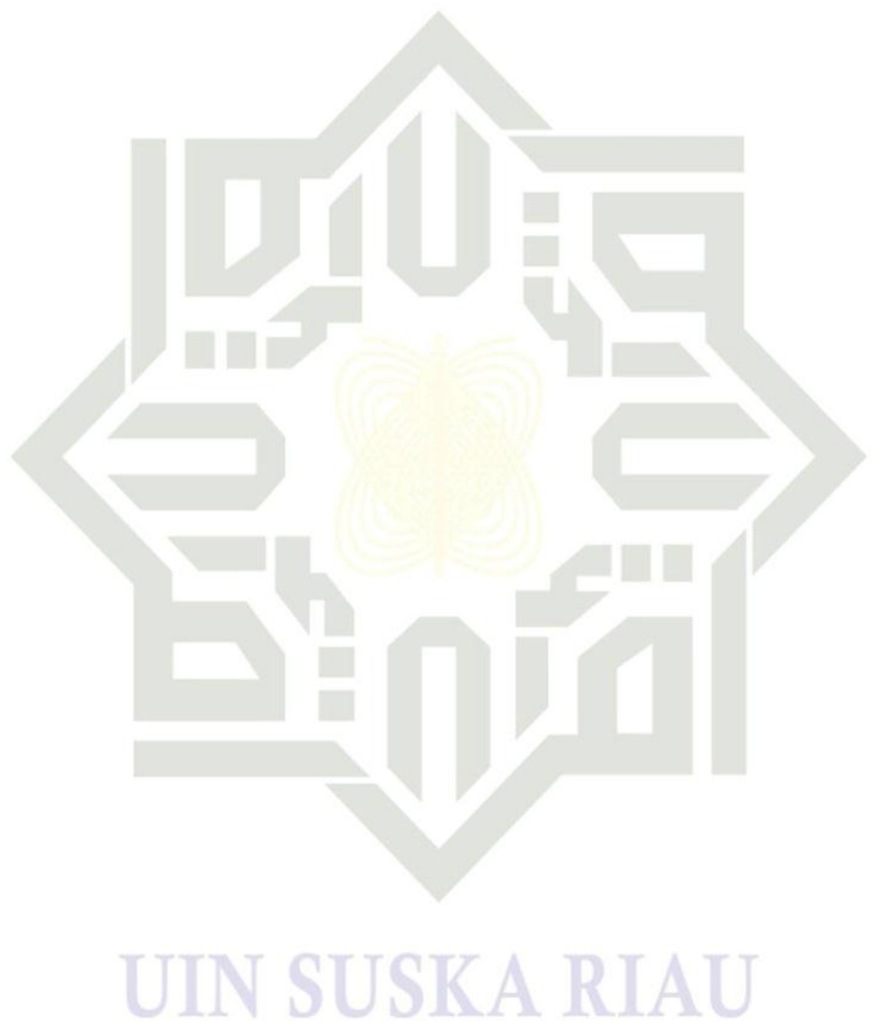
: Guru Bimbingan dan Konseling

: Jenis

: Pemberian Bantuan

UIN SUSKA RIAU

: Bermain
 : Aktivitas
 : Penyebab
 : Perasaan
 : Layanan Bimbingan dan Konseling
 : Informasi



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



AKS

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



Lampiran 4. RPL Layanan Informasi



**PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMP
MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN**

**Jl. Akasia Perumnas Koto Taluk Teluk Kuantan
Kabupaten Kuantan Singingi - Riau 29515**

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL) BIMBINGAN KLASIKAL

**SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN
2021/2022**

A	Komponen	Layanan Informasi
B	Bidang Layanan	Pribadi dan belajar
C	Topik / Tema Layanan	Dampak negatif bermain games online berlebihan
D	Fungsi Layanan	Pengetahuan dan Pemahaman
E	Tujuan Umum	Siswa dapat mengetahui dampak negatif bermain game
F	Tujuan Khusus	1. Agar siswa memahami bagaimana dampak negatif bermain game online. 2. Agar siswa terhindar dari dampak negatif
G	Sasaran Layanan	Kelas 9
H	Materi Layanan	1. Stress akibat kecanduan HP 2. Kemampuan kognitif turun akibat kecanduan HP 3. Gemar main game online anak alami gangguan jiwa
I	Waktu	2 Kali Pertemuan x 45 Menit
J	Sumber Materi	1. https://youtu.be/Wsu52hgx2uo 2. https://youtu.be/x0mTRBrGLlg 3. https://youtu.be/qqR2lvD5GUc 4. https://youtu.be/fm09BWHqcQs
K	Metode/Teknik	Ceramah + menyaksikan youtube
L	Media / Alat	Komputer + jaringan internet
M	Pelaksanaan	
	Tahap	Uraian Kegiatan

Hak Cipta © UIN SUSKA RIAU
Jndang-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 mengumpukan 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Tahap awal kegiatan/ Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka dengan salam dan berdoa 2. Membina hubungan dengan siswa 3. (menanyakan kabar, pelajaran sebelumnya, ice breaking) 4. Menyampaikan tujuan layanan materi Bimbingan dan Konseling 5. Menanyakan kesiapan kepada siswa
2. Tahap Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengajak siswa pindah ruang ke Lab Komputer 2. Siswa diberi beberapa link youtube 3. Siswa diberikan beberapa soal yang jawabannya ada di youtube 4. Siswa menonton beberapa video di youtube 5. Guru BK membagi kelas menjadi 8 kelompok, 1 kelompok 4 orang 6. Guru BK memberi tugas kepada masing-masing Kelompok 7. Siswa mendiskusikan dengan kelompok masing-masing
3. Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengajak siswa membuat kesimpulan yang terkait dengan materi layanan 2. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang 3. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- Uraian materi
- Lembar kerja siswa
- Instrumen penilaian

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Wira Minis Tri Agusman, S.Ag, M.Pd

Guru BK atau konselor melakukan evaluasi gan

memperhatikan proses yang terjadi :

1. Melakukan Refleksi hasil, setiap siswa menuliskan di \kertas yang sudah disiapkan.
2. Sikap atau atusias siswa dalam mengikuti kegiatan
3. Cara siswa dalam menyampaikan pendapat atau bertanya

Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain :

1. Merasakan suasana pertemuan : menyenangkan/kurang menyenangkan/tidak menyenangkan.
2. Topik yang dibahas : sangat penting/kurang penting/tidak penting
3. Cara Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor menyampaikan : mudah dipahami/tidak mudah/sulit dipahami
4. Kegiatan yang diikuti : menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk diikuti

Teluk Kuantan,30 September 2020

Guru BK/Konselor

Dwi Nopria Nengsih, S.Pd.I.



Lampiran 1.

Uraian

Materi

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

Dampak-Dampak Negatif Game Online

Meskipun tidak semua game online memberikan dampak negatif, penggunaan yang berlebihan akan menimbulkan beberapa dampak negatif yang dapat merusak masyarakat. Dampak negatif tersebut terjadi karena penyalahgunaan teknologi. Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang bisa terjadi di masyarakat:

1. Meningkatkan perilaku agresif

Pemain game dengan konten game berupa kekerasan dapat mempengaruhi perilaku pemain game menjadi lebih agresif. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pemain game kekerasan lebih mengadopsi pandangan sosial berdasarkan game yang dimainkan. Pemain game cenderung mengembangkan pikiran dan perilaku agresif.

2. Isolasi sosial

Dampak negatif lain adalah remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain game online daripada bermain di luar rumah. Game online membuat remaja secara sosial terisolasi, karena remaja lebih sedikit melakukan aktivitas bersama orang lain dalam interaksi sosial secara langsung. Aktivitas seperti membaca, menulis, olahraga, bergaul dengan teman secara langsung berkurang karena tergantikan oleh game online.

3. Keterampilan sosial berkurang

Hal ini dikarenakan semakin sedikit waktu yang digunakan untuk bergaul atau bersosialisasi secara langsung dengan orang lain. Keterampilan sosial berkurang dapat terlihat pada perilaku cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap orang lain dan hal-hal yang terjadi di sekitar.



4. Penurunan prestasi akademik

Salah satu dampak serius pada remaja pemain game online adalah memburuknya kinerja akademik. Jika remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online maka akan mengalami gangguan tidur (terlambat tidur) dan kesulitan memusatkan perhatian di sekolah. Remaja yang sudah kecanduan game online lupa mengerjakan tugas sekolah sehingga nilainya akan turun.

5. Kesehatan fisik terganggu

Bermain game online yang berlebihan akan membawa dampak buruk pada kesehatan. Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online, mengurangi waktu untuk ikut dalam aktivitas di luar ruangan. Jika hal ini terus-menerus dilakukan maka remaja dapat mengalami obesitas, kelelahan mata, sakit kepala dan mati rasa pada tangan, siku atau punggung.

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

6. Kebingungan antara realitas dan fantasi

Pemain game online yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain akan mengalami kebingungan atau kesulitan dalam membedakan kehidupan nyata dan fantasi dari game yang dimainkan. Hal ini dikarenakan pemain game sudah merasa hidup dan lebih banyak melakukan aktivitas dalam dunia game virtual daripada berinteraksi dengan dunia nyata atau realitas.

7. Kehilangan identitas diri

Dampak negatif game online dapat berpengaruh pada identitas anak. Anak-anak atau remaja yang bermain game online dapat dengan mudah meniru atau mempelajari bahasa dan perilaku yang buruk dari orang lain melalui game online. Ini dapat menghilangkan identitas yang dimiliki oleh anak karena memiliki obsesi yang besar untuk menirukan karakter orang lain.

8. Memburuknya hubungan keluarga

Banyak cerita yang menggambarkan dampak negatif dari game online seperti konflik keluarga ataupun perceraian. Penyalahgunaan materi dan waktu biasanya menjadi faktor yang menyebabkan terjadinya konflik. Adanya konflik ini dapat membuat hubungan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama yang dimiliki menjadi lebih sedikit.

9. Efek kecanduan

Game online membuat anak-anak atau remaja mengalami kecanduan. Game online dapat memberikan sensasi “keasikan” dan dapat melakukan banyak hal di dalam game online role play. Kecanduan game online akan meningkatkan tingkat depresi dan kecemasan anak atau remaja, sehingga game online membawa dampak turunan yang lebih berbahaya.

10. Timbulnya perilaku impulsif

Anak atau remaja yang lebih banyak bermain game online lebih banyak menunjukkan perilaku impulsif dan memiliki masalah pemusatan perhatian.



UIN SUSKA RIAU

Masalah pemusatan perhatian didefinisikan sebagai kesulitan untuk terlibat atau bertahan dalam mencapai tujuan.

1. Muncul masalah finansial

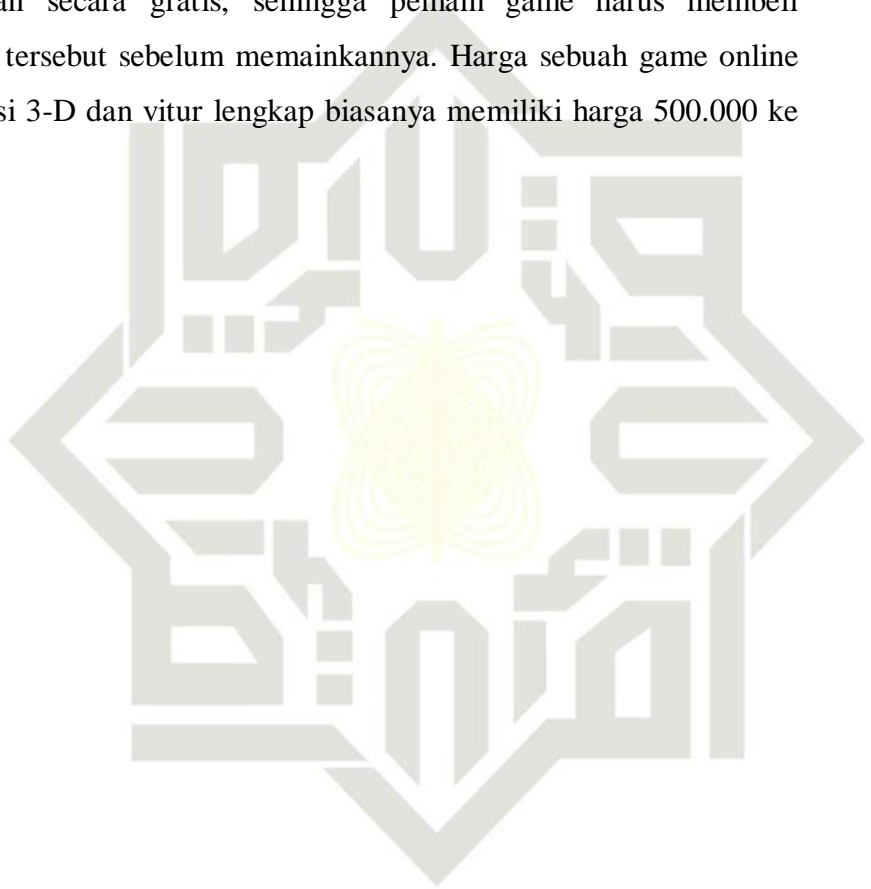
Pemain game online mengalami masalah finansial. Tidak semua game online dapat dimainkan secara gratis. Game online dengan animasi, tingkat kesulitan permainan dan fitur-fitur permainan yang canggih tidak bisa dimainkan secara gratis, sehingga pemain game harus membeli aplikasi game tersebut sebelum memainkannya. Harga sebuah game online dengan animasi 3-D dan fitur lengkap biasanya memiliki harga 500.000 ke atas.

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

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU



Lampiran 2. Instrumen Penilaian

Lembar Refleksi Kegiatan Proses Bimbingan Klasikal

Petunjuk :

Bacalah pernyataan di bawah ini dan berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan

apa yang terjadi dalam kegiatan bimbingan klasikal yang dilakukan!

No	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
1	Materi yang disampaikan dalam bimbingan klasikal dibutuhkan siswa				
2	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan				
3	Siswa tertarik dengan media yang digunakan				
4	Siswa senang mengikuti kegiatan bimbingan klasikal yang dilakukan				
5	Kegiatan bimbingan klasikal memberikan manfaat bagi				
6	Alokasi waktu dalam pelaksanaan bimbingan klasikal mencukupi.				
	CATATAN				
				
				

Keterangan :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

- Hak Cipta Ditanggung Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta milik 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR EVALUASI HASIL LAYANAN BIMBINGAN DAN KLASIKAL

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang menyalin, menjiplak, atau melakukan tindakan lain yang merugikan tanpa izin dari PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang UIN SUSKA RIAU

		SKOR			
		1	2	3	4
1	Saya memahami dengan baik tujuan yang				
2	Saya memperoleh banyak pengetahuan dan				
3	Saya menyadari pentingnya bersikap sesuai				
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila				
5	Saya dapat mengembangkan perilaku yang lebih positif setelah mendapatkan materi yang disampaikan.				
6	Saya dapat mengubah perilaku sehingga				
	Total Skor =...				

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Cukup Setuju
 1 = Kurang Setuju

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

SMP MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN

© Hak cipta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

FOTO WAWANCARA DENGAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING

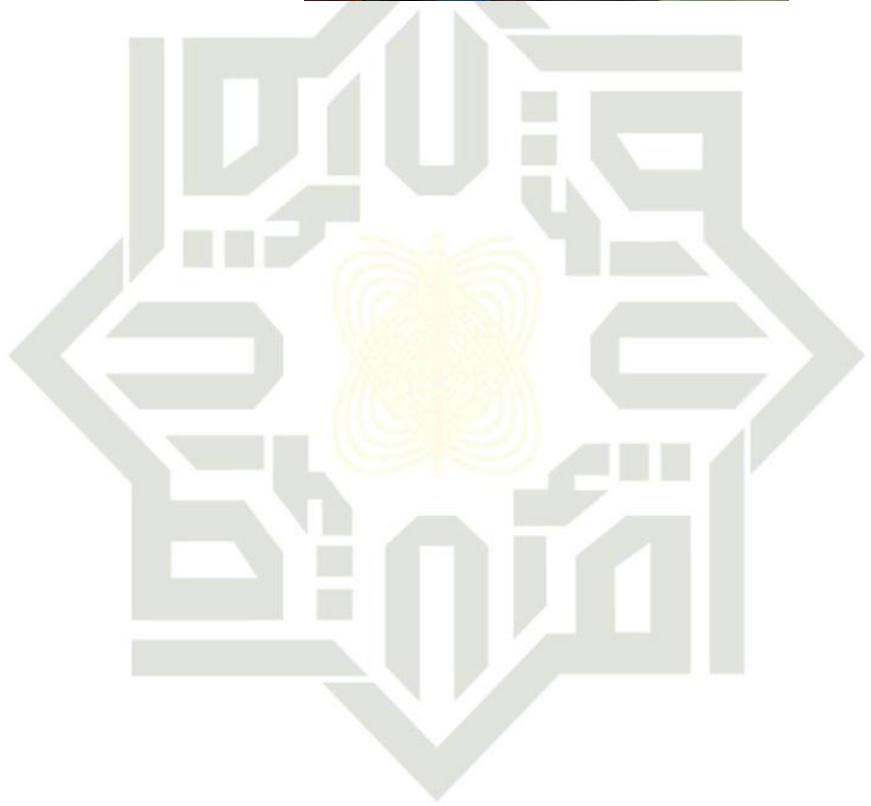


Hak
ang

1. Uruturun mengurutkan 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 mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

FOTO WAWANCARA DENGAN SISWA



Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

- Hal
ing
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 memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT

© 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.



Lampiran 6. Surat izin Prariset

© Ha

- 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


 UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftar_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8975/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 06 Juni 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 : **Caesar Rini Amerta**
 NIM : **11910320439**
 Semester/Tahun : **VIII (Delapan)/ 2023**
 Program Studi : **Manajemen Pendidikan Islam**
 Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau**

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : **Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Dengan Motif Games Online Addict pada Siswa di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan**
 Lokasi Penelitian : **SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan**
 Waktu Penelitian : **3 Bulan (06 Juni 2023 s.d 06 September 2023)**

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.


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

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau



Lampiran 7. Surat Balasan Prariset dari Sekolah

1. Hasil pengumpulan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi pustaka.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MAJELIS DIKDASMEN PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH Kuantan Singingi
PERCUBUAN MU'ALLIMIN MUHAMMADIYAH TELUK Kuantan
SMP MUHAMMADIYAH 1 TELUK Kuantan
 Alamat : Jl. Akasia Perumnas Koto Taluk Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi – RIAU 29515
 Email : smpmutekun@gmail.com
 NPSN : 69950757 AKREDITASI B Telp/HP: 081365022574

Nomor : 181/III.4/F/AUM/SMP-MUTU/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset


Kepada Yth,
 Dekan FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 di-
 Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan dengan surat Permohonan Izin Melakukan PraRiset dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/7100/2023, maka melalui surat ini disampaikan bahwa :

Nama : Caesar Rini Amerta
 NIM : 11910320439
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
 Jenjang : S1
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah melaksanakan PraRiset di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan. Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Teluk Kuantan, 19 Mei 2023
 Kepala Sekolah

Wira Meinis Tri Agusman, S.Ag., M.Pd
 NKTAM.1.309.328



Lampiran 8. Blangko Pengesahan

1. Diarahkan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyedut 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 mengumunkan 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
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Caesar Rini Amerta
Nomor Induk Mahasiswa : 11910320439
Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 04 April 2023
Judul Proposal Ujian : Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Dengan Motif Games online addict Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan
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. Mhd. Subhan, S.Pd.,M.Ed.,CH.,Cht.	PENGUJI I		
2.	Hasgimianti, S.Pd.,M.Pd.,Kons.	PENGUJI II		

Mengetahui
Wakil Dekan I
Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 16, Mei 20223
Peserta Ujian Proposal

Caesar Rini Amerta
NIM. 11910320439

Lampiran 9. Surat Izin Riset

- hak Cipta Dimungkinkan 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 mengumunkan 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. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftar@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8975/2023 Pekanbaru, 06 Juni 2023 M
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

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 : **Caesar Rini Amerta**
 NIM : 11910320439
 Semester/Tahun : VIII (Delapan) / 2023
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : **Kebutuhan Layanan Bimbingan dan Konseling Dengan Motif Games Online Addict pada Siswa di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan**
 Lokasi Penelitian : SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (06 Juni 2023 s.d 06 September 2023)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.


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

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau



10. Surat Rekomendasi 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : https://dpmptsp.kuansing.go.id
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI
Nomor : 182/DPMPTSP-PTSP/1.04.02.02/2023

Tentang
PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI RIAU Nomor:503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/57036 Tanggal 08 JUNI 2023.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama	: CAESAR RINI AMERTA
NIM	: 119103204390
Jurusan	: MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
Jenjang Pendidikan	: S1
Alamat	: PEKANBARU
Judul Penelitian	: "KEBUTUHAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DENGAN MOTIF GAMES ONLINE ADDICT PADA SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN"
Untuk melakukan Penelitian di	: SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 1 TELUK KUANTAN

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 3 Juli 2023

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

**Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,**
JHON PITTE ALSI, S. IP
Pembina Tk. I, IV/b
NIP 19801012 200501 1 006

Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik
 yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

RIWAYAT HIDUP



Caesar Rini Amerta dilahirkan di Tembilahan, 14 Maret 2001. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Tafwira dan Ibu Putri Deswati. Anak ketiga dari tiga bersaudara. Dengan saudara kandung, kakak Syulbi Andayu, dan kakak Caesar Rina Amerta. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SDN 012 Koto Kari lulus pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan di SMP 03 Teluk Kuantan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan di SMK Negeri 02 Teluk Kuantan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama penulis diterima di perguruan tinggi yang ada di Pekanbaru yaitu Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU), pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program Studi Manajemen Pendidikan Islam Kosentrasi Bimbingan dan Konseling. Penulis melaksanakan Kuliha Kerja Nyata (KKN) di desa Bukit Kauman Kecamatan Kuantan Mudik Kabupaten Kuantan Singingi pada bulan juli-agustus tahun 2022. Dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 9 Pekanbaru pada bulan Oktober-Desember 2022. Penulis melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Teluk Kuantan, Alhamdulillah akhirnya penulis dinyatakan “LULUS” pada tanggal 5 Januari 2024 berdasarkan ujian sarjanan dengan prediket “SANGAT MEMUASKAN” dan bernial menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

1. D
- 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

Hak

UIN SUSKA RIAU