

**LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM  
MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI  
KASUS DI SMP NEGERI 12 KOTA CIREBON)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan  
Konseling Pendidikan Islam



Oleh :  
Halimah Nitami  
NIM : 2018.9.2.1.00067

**INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA  
CIREBON  
FAKULTAS TARBIYAH  
BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN  
ISLAM  
2022**



**LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM MENGURANGI  
KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 12  
KOTA CIREBON)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan  
Islam



Oleh :  
Halimah Nitami  
NIM : 2018.9.2.1.00067

**INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON  
FAKULTAS TARBIYAH  
BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM  
2022**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Halimah Nitami

NIM : 2018.9.2.1.00067

Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan game online (studi kasus di SMP Negeri 12 Kota Cirebon)”** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau kalim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon,

Yang membuat pernyataan,



**HALIMAH NITAMI**

**NIM. 2018.9.2.1.00067**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 12 KOT ACIREBON)

Oleh:

**HALIMAH NITAMI**

NIM: 2018.9.2.1.00067

Menyetujui,

Pembimbing I



**Muslimah, M.Pd**  
NIDN. 0428029202

Pembimbing II



**Sulistianingsih, M.A**  
NIDN. 2129129204

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan game online (studi kasus di SMP NEGERI 12 Kota Cirebon)**” oleh **Halimah Nitami** Nim.2018.9.2.1.00067, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bungan Bangsa Cirebon pada tanggal

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon,  
Sidang Munaqosah,

Ketua  
Merangkap Anggota

Sekretaris  
Merangkap Anggota

**Dr. H. Oman Fathurohman, M.A.**  
**NIDK. 8886160017**

**NIDK.**

Penguji I

Penguji II

**NIDK**

**NIDK**

## ABSTRAK

### **HALIMAH NITAMI. NIM.2018.9.2.1.00067 : LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 12 KOTA CIREBON)**

Skripsi ini membahas layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan game online (studi kasus di SMP Negeri 12 Kota Cirebon) tahun pelajaran 2021/2022. Kajian nya dilator belakangi oleh kecanduan *game online* yang terjadi di SMP Negeri 12 Cirebon ini adalah kecanduan yang pasif karena dalam kasus ini peserta didik masih dapat membedakan waktu antara belajar dan bermain *game* tapi dalam penelitian ini peneliti dapat memberikan informasi tentang faktor-fakto dan dampak apa saja yang akan terjadi jika peserta didik mengalami peningkatan kecanduan *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan layanan Konseling Individu dalam mengurangi kecanduan kecanduan *game online* di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan menggunakan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mencari peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*, wawancara untuk mendapatkan data tentang layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan *game online*, dokumen. Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus, karena mengambil 2 peserta didik. Data penelitian yang terkumpul dianalis dengan menggunakan teknik analisis reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Selanjutnya, hasil dari pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa Tahapan yang di lakukan guru bk di SMP Negeri 12 Kota Cirebon dalam melaksanakan konseling individu ini mengikuti willis yang di mana pada tahapan awal guru bk membangun *rapport* kepada peserta didik dengan menanyakan kabar, pelajaran di sekolah bagaimana, kesibukan setelah sekolah apa, dll. Tahap kedua yaitu tahap pertengahan dimana pada tahap ini guru bk menjelaskan asas-asas yang ada di bimbingan konseling, waktu yang di gunakan pada saat konseling. Sedangkan tahap terakhir yaitu tahap akhir dalam tahap ini guru bk dan peserta didik menemukan solusi atau cara-cara untuk peserta didik dalam mengurangi kecanduan *game online*.

Layanan konseling individu ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengurangi kecanduan *game online*, peserta didik dapat merubah agenda kesehariannya. Penelitian ini ditunjukan sebagai bahan informasi bagi sekolah mengenai peserta didi yang kecanduan akibat *game online* khusus nya di SMP Negeri 12 Kota Cirebon, terutama dalam mengatur waktu agar tidak merugikan diri sendiri.

**Kata kunci : kecanduan game online, layanan konseling individu, SMP Negeri 12 Kota Cirebon**

## **ABSTRACT**

### **HALIMAH NITAMI. NIM.2018.9.2.1.00067 : INDIVIDUAL COUNSELING SERVICES IN REDUCING ONLINE GAME ADDICTION (CASE STUDY AT SMP NEGERI 12 CITY OF CIREBON)**

This thesis discusses individual counseling services in reducing online game addiction (a case study at SMP Negeri 12 Cirebon City) for the 2021/2022 academic year. His study was motivated by online game addiction that occurred at SMP Negeri 12 Cirebon is a passive addiction because in this case students can still distinguish between learning and playing games, but in this study researchers can provide information about the factors and what impact it has. only what will happen if students experience an increase in online game addiction.

This study aims to identify and describe the implementation of individual counseling services in reducing addiction to online game addiction at SMP Negeri 12 Cirebon City.

This research is a type of qualitative research with a case study approach. The data collection technique uses observation to find students who are addicted to online games, interviews to get data about individual counseling services in reducing online game addiction, documents. This research is a case study research, because it takes 2 students. The research data collected were analyzed using data reduction analysis techniques, data presentation, and drawing conclusions.

Furthermore, the results of data collection can be concluded that the stages that the counseling teacher does at SMP Negeri 12 Cirebon City in carrying out individual counseling follow Willis, where in the early stages the counseling teacher builds rapport to students by asking how the lessons are at school, what do you do after school, etc. The second stage is the middle stage where at this stage the BK teacher explains the principles in counseling guidance, the time used during counseling. While the last stage is the final stage in this stage the counseling teacher and students find solutions or ways for students to reduce online game addiction.

This individual counseling service is expected to help students reduce online game addiction, students can change their daily agenda. This research is shown as information material for schools about students who are addicted to online games, especially at SMP Negeri 12 Cirebon City, especially in managing time so as not to harm themselves.

**Keywords:** online game addiction, individual counseling services, SMP Negeri 12 Cirebon City



## KATA PENGANTAR

Allhamdulillah sebagai mana ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT. Akhirnya penyusunan tugas akhir perkuliahan (skripsi) ini, dapat diselesaikan dengan sesuai harapan.

Shalawat beserta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada keharibah baginda Nabi Muhammad SAW, beserta para keluarganya, sahabatnya serta kepada umat beliau di penjuru dunia yang sampai saat ini masih setia dalam menjalankan synnah dan ajaran beliau sampai akhir zaman.

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Oman Fathurohman, M.A., Rektor IAI Bunga Bangsa Cirebon.
2. Muslimah, M.Pd., Ketua Prodi sekaligus sebagai pembimbing I, dalam penyusunan skripsi ini.
3. Sulistianingsih, M.A., selaku Pembimbing ke-II dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Progran studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam IAI Bungan Bangsa Cirebon, yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Ibu Hj. Iis Nur'ani, S.Pd. M.Pd. I., selaku kepala sekolah SMP Negeri 12 Kota Cirebon yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.
6. Nina Rahmaningsih, S.Psi., selaku guru bimbingan konseling di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.
7. Bapak dan Ibu Dewan guru besera staf TU SMP Negeri 12 kota Cirebon yang telah berkenan membantu dalam penelitian.
8. Peserta didik SMP Negeri 12 Kota Cirebon yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kepada kedua orang tuaku, khusus nya mamah yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi baik secara moril dan materil.
10. Kepada kakaku yang telah memberikan dukungan, doa, dan motivasi.
11. Kepada sepupu-sepupuku yang telah memberikan dukungan, doa, dan motivasi.
12. Kepada Fahan Rakhmatullah yang telah menemani penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
13. Kepada sahabat-sahabatku tercinta, Shella Nurhaliza, Jihan Novia, Dwi Nurrul Yuniar, Ayupuri Rachmawati, Ine Fajar, Rokhmatul Maula, Hanifah Nur Qoyyimah.
14. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 khususnya Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam.
15. Semua pihak yang telah membantu memberikan motivasi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan, doa dan motivasi nya.

Cirebon,  
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Kegunaan Penelitian.....	4
<b>BAB II</b> .....	5
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
A. Deskripsi Teoretik .....	5
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	10
C. Kerangka Berpikir .....	11
<b>BAB III</b> .....	13
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	13
A. Pendekatan, Jenis dan Desain Penelitian.....	13
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	14
C. Data dan Sumber data .....	14
D. Pengumpulan Data .....	14

E. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	15
F. Analisis Data .....	16
<b>BAB IV .....</b>	<b>18</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>18</b>
A. Hasil Penelitian .....	18
B. PEMBAHASAN .....	21
<b>BAB V.....</b>	<b>24</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>24</b>
A. KESIMPULAN .....	24
B. SARAN .....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>26</b>
<b>Lampiran - lampiran .....</b>	<b>29</b>
Instrumen.....	29
Hasil Verbatim .....	31
Surat Izin / Keterangan telah melakukan Penelitian .....	38
Biodata Penulis.....	40



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor dalam kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan (Santrock, 2012). Menurut (VITNALIA, 2013) Globalisasi dan modernisasi juga memberi dampak besar terutama dalam bidang TI karena dapat memudahkan arus informasi dan komunikasi. Kemudahan untuk mengakses layanan internet dan permainan game online menyebabkan meningkatnya penggunaan gadget baik dalam lingkungan perkotaan maupun pedesaan bahkan daerah pelosok.

Kemudian Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan timbulnya produk-produk teknologi yang baru. Beberapa produk teknologi yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, dan juga hiburan. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu di gemari dikalangan remaja saat ini adalah game online. Keberadaan game online sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan menurut Syahrani, Ridwan dalam jurnal (Mairistia, 2020)

Menurut allan dalam (I. M. Hakim, 2021) “Internet pada dasarnya ialah sebuah media yang dapat di gunakan untuk mengefesienkan proses komunikasi yang dapat disambungkan dengan beberapa aplikasi, seperti web, e-mail”. Kita dapat memandang internet sebagai alat yang dapat menghubungkan berbagai jenis komputer, secara umum internet merupakan sumber daya informasi.

Pada dasarnya, *game online* sangat berkembang pesat dalam 5 tahun belakangan ini. Semakin lama permainan nya semakin seru dan menyenangkan mulai dari tampilan, grafis permainan, dan resolusi gambar. Selain itu juga game online sekarang lebih bervariasi seperti game perang, petulangan, perkelahian. Semakin menarik sebuah game maka semakin banyak pula orang yang memainkan game tersebut. Didalam game online yang paling mendominasi adalah kalangan Peserta Didik, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas bahkan dari kalangan mahasiswa dan para pekerja.

Oleh karena itu, Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan game online atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain game online, karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat

membangunkan minat, para remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan penggunaan internet, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran bermain game online dikalangan remaja menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam perkembangan remaja (Pradipta Nugrahanto, 2008).

Sebaliknya Peserta Didik cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban. Hal ini berakibat pada proses belajar akademis. suasana kelas merupakan penjara bagi jiwanya. Seperti sedang belajar tetapi fikirannya sibuk membayangkan *game online*. Remaja menjadi malas belajar sering membolos hanya untuk bermain *game online*. Game merupakan aktifitas yang dilakukan untuk hiburan atau bersenang-senang, memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Mengatakan bahwa kecanduan game online sebagai gangguan mental yang tercantum dalam International Classification of Diseases (ICD-11). (Organization., 2018)

Akan tetapi, menurut pandangan dari (Trisilia, 2012) kecanduan merupakan suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan yang di senangi pada berbagai kesempatan mengakibatkan kurangnya kontrol terhadap perilaku sehingga merasakan resah pada saat apabila tidak memenuhi kebiasaannya.

Selanjutnya, kecanduan game online adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan komputer berupa game online yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif, perkembangan teknologi yang semakin pesat ini membuat para pengembang teknologi terus membuat inovasi-inovasi baru untuk mendapat keuntungan. (Feri Handoko, 2015)

Kemudian menurut solema kecanduan *game online* memiliki dampak dan pengaruh secara psikologis yaitu para *gamers* sulit untuk berkonsentrasi pada saat pembelajaran di dalam kelas, sering mengabaikan tugas, membolos, *gamers* dan *non gamers* dapat berbuat apa saja agar mereka dapat bermain *game online* (Anuryatin & Purwoko, 2016). Kecanduan *game online* pada peserta didik merupakan permasalahan serius yang terjadi pada saat ini, mengingat bahwa banyak hal negative yang diakibatkan dalam kecanduan *game online*. Kebanyakan peserta didik menggunakan internet untuk bermain *game online*, akibatnya peserta didik lupa akan tugas dalam belajar dan peserta didik menjadi cenderung menjauh dari lingkungan social mereka (Kelas et al., n.d.).

Pelajar yang sering bermain game online akan menyebabkan kecanduan. Terutama bagi segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Oleh sebab itu banyak pelajar bermain game online hingga lupa waktu, akibatnya para pelajar banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti: belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun di lupakan.

Selanjutnya eryzal menyimpulkan dalam jurnal nya bahwa salah satu produk perkembangan teknologi pada saat ini yang banyak di gemari oleh kalangan remaja yaitu *game online*, seharusnya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi faktanya *game online* di mainkan secara berlebihan digunakan untuk mrlarikan diri dari rutinitas dan realitas kehidupan sehingga menjadikan seseorang menjadi kecanduan, hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online*, agar terhindar dari dari kecanduan *game online* (Novrialdy, 2019).

Persentasi rata-rata kecanduan game online pada saat sebelum pemeberian treatmen memiliki tingkat persentase yang tinggi, sedangkan persentasi rata-rata kecanduan game online sesudah di berikan treatmen memiliki tingkat persentase yang rendah,. (Cahayani, 2021)

Namun hasil presentase yang di tunjukan oleh (Nija & Lianawati, 2020) mengatakan bahwa hasil statistic menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mengalami peningkatan rata-rata seblum diberikan *treatment* sebesar 93,20 sedangkan kecanduan yang telah di berikan *treatment* sebesar 71,20. Hal ini dapat menunjukan penurunan 29,4% setelah di berikan nya *treatment*, dengan demikian terjadi penurunan kecanduan *game online* dalam layanan bimbingan kelompok dengan menggukan teknik *selfcontrol*.

Selanjutnya hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan mengenai kecanduan *game online* yang terjadi di SMP Negeri 12 Cirebon ini adalah kecanduan yang pasif karena dalam kasus ini peserta didik masih dapat membedakan waktu antara belajar dan bermain *game* tapi dalam penelitian ini peneliti dapat memberikan informasi tentang faktor-fakto dan dampak apa saja yang akan terjadi jika peserta didik mengalami peningkatan kecanduan *game*.

Selanjutnya guru bk menggunakan layanan konseling individu untuk menangani peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* walaupun kecanduan yang peserta didik alami masih bersifat pasif, dengan di berikan layanan konseling individu guru bk berharap agara peserta didik dapat mengurani durasi bermain *game online*.

Menurut sofyan willis dalam jurnal (Zulamri, 2019) konseling individu merupakan pertemuan yang terjadi antara konselor dan konseli secara individu, dimana pada saat konseling berlangsung terjadi hubungan yang bernuansa *rapport* dan konselor berupaya memberikan bantuan untuk perkembangan pribadi konseli agar dapat mengatisipasi atau menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

Dari pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa konseli individu atau perorangan merupakan pertemuan yang terjadi antara konseli dan konselor yang dilakukan secara tatap muka atau online yang dapat membangun suasana menjadi *rappot* agar konselor dapat memberi bantuan sehingga konseli dapat menyelesaikan masalahnya, sehingga di sini penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul “**Layanan**

## **Konseling Individu dalam Mengurangi Kecanduan Game Online (Studi Kasus di SMP Negeri 12 Kota Cirebon)”.**

### **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian atas masalah yang di teliti dalam penelitian ini. Masalah dalam penelitian ini dibatasi oleh layanan konseling individu dalam mengatasi kecanduan *game online* di SMP Negeri 12 kota Cirebon.

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana pelaksanaan layanan Konseling Individu dalam mengurangi kecanduan *game online* di SMP Negeri 12 Kota Cirebon?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan *game online* di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini dapat menjadi pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya terkait layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan *game online* untuk menjadi bahan referensi bagi penelitian-penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Untuk meningkatkan informasi tentang bahaya kecanduan *game online*.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teoretik

##### 1. Layanan Konseling Individu

###### a. Pengertian Konseling Individu

Menurut Prayitno dalam buku (Priyatno, 2015) konseling individu merupakan proses pemberian bantuan yang dapat dilakukan dengan wawancara konseling oleh seorang ahli atau konselor kepada individu yang sedang mengalami masalah atau disebut dengan konseli (klien) yang memiliki tujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh klien.

Kemudian Sofyan Willis dalam jurnal (Zulamri, 2019) konseling individu merupakan pertemuan yang terjadi antara konselor dan konseli secara individu, dimana pada saat konseling berlangsung terjadi hubungan yang bernuansa *rapport* dan konselor berupaya memberikan bantuan untuk perkembangan pribadi konseli agar dapat mengantisipasi atau menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

Selanjutnya menurut Tohirin dalam jurnal (Zulamri, 2019) konseling individu yaitu proses membantu dari konselor kepada konseli (klien) yang akan mendapatkan tujuan dari permasalahan dan upaya untuk mengembangkan pribadi konseli yang dapat beradaptasi dan dapat menyesuaikan dalam lingkungan sosial dan normal.

Sedangkan dalam jurnal (Ahmad Putra, 2019) menjelaskan bahwa konseling individu merupakan salah satu solusi dalam membantu konseli yang sedang mengalami permasalahan agar konseli dapat menemukan solusi dan dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Dengan melalui pertemuan secara langsung atau tatap muka antara konseli dan konselor.

Dari pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa konseli individu atau perorangan merupakan pertemuan yang terjadi antara konseli dan konselor yang dilakukan secara tatap muka atau online yang dapat membangun suasana menjadi *rappot* agar konselor dapat memberi bantuan sehingga konseli dapat menyelesaikan masalahnya.

###### b. Tujuan Konseling Individu

Konseling individu bertujuan untuk membantu individu atau konseli dalam memecahkan masalah-masalah pribadi, baik dari sosial atau emosional, yang dapat dialami sekarang ataupun yang akan datang. Konseling dapat memberikan bantuan kepada individu atau konseli dalam mengetahui atau mengembangkan kesehatan mental, perubahan tingkah sikap, dan tingkah laku menurut Achmad Juantika Nurihsan dalam jurnal (Walimsyah Sitorus, 2021).

Selain itu konseling individu bertujuan agar konseli dapat memahami tentang diri sendiri, lingkungan, permasalahan yang dialami, kekuatan maupun kelemahan dirinya sehingga konseli mampu untuk mengatasinya,

dengan kata lain konseli dapat mengentaskan masalah yang dialami konseli Tohirin dalam jurnal (Walimsyah Sitorus, 2021).

Sedangkan menurut M. Umar dan Sartono dalam jurnal (Zulamri, 2019) konseling individu memiliki tujuan yaitu terciptanya pribadi individu yang dapat menjalankan keseharian dengan baik serta menghadapi dan mampu mengentaskan masalah yang mengganggu kehidupan baik dalam lingkungan keluarga maupun sosial.

c. Asas-Asas Konseling Individu

Menurut Prayitno dalam Dewa Ketut dan Desak P.E (Dewa Ketut Sukardi, 2008) terdapat empat asas-asas dalam bimbingan kelompok diantaranya :

1) Asas Kerahasiaan

Setiap peserta didik wajib untuk merahasiakan apa saja yang mereka dengar dan dibicarakan dalam kelompok terutama hal-hal yang tidak boleh atau tidak layak untuk diketahui orang lain.

2) Asas Keterbukaan

Semua peserta didik bebas dan terbuka dalam mengungkapkan pendapat, ide, saran, dan apa saja yang ada dalam pikiran mereka.

3) Asas Kesukarelaan

Pada asas ini peserta didik diharapkan secara sukarela, tanpa paksaan, dan tanpa ragu-ragu dalam menyampaikan masalah yang dihadapinya kepada konselor.

4) Asas Kenormatifan

Semua yang dibicarakan dan yang dilakukan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dalam peraturan yang berlaku

d. Tahap-tahap Konseling Individu

Menurut Prayitno (Prayitno, 2017) terdapat 5 tahapan konseling individu yaitu:

1. Tahapan Pengantaran

Tahap ini dimulai pada awal ineraksi antara konselor dan subjek atau konseli sasaran layanan atau kegiatan.

2. Tahapan Penjajakan

Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui efek pengantaran terhadap diri konseli.

3. Tahap Penafsiran

Memberikan makna, melakukan kajian mendalam mengenai informasi dan data yang peneliti dapat dalam tahap penjajakan.

4. Tahap Pembinaan

Pembinaan mengenai apa yang perlu dikembangkan pada diri konseli layanan yang terarah terdapat pada peran yang nyata dilaksanakan oleh konseli terkait permasalahan.

5. Penilaian

Tahapan ini merupakan tahapan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui capaian hasil yang telah diberikan layanan, khususnya dari tahap pembinaan.

Selanjutnya menurut Willis dalam jurnal (Haolah, 2018) terdapat 3 tahapan konseling individu yaitu:

1) Tahap awal (pembukaan)

Pada tahap ini konselor dapat menciptakan *rappot* adanya kontrak, dan menemukan masalah konseli.

2) Tahap pertengahan (tahap kerja)

Pada tahap ini konselor dapat meningkatkan keterbukaan konseli dalam proses konseling sehingga masalah yang ada dapat berkembang dan mengarah kepada tujuan konseli sebagai harapan konseli.

3) Tahap akhir (tahap tindakan)

Pada tahap ini konseli mendapatkan perubahan perilaku kearah yang positif, konseli mengevaluasi proses konseling, dan penutupan oleh konselor dengan persetujuan konseli

## 2. Kecanduan Game online

### a. Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut (Pekanbaru, n.d.) kecanduan *game online* adalah salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan salah satunya dengan *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game), *game online* adalah bagian dari internet yang sering dikunjungi atau digemari yang dapat menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* jika kegiatan yang disukai dapat mendominasi dalam level pikiran dan perilaku, kemudian orang yang kecanduan *game online* akan dapat merasakan kesenangan dan rasa puas dalam bermain *game online* (*Euphoria*). (Anhar, 2014)

Selanjutnya dalam jurnal (Novrialdy, 2019) kecanduan awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif yang masuk melewati darah dan menuju ke otak serta dapat mengubah komposisi kimia otak saat ini kecanduan bukan lagi tertuju kepada obat-obatan melainkan pada kegiatan atau suatu hal yang dapat membuat orang itu ketergantungan baik secara fisik maupun secara psikologis.

Kemudian World Health Organization dalam jurnal (Novrialdy, 2019) mendefinisikan kecanduan game online adalah gangguan mental dimana hal ini dimasukkan pada International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai sebagai gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan kecanduan yang disebabkan oleh internet salah satunya *game online* sehingga para pemain *game* melakukan kegiatan ini secara terus menerus sehingga pemain mengalami ketergantungan.

### b. Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Menurut (Chen, 2008) terdapat empat buah aspek kecanduan *game online*, keempat aspek tersebut adalah :

- 1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

- 2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok

- 3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

c. *Jenis-Jenis Game Online*

Menurut Kimberly Young, Molly Pistener, James O'mara, Jennifer Buchanan dalam skripsi (Ii, 2012) :

- 1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

- 2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMOORTS)

Game jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya

seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

3) *Massively Multyplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

*Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*.

d. Faktor-faktor Kecanduan Game Online

Merujuk dari (Aqila, 2010) beberapa alasan mengapa peserta didik mengalami kecanduan *game online* yaitu :

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Kurangnya perhatian dari orang terdekat terutama orang tua mempunyai peranan besar dalam kecanduan game online. Beberapa anak berpikir mereka akan mendapatkan perhatian lebih ketika mereka berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, otomatis orang tua akan mengawasi dan memperingatkannya. Maka dengan diawasi anak akan mendapatkan perhatian yang ia inginkan.

2) Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor pembentuk pola pikir yang sangat berpengaruh dalam kehidupan. Ketika dalam kesehariannya mereka sudah mengenal game online maka hal tersebut akan terbawa dalam berbagai proses kehidupan anak seperti belajar dan bermain.

3) Pola Asuh

Setiap orang tua pasti ingin mengasuh anak mereka dengan baik. Ketika bekerja dan tidak bisa menjaga anak, mereka harus pintar memilih seorang pengasuh bagi anaknya. Semua itu memiliki berbagai resiko yang akan di dapatkan. Dalam hal ini, setidaknya orang tua harus mampu mengukur kemampuan diri, pikiran, tenaga, dan kemampuan ekonomi. Hanya saja, orang tua tidak berpikir pentingnya kenyamanan, keamanan, pengaruh sosial dan lingkungan anak. Karena jika mereka lengah dan tidak waspada, anak dapat melakukan hal yang merugikan dirinya seperti bermain game online. (Azzet, 2013)

c. Dampak Kecanduan Game Online

Merujuk dari (SETIA, 2019) dampak negatif yang ditimbulkan akibat seseorang mengalami kecanduan *game online*, yaitu :

1) Seseorang yang bermain game online hanya menghabur-hamburkan uang dan waktu secara sia-sia.

2) Bermain game online dapat membuat orang merasa ketagihan.

3) Terkadang lebih merelakan sekolahnya hanya untuk bermain game online(bolos sekolah).

4) Seseorang yang bermain game online bisa membuat lupa waktu beribadah, makan dan merawat kesehatan mereka.

5) Kesehatan mata terganggu karena terlalu sering melihat layar monitor.

- 6) Kehilangan waktu bersosialisasi dengan teman dan masa remaja yang kurang sehat.

Kemudian menurut (Nurul Ismi, 2020) dampak positif dari kecanduan *game online*

- 1) Peserta didik dapat meluapkan emosionalnya dalam bermain *game online*. Mereka dapat mengajak teman yang membuat mereka kesal untuk bertanding dalam permainan, sehingga dalam bermain *game online* peserta didik dapat melampiasakan kekesalan yang mereka rasakan.
- 2) Peserta didik memanfaatkan *game online* sebagai peluang bisnis untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Siswa yang bermain *game online* membutuhkan paket internet oleh karena itu, mereka memperjual belikan akun *game* mereka untuk mendapatkan uang tambahan dan membeli paket internet tanpa harus minta kepada orang tua.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

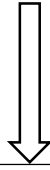
1. Berdasarkan hasil penelitian dalam jurnal (Abdi & Karneli, 2020) yang berjudul kecanduan *game online* penanganannya dalam konseling individual mengemukakan bahwa pelaksanaan konseling individu dengan dinamika BMB3 merupakan salah satu intervensi dalam konseling yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam menangani permasalahan kecanduan *game online*, konseling ini digunakan dalam menangani konseli agar memiliki pemikiran atau perilaku yang positif atas kondisi yang sedang dihadapi. Persamaannya ada pada layanan yang digunakan yaitu konseling individu dan masalah yang diteliti.
2. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian (Ahmad Putra, 2019) yang berjudul dakwah melalui konseling individu mengemukakan bahwa berdakwah adalah kewajiban semua umat Muslim. Dengan mengajak, menasehati dan membawa seseorang kepada jalan kebenaran maka akan tercipta kehidupan yang benar sehingga sesuai dengan ajaran Islam. Pemberi dakwah dengan orang yang menerima dakwah secara tidak langsung telah seperti gambaran yang terjalin antara konselor dengan klien dalam proses bimbingan dan konseling. Sehingga, konseling individu hadir sebagai sebuah solusi dalam membantu seseorang yang tengah mengalami sebuah permasalahan. Oleh karena itu, pendakwah atau orang yang memberi dakwah hendaknya menyampaikan dengan sebaik mungkin sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami pendengar. Maka, dengan mengkolaborasikan antara dakwah dengan konseling individu menjadi sebuah kajian yang menarik, sehingga dapat menjadi sebuah solusi dalam membantu mad'u yang mengalami sebuah permasalahan. Persamaannya terletak di layanan yang digunakan yaitu konseling individu dan perbedaannya ada di subjek yang dibahasnya.
3. Di samping itu berdasarkan hasil penelitian (Anuryatin & Purwoko, 2016) yang berjudul Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Driyorejo

mengemukakan bahwa terdapat perubahan skor perilaku kecanduan *game online*, mulai dari durasi frekuensi bermain *game online* pada fase baseline dengan fase intervensi. Penerapan teknik *self control* dalam layanan konseling individu dapat mengurangi kecanduan *game online* siswa kelas XI SMK Negeri 1 Driyorejo. Persamaan yang ada dalam penelitian ini dengan penelitian yang peneliti ambil ada di objeknya yaitu sama-sama meneliti kecanduan *game online*, perbedaannya terletak di teknik yang diambil

### **C. Kerangka Berpikir**

Berikut ini adalah kerangka berpikir yang digunakan oleh peneliti yang dijadikan acuan terkait dengan layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan *game online* (studi kasus) di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.

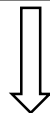
## KECANDUAN *GAME ONLINE*



### Konseling Individu

Tahapan yang digunakan adalah tahapan dari prayitno yaitu:

1. Tahapan Pengantar  
Tahap ini dimulai pada awal ineraksi antara konselor dan subjek atau konseli sasarna layanan atau kegiatan.
2. Tahapan Penjajakan  
Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui efek pengantaran terhadap diri konseli.
3. Tahap Penafsiran  
Memberikan makn, melakukan kajian mendalam mengenai informasi dan data yang peneliti dapat dalam tahap penjajakan.
4. Tahap Pembinaan  
Pembinaan mengenai apa yang perlu dikembangkan pada diri konseli layanan yang terarah terdapat pada peran yang nyata dilaksanakan oleh konseli terkait permasalahan.
5. Penilaian  
Tahapan ini merupakan tahapan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui capaian hasil yang telah diberikan layanan, khususnya dari tahap pembinaan. Dimana pada penelitian ini peneliti melakukan 5 kali pertemuan padaputra dan 3 kali pertemuan pada ando.



1. Peserta didik dapat membuat jadwal kapan waktu nya bermain *game*. kapan waktu nya untuk bermain dengan teman di lingkungan nya, kapan waktu nya untuk belajar.
2. Peserta didik dapat menyibukan diri dengan mengikuti organisasi di sekolah atau bermain dengan teman sebaya.
3. Peserta didik dapat mencari hobi baru selain bermain *game*.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Pendekatan, Jenis dan Desain Penelitian

Menurut Gunawan (Kualitatif, 2013) penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pengalaman yang mendalam tentang permasalahan-permasalahan manusia dan sosial, bukan mendeskripsikan bagian permukaan dari suatu realitas sebagaimana yang dilakukan oleh peneliti kuantitatif dengan positivismenya. Berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Penelitian dilakukan dalam latar (*setting*), yang alamiah (*naturalistic*), buan hasil dari perlakuan (*treatment*), ataupun manipulasi variable yang dilibatkan.

Selanjutnya menurut Strauss dan Corbin dalam buku (Nugrahani, 2014) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan.

Kemudian endraswara dalam (Rahardjo & Si, 2017) studi kasus dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu, studi kasus berupa penyimpangan dari kewajaran dan studi kasus ke arah perkembangan yang positif. Studi kasus yang pertama bersifat kuratif dan dapat disebut dengan retrospektif, yang kedua dapat disebut dengan prospektif.

Namun studi kasus dapat mengembangkan suatu analisis mendalam dari sebuah kasus yang tunggal atau ganda, studi kasus dapat berlaku jika terdapat suatu pertanyaan bagaimana (*how*) dan mengapa (*why*) diajukan kepada seperangkat permasalahan pada masa kini yang mustahil dan sedikit sulit dikontrol. (*STUDI KASUS ( CASE STUDY ) Imam Gunawan, n.d.*)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, pengertian metode kualitatif menurut Strauss dan Corbin dalam buku (Nugrahani, 2014) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsional organisasi, gerakan social, atau hubungan kekerabatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung dengan menampilkan apa yang sebenarnya terjadi, peneliian ini dapat menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang terjadi.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif peneliti menggunakan metode studi kasus. Metode ini merupakan cara meneliti gejala social dengan menganalisis kasus secara mendalam dan utuh. Penelitian ini juga memusatkan diri secara intensif pada suatu objek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Kota Cirebon. SMP Negeri 12 berada di jalan jenderal sudirman, gang pendidikan, kelurahan harjamukti, kecamatan harjamukti. Tempat ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian mengenai layanan bimbingan kelompok dalam mengurangi kecanduan *game online*. Waktu penelitian yang dibutuhkan kurang lebih 3 bulan karena dibagi menjadi beberapa tahapan,

## **C. Data dan Sumber data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Menurut (Nugrahani, 2014) data kualitatif merupakan data lunak yang berupa ungkapan, kata, kalimat serta tindakan bujukan merupakan data yang keras yang terdiri dari statistika, seperti dalam penelitian kuantitatif yang dapat diperoleh melalui wawancara, dokumentasi yang di presentasikan oleh peneliti. Disini peneliti menggunakan data peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* mulai dari ringan, sedang, hingga berat di SMP Negeri 12 Kota Cirebon.

Sumber data yang penulis dapatkan berupa data primer dan sekunder yang dimana data primernya yaitu: peserta didik, guru bimbingan konseling dan orang tua peserta didik. Sedangkan untuk data sekundernya disini penulis menggunakan wali kelas, kepala sekolah.

## **D. Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono dalam Skripsi (Dr. Vladimir, 1967) berpendapat bahwa observasi adalah sesuatu yang kompleks, suatu proses yang dapat tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Keduanya merupakan hal yang terpenting yaitu proses-proses pengamatan dan ingatan.

Selanjutnya Sulistyobasuki, dalam (Iii & Penelitian, 2009) peneliti melakukan pengamatan dengan membawa daftar observasi yang telah disusun untuk mengamati peristiwa, kejaidan, pose, dan sejenisnya yang perlu diteliti.

Sedangkan menurut Martin, B. d., "Universal Methods of Design", US: Rockport Publisher, (2012) dalam jurnal (Dwitasari et al., 2020) Observasi partisipan adalah metode etnografi mendalam untuk memahami situasi dan perilaku melalui pengalaman partisipasi keanggotaan dalam suatu kegiatan, konteks, budaya, atau subkultur

Jadi observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipan yang dimana observasi partisipan merupakan suatu proses dimana peneliti ikut ambil bagian dalam kehidupan peserta didik yang yang ingin diobserve, menyelidiki perilaku individu dalam situasi social diantaranya hubungan social dengan masyarakat. (Hasanah, 2017)

Observasi yang diambil peneliti adalah observasi pada perilaku, hasil belajar, pergaulan peserta didik dengan lingkungan sekitar peserta didik

yang mengalami kecanduan *game online*, efek yang di timbulkan akibat bermain *game online*.

## 2. Wawancara

Menurut sudjana dalam skripsi (Dr. Vladimir, 1967) wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui komunikasi langsung (tatap muka) antara piha penanya dengan pihak yang ditanya atau menjawab. Daftar pertanyaan sebaik nya dapat di uji terlebih dahulu sebelum di gunakan. Pelaksanaan wawancara dapat digolongkan menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Selanjutnya Ulber Silalahi mengemukakan dalam (Iii & Penelitian, 2009) wawancara terstruktur dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui secara jelas dan terperinci informasi yang dibutuhkan dan memiliki daftar pertanyaan yang sudah si susun yang akan diberikan kepada responden.

Kemudian menurut Singh (2002) dalam jurnal (L. N. Hakim, 2013) wawancara tersruktur adalah sebuah prosedur sistematis untuk menggali informasi mengenai responden dengan kondisi dimana pertanyaan ditanyakan seecara urut sesuai yang telah disiapkan oleh pewawancara dan jawabannya dapat di rekam dalam bentuk yang terstandarisasi, sedangkan Imam Gunawan, S.Pd., M.Pd., Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik dalam (Engel, 2014) mengatakan bahwa wawancara terstruktur merupakan suatu proses wawancara dengan menggunakan instrument pedoman wawancara tertulis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan oleh pewawancara kepada responden, sistematika dan perumusannya pun sudah tidak dapat diubah-ubah. Wawancara yag di maksud dalam penelitian ini wawancara kepada peserta didik yang mengalami kecanduan *game online*, orang tua peserta didik, guru Bk, dan wali kelas.

## 3. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berebentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbetuk tulisan contohnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Sugiyono dalam skripsi (Dr. Vladimir, 1967).

Untuk mendapatkan data-data yang terkait dengan penelitian ini, maka peneliti menggunakan arsip-arsip yang ada pada guru bk berupa catatan perkembangan peserta didik, foto, audio yang sudah dimiliki peneliti, file-file yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini. Dokumen yang di ambil dalam penelitian ini berupa pendokumentasian dengan foto, rekaman suara, catatan harian.

## E. Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data tidak hanya di gunakan untuk menolak apa yang sudah dituduhkan kepada konsep penelitian kualitaif, penelitian ini tidak bersifat ilmiah, dan pemeriksaan keabsahan data ini merupakan salah satu tahap yang tidak dapat dipisahkan dari penelitian kualitatif. Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif

diantaranya yaitu uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji konfirmabilitas. (Mekarisce & Jambi, n.d.)

#### 1. *Credibility dan transferability*

Menurut (*Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Kualitatif*, n.d.) Cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan :

- a. perpanjangan pengamatan
- b. meningkatkan ketekunan dalam penelitian
- c. Triangulasi
- d. diskusi dengan teman sejawat
- e. analisis kasus negative, dan
- f. membercheck.

Selanjutnya menurut (*Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Kualitatif*, n.d.) pada penelitian kualitatif *transferability* di gunakan agar orang lain dapat memahami hasil dari penelitian ini maka peneliti dapat membuat laporan secara rinci, jelas, sis tematis dan dapat di percaya.

#### 2. *Dependability*

Uji *Dependability* di lakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Caranya dilakukan oleh auditor yang independent, atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Bagaimana peneliti mulai menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti. (*Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Kualitatif*, n.d.)

#### 3. *Confirmability*

Dalam uji *Confirmability* mirip dengan uji *Dependability* sehingga pengujian dapat dilakukan bersama. Menguji *Confirmability* sama saja dengan menguji hasil penelitian, dan dapat dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Dalam penelitian jangan sampai proses tidak ada tetapi hali ada. (*Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Kualitatif*, n.d.)

### **F. Analisis Data**

Dalam analisis data penulis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dimana ketiga analisis ini di bahas oleh Miles dan Huberman. Reduksi data merupakan proses pemusatan perhatian, pemilihan dan penyederhanaan data-data kasar yang di peroleh dari catatan-catatan di lapangan, proses ini berlangsung secara terus menerus selama penelitian ini berlangsung hingga data-data yang dibutuhkan peneliti terkumpul sebagaimana kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi. (Huberman & Miles, 1992)

Selanjutnya penyajian data ialah kegiatan dimana semua informasi yang terkumpul disusun sehingga dapat di tarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Sedangkan untuk penarikan kesimpulan merupakan proses dimana peneliti melakukan upaya penarikan kesimpulan mulai dari pengumpulan data hingga proposisi, kesimpulan ini

harus tetap terbuka, mulai dari yang belum jelas, meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan tokoh. (Huberman & Miles, 1992)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah peneliti mencari subjek yang tepat untuk dijadikan bahan penelitian. Peneliti menemui langsung subjek yang akan diteliti, kemudian berbicara dengan baik-baik sehingga didapatkanlah ijin dari pihak subjek untuk dijadikan bahan penelitian. Setelah adanya kesediaan dari subjek untuk diteliti, maka selanjutnya menentukan waktu yang tepat untuk dilaksanakannya penelitian. Penentuan waktu disepakati pada tanggal 20 februari 2022, 23 maret 2022, 24 maret 2022.

Data pertama didapatkan tanggal 20 februari 2022 dimana peneliti memberikan bimbingan kepada peserta didik pada saat jam pelajaran. Wawancara kedua dilaksanakan di ruangan bk pada tanggal 23 maret 2022 pada pukul 10:00 – 11: 30 WIB. Wawancara terakhir dilaksanakan di ruang guru pada tanggal 24 maret 2022 pada pukul 08:00 – 10:00 WIB.

Konseling individu adalah proses yang terjadi pada seseorang dengan seseorang yang mengakibatkan masalah dan tidak dapat diselesaikan sendiri, dengan seorang profesional yang dapat membantu menyelesaikan masalah. Konseling individu dapat disebut juga sebagai layanan yang memungkinkan peserta didik atau konseli mendapatkan layanan tatap muka secara perorangan dengan guru atau konseli dalam membahas pengentasan masalah pribadi yang dialami konseli menurut Sofyan dalam modul (Heru R, Hasanbasri M, 2012). Layanan konseling individu yang dilaksanakan di SMP Negeri 12 kota Cirebon ini berjalan kurang baik karena pemikiran peserta didik bahwa peserta didik yang di panggil oleh guru bk atau yang masuk keruangan guru bk itu adalah peserta didik yang bermasalah makanya guru bk membuat program yang berbasis online, jadi para peserta didik boleh untuk bercerita atau apapun itu via online bisa melalui telfon, video-call *Direct Message*, bahkan melalui pesan di *facebook*. Untuk beberapa peserta didik layanan konseling online ini sangat membantu peserta didik dalam bercerita dan teman-temannya pun tidak pada menanya mengenai kenapa peserta didik di panggil oleh guru bk atau ke ruangan bk.

Proses layanan konseling individu yang di laksanakan oleh guru bk di SMP Negeri 12 Kota Cirebon yaitu dilakukan secara tatap muka jadi peserta didik dapat menemui guru bk pada saat istirahat dan jam pulang sekolah atau peserta didik yang akan melakukan konseling inidividu biasanya akan di panggil oleh guru bk pada saat jam pelajaran berlangsung, ketika di panggil guru bk harus bisa untuk membuat peserta didik ini nyaman, memeberi tahu tentang asas-asas yang ada di bimbingan

konseling sehingga peserta didik dapat percaya bahwa apa yang akan dia ceritakan tentang masalah yang dia hadapi tidak akan disebarluaskan kepada guru-guru lain, jika peserta didik tidak mau melakukan konseling individu secara tatap muka guru BK juga menyediakan konseling secara online melalui media sosial, kebanyakan dari peserta didik di SMP Negeri 12 Kota Cirebon ini melakukan konseling secara online dan yang melakukan konseling secara offline biasanya peserta didik yang memiliki masalah saja itu pun karena di panggil pada saat jam pelajaran berlangsung.

Pelaksanaan konseling individu yang dilaksanakan untuk mengurangi kecanduan *game online* itu studi kasus di SMP Negeri 12 Kota Cirebon dilakukan pada dua orang peserta didik kelas VII yaitu putra dan ando.

Peserta didik yang bernama Putra berumur 14 tahun dia bersekolah di SMP Negeri 12 kota Cirebon dan dia sekarang menempati kelas VII A, ia berjenis kelamin laki-laki yang memiliki tinggi 160 cm dan berat badan 50 kg, Putra merupakan anak ke 3 dari 3 bersaudara dengan kata lain putra adalah anak bungsu dimana orang tua p memiliki pekerjaan sebagai pedagang, hobi putra adalah bermain bola, berdasarkan wawancara dengan putra bahwa putra memiliki pergaulan sosial yang dimana teman-temannya suka bermain *game online* sehingga ia yang awalnya biasa saja dalam bermain *game online* hingga dia sekarang mengalami kecanduan *game online*, awalnya putra bermain *game online* pada tahun 2017 pertama kali *game* yang ia mainkan adalah *Mobile Legend* dan *game* yang dia mainkan *Free Fire*, bertambahnya durasi bermain *game online* dari yang awalnya 1/2 jam sekarang Putra bisa dapat menghabiskan waktu selama 12 jam dalam sehari.

Faktor yang menyebabkan Putra mengalami kecanduan adalah faktor eksternal dimana putra tidak memiliki teman bermain pada saat ia berada di rumah sehingga putra mencari kesibukan dan kenyamanan dengan bermain *game online*. Putra dapat mengeluarkan uang sebesar Rp.110.000 dalam 1 kali *tp-up*. Putra mendapatkan uang untuk dapat *mentop-up* *diamond* dengan cara mengumpulkan dari uang jajan yang di berikan oleh orang tua, dengan adanya *game online* putra sering tidak mengerjakan tugas, belajar, hingga ia lupa untuk beribadah. Putra lebih suka bermain *game online* dari pada bermain dengan teman sebayanya karena menurutnya *game online* makin kesini *game* yang ada malah semakin seru dan menantang sehingga ia lebih suka untuk bermain *game online*. Putra tau dampak yang akan dialami ketika dia mengalami kecanduan *game online* tetapi tetap saja Putra tidak menghiraukan dampak-dampak yang akan dia alami.

Menurut putra *game online* itu seru dan menyenangkan dengan bermain *game* ia mendapatkan teman baru, putra pernah mengurangi durasi bermain *game* tetapi ia tetap tidak dapat mengurangi bermain dan jika putra tidak bermain *game* dalam jangka waktu lama putra akan

menjadi bete atau gabut, keuntungan yang putra alami selama bermain game yaitu mendapatkan teman baru, mendapatkan uang dengan mengikuti turnamen, kerugian yang didapat yaitu akun nya hilang, akun sering di hack. Orang tua putra pun sudah memberikan peringatan kepada putra mengenai ia yang selalu main *game* dalam jangka waktu lama dan membatasi putra dalam bermain handphone, selain orang tua guru bk juga sudah memberikan layanan agar peserta didik tidak mengalami kecanduan *game online*.

Berawal dari putra yang sering telat masuk sekolah kemudian guru bk mengamati dan mencari tahu alasan mengapa putra sering datang telat ke sekolah, guru bk mencari informasi kepada teman-teman putra kemudian setelah mendapatkan informasi guru bk melakukan pendekatan kepada putra agar pada saat guru bk memanggil untuk melakukan konseling putra tidak takut dan dapat berkata jujur, setelah melakukan pendekatan melalui media sosial dan pada saat sekolah tatap muka, kemudian guru bk memanggil putra pada saat jam pelajaran dan menanyakan apakah yang menyebabkan putra sering telat untuk masuk sekolah dan kadang putra juga tidak mengerjakan pr, guru bk melakukan wawancara kepada putra dan mendapatkan hasil bahwa putra telah kecanduan *game online* di lihat dari hasil wawancara bahwa durasi yang di lakukan putra pada saat bermain *game online* ini sudah dapat mengganggu aktifitas putra dalam kehidupan sehari-hari dan guru bk memberikan nasihat atau memberikan bantuan untuk putra agar tidak mengalami kecanduan *game online game online* yang lebih parah, layanan konseling individu yang di berikan kepada putra dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan mengikuti tahapan-tahapan yang di jelaskan oleh prayitno, dampak yang diberikan layanan konseling individu yaitu putra makin mengetahui apa saja kerugian-kerugian yang akan putra dapatkan jika putra bermain *game online*, mengetahui secara detail dampak apa saja yang akan di timbulkan dalam bermain *game online*. Hasil dari guru bk memberikan layanan ini putra dapat mengatur waktu dalam bermain *game* sehingga durasi bermain *game* yang awalnya 12 jam menjadi lebih sedikit.

Sedangkan peserta didik yang bernama ando dia memiliki tingkat kecanduan game online yang lebih ringan dibandingkan dengan putra, ando merupakan peserta didik yang duduk di kelas VII A dia berusia 13 tahun dia merupakan anak tunggal dari pasangan intan dan helmi, ando memiliki berat badan 55 kg dengan tinggi 160 cm, ando berjenis kelamin laki-laki sekarang dia tinggal bersama kedua orang tua nya di jl. Sudirman, hobi ando bermain bola sedangkan pekerjaan orang tua ando sebagai pedagang di salah satu pusat perbelanjaan di kota Cirebon, berdasarkan wawancara dengan ando bahwa durasi ando dalam bermain *game online* lebih sedikit yaitu 2 jam dari pada putra yang bermain *game online* hingga 12 jam. Ando memiliki agenda dalam kesehariannya sehingga dia lebih sedikit waktu nya untuk bermain *game online*, ando lebih bermain bersama



teman dari pada bermain *game online* karena menurut ando bermain bersama teman itu lebih seru dari pada bermain *game online*, ando mulai bermain *game* sejak ando kelas 4 SD, ando akan bosan jika dalam jangka lama dia tidak bermain *game*.

Faktor yang menjandakan ando kecanduan *game* yaitu faktor lingkungan, ando menghabiskan uang dalam bermain *game* adalah Rp.20.000 perminggu. Ando mengumpulkan uang untuk top-up diamond dengan mengumpulkan uang dari uang jajan yang diberikan kepada ando setiap hari, keuntungan yang ando dapatkan dari bermain *game* yaitu ando dapat mengikuti turnamen yang diadakan di lingkungan rumah atau di online dengan membayar uang pendaftaran dan jika menang akan mendapatkan hadiah dan piala yang akan di kirimkan ke rumah jika itu turnamen online, sedangkan dampak yang dialami oleh ando yaitu berkurangnya waktu belajar, respon dari orang tua ando melihat ando bermain *game* adalah kesal, marah karena dengan adanya *game* ando sering tidak belajar, dan menghabiskan uang yang seharusnya di pake untuk jajan ini malah dipake untuk top-up diamond yang menurut orang tua nya ando itu tidak ada manfaatnya dan membatasi dalam handphone. *Game* yang di mainkan ando pertama kali adalah *mobile legends* dan *game* yang dimainkan ando sampai saat ini adalah *mobile legends* dan *free fir*, yang menarik dari bermain *game* yaitu kita bisa bermain bersama teman-teman dan *gamenya* bagus. dampak yang dapat di rasakan oleh ando dalam pemberian layanan konseling individu yaitu ando semakin mengetahui apa saja kerugian.

Pemberian layanan yang di berikan oleh ando adalah konseling individu yang di lakukan selama 3 kali pertemuan, konseling ini bermula dari ando yang sering bermain *game online* pada saat jam istirahat kemudian guru bk mengahampiri ando dan menanyakan hal apa yang ando lakukan pada saat bermain *hanphone* kemudian ando menjelaskan bahwa ando sedang bermain *game online* dan secara tidak langsung guru bk melakukan pendekatan kepada ando, setelah melakukan pendekatan guru bk memanggil ando untuk keruangan bk pada saat itu juga guru bk melakukan wawancara kepada ando mengenai *game online*, ando menjawab semua pertanyaan secara jujur dan tidak ada yang di tutup-tutupi, setelah melakukan wawancara guru bk menyimpulkan bahwa ando mengalami kecanduan *game online* yang sangat pasif karena durasi bermain *game online* ando lebih sedikit dari pada putra, dampak apa saja yang akan kita alami jika kita kecanduan *game online*, hasil setelah di lakukan nya 2 layanan tersebut maka ando dapat mengatur waktu dalam bermain *game online* dan waktu dalam belajar dll.

## **B. PEMBAHASAN**

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas VII SMP Negeri 12 Kota Cirebon memperoleh gambaran bahwa faktor yang menyebabkan putra dan ando mengalami kecanduan *game online* diantaranya faktor lingkungan, kurangnya perhatian dari orang tua.

Berdasarkan wawancara dengan guru bk maka diperoleh gambaran bahwa putra dan ando jarang mengerjakan tugas dikarenakan bermain *game online*.

Pelaksanaan konseling individu sangatlah penting dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh peserta didik, berdasarkan hasil yang telah didapatkan dalam proses pelaksanaan layanan konseling terdapat beberapa tahapan, diantaranya: pertama tahap awal, kedua tahap pertengahan, dan tahap akhir.

Dengan adanya tahapan-tahapan yang digunakan dalam proses pelaksanaan layanan konseling individu maka pelaksanaannya akan berjalan dengan baik, karena dalam konseling individu tahapan-tahapan yang di gunakan sangatlah erat kaitannya.

Hal ini sesuai dengan yang di kemukakan oleh prayitno (Prayitno, 2017) terdapat 5 tahapan konseling individu yaitu:

1. Tahapan Pengantaran  
Tahap ini dimulai pada awal ineraksi antara konselor dan subjek atau konseli sasarna layanan atau kegiatan.
2. Tahapan Penjajakan  
Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui efek pengantaran terhadap diri konseli.
3. Tahap Penafsiran  
Memberikan makna, melakukan kajian mendalam mengenai informasi dan data yang peneliti dapat dalam tahap penjajakan.
4. Tahap Pembinaan  
Pembinaan mengenai apa yang perlu dikembangkan pada diri konseli layanan yang terarah terdapat pada peran yang nyata dilaksanakan oleh konseli terkait permasalahan.
5. Penilaian  
Tahapan ini merupakan tahapan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui capaian hasil yang telah diberikan layanan, khususnya dari tahap pembinaan.

Layanan konseling individu yang di berikan kepada putra sebanyak 5 kali pertemua dimana pada pertemuan 1 peneliti melakuakan tahapan 1 dan 2 dengan melakukan pendekatan kepada putr seperti menanyakan kabar, menanyakan bagai mana pelajara hari ini, dll. Kemudian peneliti melakukan observasi mengenai putra yang mengalami kecanduan *game online*. Pada pertemuan hari ke 2 peneliti melakukan tahapan ke 3 dimana peneliti mulai mengkaji masalah kecanduan yang di alami putra dan melakukan pendalaman mengenai informasi yang di dapat pada saat melakukan observasi. Pada pertemuan hari ke 3 peneliti masih mengkaji masalah kecanduan yang putra alami. Sedangkan pada pertemuan hari ke 4 peneliti mulai untuk memeberikan layanan konseling individu mengenai masalah kecanduan yang di alami oleh

putra mulai dai faktor yang mempengaruhi kecanduan sampai sejauh mana putra mengetahui *game online*. Dan pada pertemuan hari ke 5 atau hari terakhir peneliti memberikan video yang dapat putra lihat mengenai bahaya kecanduan *game online*, sehingga peneliti dan putra mendapatkan hasil atau solusi yang akan membuat putra tidak kecanduan *game online* secara terus menerus.

Sedangkan layanan konseling individu yang di berikan oleh ando hanya memerlukan 3 kali pertemuan dimana kecanduan *game online* yang dialami ando lebih ringan dari pada kecanduan *game online* yang di alami oleh putra sehingga peneliti melakukan layanan koonseling individu kepada ando selama 3 kali pertemuan dimana pada pertemuan 1 peneliti melakukan pendekatan dengan menanyakan kabar, pelajaran hari ini bagaimana, dll. Sedangkan pada pertemuan ke 2 peneliti melakukan observasi mengenai apa yang menjadi faktor yang menyebabkan ando mengalami *kecanduan game online*, dan peneliti langsung melakukan pendalam mengenai faktor yang menjadi kecanduan itu sendiri. Sedangkan pada pertemuan ke 3 peneliti mulai melakukan konseling individu kepada ando hingga peneliti dan ando memiliki solusi atau cara yang ando akan lakukan untuk berhenti bermain *game online*.

Dapat disimpulkan bahwa didalam pelaksanaan layanan konseling individu di SMP Negeri 12 Kota Cirebon, memiliki beberapa tahapan dlam proses kegiatan pelaksanaan konseling individu diantaranya, tahap awal, pertengahan, dama akhir, dan ketiga tahapan ini sangat erat kaitan nya dengan proses layanan konseling individu, yang di lakukan guru bk pada tahapan awal yaitu melakukan pendekatan ke peserta didik dengan menanyakan kabar, menanyakan kesibukan apa yang peserta didik lakukan setelah pulang sekolah, bagaimana pelajaran hari ini, kemudian dalam tahap yang kedua yaitu tahap pertengahan guru bk memberitahu tentang asas-asas yang ada di bimbingan konseling itu apa saja, waktu pelaksanaan konseling, dengan adanya tahap ini menjelaskan bahwa peserta didik tidak usah khawatir akan masalah yang miliki akan kesebar ke guru-guru lain. Yang terakhir itu ada tahap akhir atau tahap tindakan dimana pada tahap ini guru bk memeberikan solusi atau memberitahu cara-cara agar peserta didik tidak mengalami kecanduan *game online* yang makin parah.

Kendala yang dialami oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu peserta didik kurang menjelaskan secara detail tentang apa yang menyebab kan peserta didik mengalami kecanduan *game online*. *Peserta didik kurang berinteraktif dalam menjawab pertanyaan yang peneliti sampaikan.*

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “layanan konseling individu dalam mengurangi kecanduan *game online* (studi kasus di SMP Negeri 12 Kota Cirebon)” dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat dikurangi dengan layanan konseling individu, dengan adanya layanan ini peserta didik dapat mengurangi durasi bermain yang awalnya 12 jam atau 2 jam menjadi 1 jam, layanan ini sangat membantu peserta didik dengan mendapatkan solusi dalam mengatur waktu agar peserta didik tidak mengalami kecanduan yang lebih parah dari sebelumnya.

Layanan konseling individu yang dilakukan oleh guru bk di SMP Negeri 12 Kota Cirebon sangat lah mengikuti zaman karena guru bk membuat program untuk layanan konseling online dan layanan konseling offline atau tatap muka, dimana layanan konseling online dilaksanakan oleh peserta didik yang malu untuk datang ke ruangan bk atau peserta didik yang tidak mau teman-temannya tau kalo dia sedang konseling kepada guru bk dan layanan konseling individu secara offline atau tatap muka dilakukan kepada peserta didik yang memiliki masalah di sekolah sehingga guru bk memanggil peserta didik pada saat jam pelajaran berlangsung.

Tahapan yang dilakukan guru bk di SMP Negeri 12 Kota Cirebon dalam melaksanakan konseling individu ini mengikuti Willis yang di mana pada tahapan awal guru bk membangun *rapport* kepada peserta didik dengan menanyakan kabar, pelajaran di sekolah bagaimana, kesibukan setelah sekolah apa, dll. Tahap kedua yaitu tahap pertengahan dimana pada tahap ini guru bk menjelaskan asas-asas yang ada di bimbingan konseling, waktu yang digunakan pada saat konseling. Sedangkan tahap terakhir yaitu tahap akhir dalam tahap ini guru bk dan peserta didik menemukan solusi atau cara-cara untuk peserta didik dalam mengurangi kecanduan *game online*. Selain menggunakan tahapan dari Willis guru bk juga menggunakan tahapan dari Prayitno sebagai berikut:

1. Tahapan Pengantaran  
Tahap ini dimulai pada awal interaksi antara konselor dan subjek atau konseli sasaran layanan atau kegiatan.
2. Tahapan Penjajakan  
Tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui efek pengantaran terhadap diri konseli.
3. Tahap Penafsiran  
Memberikan makna, melakukan kajian mendalam mengenai informasi dan data yang peneliti dapat dalam tahap penjajakan.
4. Tahap Pembinaan

Pembinaan mengenai apa yang perlu dikembangkan pada diri konseli layanan yang terarah terdapat pada peran yang nyata dilaksanakan oleh konseli terkait permasalahan.

5. Penilaian

Tahapan ini merupakan tahapan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui capaian hasil yang telah diberikan layanan, khususnya dari tahap pembinaan.

## **B. SARAN**

1. Kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah teknik yang di gunakan atau pendekatan yang di gunakan agar dapat lebih hasil wawancara nya mendapatkan hasil yang lebih terbuka, menambahkan tingkatan-tingkatan dalam kecanduan *game online*.
2. Pihak sekolah hendaknya lebih memerhatikan peserta didik yang bermain *game online* entah itu pasif atau aktif karena untuk zama ini *game online* sangatlah di sukai oleh para peserta didik dan agar para peserta didik tidak mengalami kecanduan yang menyebabkan kejiwaan.
3. Guru bimbingan konseling sebaiknya lebih sering memberikan layanan informasi atau layanan klasikal untuk membahas *game online* agar meminimalisir terjadinya kecanduan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20.  
<https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Ahmad Putra. (2019). Dakwah Melalui Konseling Individu. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 97–111.  
<https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1201>
- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22–37.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15042/13616>
- Dewa Ketut Sukardi. (2008). *.Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Untuk Memperoleh Angka Kredit* (Ed. Revisi). Rineka Cipta.
- Dr. Vladimir, V. F. (1967). No Title No Title No Title. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Dwitasari, P., Darmawati, N. O., Noordyanto, N., Sittasya, V. A., Zulraniyah, W., Raihanah, F. D., & Karim, A. (2020). *Penggunaan Metode Observasi Partisipan untuk Mengidentifikasi Permasalahan Operasional Suroboyo Bus Rute Merr-ITS*. 19(2), 53–57.
- Engel. (2014). No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3, 103–111.
- Hakim, I. M. (2021). *ANALISA PENGGUNAAN INTERNET DI DUSUN MONTONG ATAS*. UNIVERSITAS BUMIGORA.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi*, 4(2), 165–172.  
<https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>
- Haolah, S. (2018). Pentingnya Kualitas Pribadi Konselor Dalam Pelaksanaan Konseling Individual. *Jurnal Fokus*, 1(6)(November), 1–23.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.  
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Heru R, Hasanbasri M, et al. (2012). *Modul Konseling* :
- Huberman, & Miles. (1992). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif.

- Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998).
- li, B. A. B. (2012). *No Title*.
- lii, B. A. B., & Penelitian, M. (2009). *No Title*. 27–42.
- Kelas, S., Smp, V. C., & Bengkulu, N. K. (n.d.). *ISSN 2599-1221 (Cetak) ISSN 2620-5343 (Online) [https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j\\_consilia](https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia)*. 3(3), 262–270.
- Kualitatif, M. P. (2013). *Imam Gunawan*. 1–14.
- Mairistia, R. (2020). Kecanduan Game Online Dan Penanganannya. *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Madya Sabang*, 70.
- Mekarisce, A. A., & Jambi, U. (n.d.). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health*. 12(33).
- Nija, Y. I., & Lianawati, A. (2020). Bimbingan kelompok teknik self control efektif mengurangi kecanduan game online siswa SMA Sejahtera Surabaya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 154–160.  
<https://doi.org/10.26539/terapeutik-42428>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.  
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugrahani, F. (2014). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *信阳师范学院*, 1(1), 305.
- Pekanbaru, K. T. (n.d.). *accidental sampling*. 4(1), 1–13.
- Pengujian validitas dan reliabilitas Penelitian Kualitatif*. (n.d.). 1.
- Pradipta Nugrahanto. (2008). *Tips& Memilih Game untuk Anak*. YRAMA WIDYA. <http://opacdpkbengkayangkab.perpusnas.go.id/detail-opac?id=1777>
- Prayitno. (2017). *Konseling profesional yang berhasil : layanan dan kegiatan pendukung* (Cetakan ke). PT RajaGrafindo Persada, 2017 Hak cipta 2017, pada penulis [tempat cetak tidak teridentifikasi] : Kharisma Putra Utama Offset, 2017.
- Priyatno, A. E. (2015). *DASAR-DASR BIMBINGAN DAN KONSELING* (3rd ed.). Rineka Cipta.

- Rahardjo, H. M., & Si, M. (2017). *STUDI KASUS DALAM PENELITIAN KUALITATIF: KONSEP DAN PROSEDURNYA* oleh.
- Santrock, W. J. (2012). *Life-Span Development Jilid 1 : Perkembangan Masa-hidup* (Novietha I. Sallama (Ed.); Ed.13.). Jakarta : Erlangga, 2012.
- STUDI KASUS ( CASE STUDY )* Imam Gunawan. (n.d.).
- Trisilia, L. (2012). *Kecanduan Menggunakan Blackberry Service*.
- VITNALIA, R. (2013). Penerapan Konseling Kelompok Realita untuk Membantu Menangani Kecanduan Game Onlie pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Krian. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling UNESA*, 1(1).
- Walimsyah Sitorus, M. (2021). Konseling Individu Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Korban Kekerasan Di Madrasah Ibtidaiyah Al - Afkari. *Journal Research and Education Studies*, 1(1), 32–37.
- Zulamri, Z. (2019). Pengaruh Layanan Konseling Individual Terhadap Keterbukaan Diri (Self Disclosure) Remaja Di Lembaga Pembinaan Khusus Anak Klas II B Pekanbaru. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 19. <https://doi.org/10.22373/taujih.v2i2.6526>



## Lampiran - lampiran

### Instrumen

#### a. Pedoman wawancara

##### Siswa

- 1) Bagaimana Anda mengetahui tentang *game online*?
- 2) Dalam satu hari berapa lama biasanya main *game online*?
- 3) Menurut anda apakah aktivitas bermain *game* dapat mengganggu aktivitas belajar anda, serta aktivitas lain nya?
- 4) Apakah anda pernah mengabaikan hal-hal penting dalam hidup kamu karena bermain *game online*?
- 5) Apakah kamu pernah membolos sekolah karena bermain *game online*?
- 6) Lebih enak mana bermain *game* atau bermain dengan teman?
- 7) Pernah gak bersikap cuek atau menolak permintaan karena sudah fokus bermain?
- 8) Berapa banyak uang yang anda habiskan buat bermain *game online*?
- 9) Bagaimana perasaan kamu jika bermain *game online*?
- 10) Apakah kamu pernah mencoba mengurangi aktivitas bermain?
- 11) Andaikan kamu tidak bisa main *game* dalam waktu yang lama, apa yang kamu rasakan?
- 12) Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?
- 13) Dengan siapa anda bermain *game online*?
- 14) Apa yang menarik dari *game online*?
- 15) *Game online* apa yang lebih sering di mainkan saat ini?
- 16) Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?
- 17) Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?
- 18) Faktor apa yang menyebabkan kan anda bermain *game online*?
- 19) Dampak apa saja yang anda alami dalam bermain *game online*?

##### Guru BK

- 1) Apakah di Smp Negeri 12 Cirebon, diperbolehkan membawa HP?
- 2) Apakah ibu pernah menemukan/menjumpai siswa yang dia bermain *game online* di sekolah?
- 3) Bagaimana sikap ibu dan apakah pernah ada khusus yang menyangkut siswa dengan *game online*?
- 4) Bagaimana upaya ibu selaku guru BK, mengatasi siswa yang kecanduan / ada indikasi kecanduan *game online* tersebut?
- 5) Apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini?

- 6) Apakah ada kerjasama antara guru bimbingan dan konseling dengan guru mata pelajaran lainnya?
- 7) Bagaimana pemberian layanan ibu dalam mengurangi peserta didik yang kecanduan *game online*?
- 8) Apakah ibu memiliki kendala dalam memberikan layanan?

#### Orang Tua

- 1) Apakah orang tua selalu memberikan perhatian dan nasehat kepada anak yang bermain *game online*?
- 2) Bagaimana upaya dari informan dalam mengatasi anak yang bermain *game online*?
- 3) Bagaimana orang tua memberikan layanan kepada anak yang kecanduan *game online*?
- 4) Apa saja aktifitas anak di rumah?
- 5) Bagaimana pola asuh yang di berikan kepada anak?

#### Wali Kelas

- 1) Bagaimana pendapat ibu tentang peserta didik yang kecanduan *game online*?
- 2) Apakah ada layanan yang diberikan oleh wali kelas terhadap peserta didik yang kecanduan *game online*?
- 3) Apa saja Faktor yang menjadikan peserta didik itu kecanduan *game online*?
- 4) Pada saat jam kosong apakah peserta didik mendatangi wali kelas untuk minta guru lain mengisi jam kosong?
- 5) Bagaimana peraturan tentang hp di pelajaran ibu?

## Hasil Verbatim

### Verbatim wawancara responden 1

Identitas responden

Nama : putra

Jenis kelamin : laki-laki

Status : peserta didik

Konselor : Assalamualaikum
putra : waaliakumsalam
konselor : selamat pagi
putra : pagi
konselor : mohon maaf mengganggu waktu belajarnya, perkenalan dulu mungkin biar lebih enak saya Halimah Nitami mahasiswi bimbingan konseling, ade bisa panggil saya dengan sebutan kaka, kaka di sini sedang mengerjakan skripsi dan perlu bantuannya untuk kita wawancara buat membantu pengerjaan skripsi saya. Mungkin biar lebih akrab boleh ade perkenalkan diri terlebih dahulu?
putra : ohh, ok saya putra
konselor : kalo boleh tau putra kelas brapa?
konselor : kalo boleh tau putra kelas brapa?
putra : saya kelas VII ka
konselor : berarti baru mulai sekolah offline ya
putra : iya ka betul
konselor : ok boleh engga kalo kaka mulai wawancara nya sekarang?
putra : boleh ka
Konselor : sebelum mulai wawancara di sini kaka mau ngasih tau ke putra kalo durasi buat wawancara nya itu 40 menit, terus kaka mau ngasih tau apa aja sih asas-asas yang ada di bimbingan konseling, asas-asas di bimbingan konseling itu ada 12 di dalam 12 asas ini ada yang nama nya asas kerahasiaan jadi putra engga usah khawatir kalo nanti masalah putra akan tersebar, kaka di sini akan menyimpan rahasia putra dengan baik, selain asas kerahasiaan di bimbingan konseling juga ada yang nama nya asas keterbukaan maksudnya itu putra harus bisa terbuka sama kaka dan kalo bisa jangan ada yang di tutup-tupin, terus ada asas kesukarelaan maksudnya dari asas ini itu kaka engga akan memaksa putra untuk bercerita ke kaka, jadi asas ini tuh ini nya putra secara sukarela ke kaka untuk menceritakan masalah putra dan tanpa adanya paksaan.
putra : ok ka putra paham
konselor : ok kaka mulai ya wawancaranya, gimana menurut pendapat putra tentang sekolah tatap muka?

putra : hm... menurut saya seru ko ka, putra jadi tau muka temen-temn putra yang dari awal masuk Cuma liat lewat zoom sekarang malah ketemu tapi ada yang engga seru nya juga
konselor : hal apa yang bikin putra merasa engga seru?
putra : engga seru nya putra engga bisa liat temen-temen yang full 1 kelas, kan sekarang sistem nya masih sesi-sesian ka
konselor : oh iya juga
konselor : hm.. Kaka boleh tanya ke putra engga?
putra : boleh ka apa?
konselor : putra tau tentang game online engga?
putra : tau ka
konselor : kaka mau tanya menurut putra game online itu apa?
putra : game online menurut putra ya permainan yang seru ka
konselor : seru nya gimana nih?
putra : seru nya ya kita bisa kenal sama orang-orang baru terus dapet temen baru.
konsleor : wah berarti putra punya banyak temen baru ya?
putra : iya dong ka
konselor : kaka mau nanya putra tau game online itu dari siapa?
putra : dari temen bu
konselor : jadi temen yang ngasih tau tentang game online ke putra?
putra : iya ka
konselor : kaka mau tanya brapa lama putra main game dalam sehari?
putra : hmm.. Bntr bu putra itung dulu
konselor : ok
putra : putra main game itu satu hari bisa nyampe 12 jam ka
konselor : wahh lama ya 12 jam itu putra main dari pagi sampe malem atau istirahat dulu terus main lagi?
putra : istirahat dulu ka
konselor : ok, dengan putra main game trus menurut putra aktifitas yang lain bakal keganggu engga sih?
putra : keganggu sih ka
konselor : emang aktifitas apa aja yang keganggu nya?
putra : belajar, solat, ngerjain tugas
konselor : wah berarti putra engga pernah ngerjain tugas ya?
putra : ngerjain ko ka tapi kadang ngerjain nya di sekolah kadang juga engga ngerjain
konselor : pernah engga putra ngabain hal-hal yang menurut putra penting
putra : pernah ka kaya solat, terus kalo mamah nyuruh pasti putra jawab nanti gitu
konselor : kalo putra pernah bolos sekolah engga gara-gara main game?
putra : engga ka, tapi putra seing dateng telat kalo ke sekolah gara-gara malem nya main game

knselor : kalo kaka boleh tau putra kalo main game sampe jam brapa?
putra : sampe jam 3 atau jam 4an ka
konselor : terus putra tidur nya jam brapa?
putra : ya kadang jam set 5 baru tidur terus jam 7 baru bangun atau jam set 7 baru bangun
konselor : emang rumah putra jauh dari sekolah?
putra : lumayan jauh ka makanya klo putra bangun jam 7 atau setengah 7 putra selalu telat ke sekolah
konsleor : menurut putra lebih enak mana maina sama temen-temen atau main game?
putra : main game ka
konselor : kenapa putra lebih milih main game dari pada main sama teman-teman?
putra : ya kan di rumah putra engga punya temen main bu jadi yaudh main game aja
konselor : pernah engga putra bersikap cue atau menolak permintaan orang tua gara-gara lagi asik main game?
putra : pernah ka kalo mamah minta tolong ke warung atau kalo di mintain tolong buat angakatin jemuran
konselor : putra main game pasti mngelurkan uang kan, kalo kaka boleh tau brapa banyak uang yang putra abisin buat main game?
putra : biasanya kalo top-up itu Rp. 110.000
konselor : terus kalo top-up uang nya dari mana?
putra : ya ngumpulin ka, kalo mamah ngasih uang jajan ya putra kumpulin buat top-up
konselor : orang tua putra tau tentang putra yang suka top-up untuk game?
putra : engga tau ka, kalo tau ya nanti di marahin
konselor : gimana perasaan putra kalo engga main game?
putra : ya males ka
konselor : pernah engga putra ngurangin durasi putra dalam bermain game?
putra : pernah ka, ya hasil nya bisa sih
konselor : dari kapan putra main game online?
putra : dari 2017 ka
konselor : putra kalo main game sama siapa?
putra : sama temen-temen ka
konselor : temen-temen rumah atau temen-temen di game?
putra : kada temen-temen rumah kadang juga dara orang yang ngundang gitu
konselor : menurut putra apa yang menarik dari game?
putra : banyak temen
konselor : untuk sekarang kaka mau tanya game apa yang sering putra main kan?
putra : Free Fire

konselor : game pertama yang putra mainin apa?
putra : Mobile Lagend
konselor : menurut putra ada engga sih keuntungan dari main game?
putra : ada bu, keuntungan nya itu saya bisa dapet uang dari game
konselor : wah gimana caranya putra dapet uang dari game?
putra : biasanya dapet uang kalo saya menang dalam turnamen ka, atau kalo saya jual akun saya ke orang dengan syarat pangkat di game nya harus tinggi.
konselor : kalo keruugian nya ada engga?
putra : ada banyak ka
konselor : apa aja emang kerugian nya?
putra : akun nya ilang, diamond nya ilang, uang nya abis kalo beli diamond.
konselor : kalo ibu boleh tau ada engga sih faktor yang bikin putra kecanduan game ?
putra : faktor nya sih dari lingkungan bu, terus juga putra kalo di rumah engga ada temen jadi main game aja, sama faktor dari keluarga karena orang tua kerja jadi main game aja.
konselor : ok mungkin kita udah banyak ngobrol nih tentang putra yang main game online mungkin samapai sini dulu wawancaranya, kaka mengucapkan trimakasih kepada putra karena udh mau meluangkan waktu nya buat kakak wawancara, kaka akhiri pores wawancara ini pada pagi hari wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
putra : waaliakumsalam, semoga sukses ka
konselor : terimakasih.

## Verbatim wawancara responden 2

Identitas responden

Nama : ando

Jenis kelamin : laki-laki

Status : peserta didik

Konselor : Assalamualaikum
ando : waaliakumsalam
konselor : selamat pagi
ando : pagi
konselor : mohon maaf mengganggu waktu belajarnya, perkenalan dulu mungkin biar lebihh enak saya Halimah Nitami mahasiswi bimbingan konseling, ade bisa panggil saya dengan sebutan kaka, kaka di sini sedang mengerjakan skripsi danperlu bantuannya untuk kita wawancara buat membantu pengerjaan skripsi saya. Mungkin biar lebih akrab boleh ade perkenalkan diri telebih dahulu?

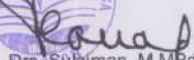
ando : ohh, ok saya ando
konselor : kalo boleh tau ando kelas brapa?
ando : saya kelas VII ka
konsleor : berarti baru mulai sekolah offline ya
ando : iya ka betul
konselor : ok boleh engga kalo kaka mulai wawancara nya sekarang?
ando : boleh ka
Konselor : sebelum mulai wawancara di sini kaka mau ngasih tau ke putra kalo durasi buat wawancara nya itu 40 menit, terus kaka mau ngaish tau apa aja sih asas-asas yang ada di bimbingan konseling, asas-asas di bimbingan konseling itu ada 12 di dalam 12 asas ini ada yang nama nya asas kerahasiaan jadi ando engga usah khawatir kalo nanti masalah putra akan kesebar, kaka di sini akan menyimpan rahasia putra dengan baik, selain asas kerahasiaan di bimbingan konseling juga ada yang nama nya asas keterbukaan maksudnya itu putra harus bisa terbuka sama kaka dan kalo bisa jangan ada yang di tutup-tupin, terus ada asas kesukarelaan makudnya dari asas ini itu kaka engga akan memaksa ando untuk bercerita ke kaka, jadi asas ini tuh ini nya putra secara sukarela ke kaka untuk menceritakan masalah putra dan tanpa adanya paksaan.
ando : ok ka ando paham
konselor : ok kaka mulai ya wawancaranya, gimana menurut pendapat ando tentang sekolah tatap muka?
ando : hm... menurut saya seru ko ka, ando jadi tau muka temen-temn ando yang dari awal masuk Cuma liat lewat zoom sekarang malah ketemu.
konselor : oh iya juga
konselor : hm.. Kaka boleh tanya ke ando engga?
ando : boleh ka apa?
konselor : ando tau tentang game online engga?
ando : tau ka
konselor : kaka mau tanya menurut ando game online itu apa?
ando : seru
konselor : seru nya gimana nih?
ando : seru nya ya kita bisa kenal sama orang-orang baru terus dapet temen baru
konsleor : wah berarti ando punya banyak temen baru ya?
ando : iya dong ka
konselor : kaka mau nanya ando tau game online itu dari siapa?
ando : dari temen ka
konselor : jadi temen yang ngasih tau tentang game online ke ando?
ando : iya ka
konselor : kaka mau tanya brapa lama ando main game dalam sehari?
ando : ando main game dalam satu hari itu 3 jam
konselor : ok, dengan ando main game trus menurut putra aktifitas yang lain bakal keganggu engga sih?

ando : keganggu sih ka
konselor : emang aktifitas apa aja yang keganggu nya?
ando : bersih-bersih rumah, belajar
konselor : pernah engga ando ngabain hal-hal yang menurut putra penting
ando : pernah ka kaya di suruh sama orang tua
konselor : kalo ando pernah bolos sekolah engga gara-gara main game?
ando : engga ka
konselor : kalo kaka boleh tau ando kalo main game sampe jam brapa?
ando : sampe jam 9 malem
konselor : menurut ando lebih enak mana maina sama temen-temen atau main game?
ando : main sama temen
konselor : kenapa ando lebih memilih main sama teman-teman?
ando : main sama teman-teman lebih suru dari pada main game
konselor : pernah engga ando bersikap cue atau menolak permintaan orang tua gara-gara lagi asik main game?
ando : pernah ka kalo mamah minta tolong ke warung.
konselor : ando main game pasti mengeluarkan uang kan, kalo kaka boleh tau brapa banyak uang yang ando abisin buat main game?
ando : biasanya setiap minggu kalo top-up Rp.20.000
konselor : terus kalo top-up uang nya dari mana?
ando : ya ngumpulin ka, kalo mamah ngasih uang jajan ya ando kumpulin buat top-up
konselor : orang tua ando tau tentang putra yang suka top-up untuk game?
ando : engga tau ka, kalo tau ya nanti di marahin
konselor : gimana perasaan ando kalo engga main game?
ando : ya bosan ka
konselor : pernah engga ando ngurangin durasi putra dalam bermain game?
ando : pernah ka, malah ando pernah 1 hari engga main game
konselor : dari kapan ando main game online?
putra : dari SD
konselor : ando kalo main game sama siapa?
ando : sama temen-temen ka
konselor : temen-temen rumah atau temen-temen di game?
Ando : kada temen-temen rumah kadang juga dara orang yang ngundang gitu
konselor : menurut ando apa yang menarik dari game?
ando : yang menarik dari game ya bisa main sama temen-temen, permainan nya bagus
Konselor : permainan bagus yang bagaimana?
Ando : ya bisa tembak-tembakkan terus juga game nya makin seru



konselor : untuk sekarang kaka mau tanya game apa yang sering ando main kan?
ando : Mobile Legend
konselor : game pertama yang ando mainin apa?
ando : Free Fire
konselor : menurut ando ada engga sih keuntungan dari main game?
ando : ada bu, keuntungannya itu saya bisa dapet uang dari game
konselor : wah gimana caranya ando dapet uang dari game?
ando : biasanya dapet uang kalo saya menang dalam turnamen ka, atau kalo saya jual akun saya ke orang dengan syarat pangkat di game nya harus tinggi.
konselor : kalo kerugian nya ada engga?
ando : engga ada sih
konselor : kalo ibu boleh tau ada engga sih faktor yang bikin ando kecanduan game ?
ando: faktor nya sih dari lingkungan bu soalnya temen-temen pada main game.
konselor : ok mungkin kita udah banyak ngobrol nih tentang ando yang main game online mungkin samapai sini dulu wawancaranya, kaka mengucapkan trimakasih kepada ando karena udh mau meluangkan waktunya buat kakak wawancara, kaka akhiri pores wawancara ini pada pagi hari wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
ando : waaliakumsalam, semoga sukses ka
konselor : terimakasih.

**Surat Izin / Keterangan telah melakukan Penelitian**  
**1. Surat Permohonan Penelitian**

	<b>INSTITUT AGAMA ISLAM BUNGA BANGSA CIREBON</b> <b>IAI BBC CIREBON</b> SK. Dirjen Pendis Perubahan Bentuk Institut No. 3456 Tahun 2015 Terakreditasi BAN-PT No. 553/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2015 Kampus : Jln. Widarasan III-Tuparev-Cirebon Telp. 0231-248215 Web : www.iaibbc.ac.id Email : steibbc.cirebon@gmail.com	<small>Program Pascasarjana 12. Manajemen Pendidikan Islam  Fakultas Pendidikan 11. Pendidikan Agama Islam 10. Pendidikan Bahasa dan Sastra 9. Pendidikan Bahasa dan Sastra 8. Pendidikan Bahasa dan Sastra 7. Pendidikan Bahasa dan Sastra 6. Pendidikan Bahasa dan Sastra 5. Pendidikan Bahasa dan Sastra 4. Pendidikan Bahasa dan Sastra 3. Pendidikan Bahasa dan Sastra 2. Pendidikan Bahasa dan Sastra 1. Pendidikan Bahasa dan Sastra  Fakultas Ekonomi dan Bisnis 11. Ekonomi Syariah 10. Manajemen 9. Manajemen 8. Manajemen 7. Manajemen 6. Manajemen 5. Manajemen 4. Manajemen 3. Manajemen 2. Manajemen 1. Manajemen  Fakultas Hukum dan Komunikasi 11. Hukum Islam 10. Hukum Islam 9. Hukum Islam 8. Hukum Islam 7. Hukum Islam 6. Hukum Islam 5. Hukum Islam 4. Hukum Islam 3. Hukum Islam 2. Hukum Islam 1. Hukum Islam  Fakultas Sains 11. Sains 10. Sains 9. Sains 8. Sains 7. Sains 6. Sains 5. Sains 4. Sains 3. Sains 2. Sains 1. Sains</small>
Nomor	: 0995/IAI-BBC/III/2022	
Lampiran	: -	
Perihal	: Izin Penelitian	
<b>Kepada Yth.</b> <b>Bapak/Ibu Kepala SMP NEGERI12 KOTA CIREBON</b> di Tempat		
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dalam rangka penyelesaian studi pada Progam Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian sidang. Sehubungan hal tersebut bersama ini kami mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan izin kepada: Nama : HALIMAH NITAMI NIM : 2018.9.2.1.00067 Alamat : Jl. Jenderal sudirman gg. Adil raya, cileres,kota cirebon		
Untuk melakukan penelitian di sekolah / lingkungan kerja bapak / ibu sebagai bahan kajian dalam proses penyusunan Skripsi, dengan judul: <b>"LAYANAN KONSELING INDIVIDU DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI KASUS SMP NEGERI 12 KOTA CIREBON)"</b>		
Adapun waktu penelitian pada tanggal 23 Maret 2022 s.d 23 Mei 2022.		
Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
Cirebon, 23 Maret 2022 Wakil Rektor I,  Drs. Sulaiman, M.MPd. NIDN. 2118096201		

## 2. Surat Balasan Penelitian dari SMP Negeri 12 Kota Cirebon

**PEMERINTAH DAERAH KOTA CIREBON**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 12 KOTA CIREBON**  
*Jalan Jendral Sudirman Gg. Pendidikan No. 07 Telp.484256 Cirebon 45143*

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
Nomor : 421/ /dt /S.Ket/SMPN.12

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala SMP Negeri 12 Kota Cirebon menerangkan bahwa :

Nama : **HALIMAH NITAMI**  
NIM : 2018.9.2.1.00067  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah

Adalah benar mahasiswa IAI Bunga Bangsa Cirebon yang telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 12 Kota Cirebon dari tanggal 23 Maret 2022 – 23 Mei 2022 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

***"Layanan Konseling Individu Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online (Studi Kasus) SMP Negeri 12 Kota Cirebon"***

Demikian surat persetujuan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cirebon, Mei 2022  
Kepala SMPN 12 Kota Cirebon

  
**Hj. Iis Nur'aeni, S.Pd., M.Pd.I.**  
NIP. 19730920 199703 2 004

**Biodata Penulis**

Penulis di lahirkan di rumah bersalin sejahtera Cirebon, Kota Cirebon pada tanggal 29 maret 2000, pukul 07:10 WIB, penulis adalah anak ke 2 dari 2 bersudara dari pasangan bapak I Komang Sutantha Sumawan dan ibu Komariah. Penulis beralamat di jl. Jenderal sudirman cileres, kecamatan harjamukti, kelurahan kalijaga kota Cirebon. Penulis dapat dihubungi melalui email [halimahnitami@gmail.com](mailto:halimahnitami@gmail.com).

Penulis menempuh pendidikan formal di TK Al-Wathoniyah kota Cirebon pada tahun 2004 sampai tahun 2006, lalu melanjutkan pendidikan di SD Negeri Penggung 1 dari tahun 2006 sampai 2012. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan di SMP Negeri 16 Kota Cirebon dari tahun 2012 sampai tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan di SMA Negeri 7 Kota Cirebon dari tahun 2015 dan lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis diterima di Institut Agama Islma Bunga Bangsa Cirebon pada fakultas Tarbiyah program studi Bimbingan Konseling Pendidikan islam melalui jalur mandiri pada tahun ajaran 2018/2019.