

**PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN GAME *ONLINE* SISWA KELAS XI
SMK BINA SATRIA MEDAN T.P 2020/2021**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Bimbingan dan Konseling*

OLEH

WANNA SARI
NPM. 1402080210



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, Tanggal 17 Desember 2021, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Wanna Sari
N.P.M : 1402080210
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Peran dan Bimbingan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

Sekretaris


Dr. Hj. Desi Kesuma Nst, SS, M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Gusman Lesmana, S.Pd, M.Pd
2. Dra. Jamila, M.Pd
3. Drs. Zaharuddin Nur, MM

1.

3.

2.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

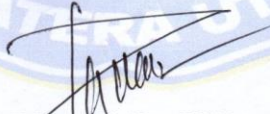
Nama Lengkap : Wanna Sari
N.P.M : 1402080210
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Peran Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021

sudah layak disidangkan.

Medan, 29 November 2021

Disetujui oleh:

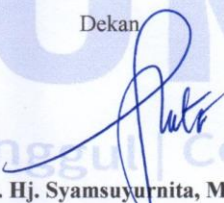
Pembimbing

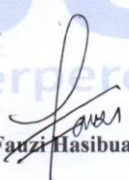

Drs. Zaharuddin Nur, M.M

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

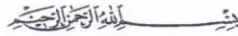

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd


Mhd. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Wanna Sari
N.P.M : 1402080210
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Peran Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
27 Nov 2021	Memperbaiki laporan pelaksanaan - riset dan memperbaiki data - data dalam riset.		
26 Nov 2021	Memperbaiki tentang kata - kata dalam wawancara.		
29 Nov 2021	Ditetujui Untuk sedang skripsi/ Mega Cigau.		

Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

Mhd. Fauzi Hasbuan, S.Pd., M.Pd

Medan, 24 November 2021
Dosen Pembimbing Skripsi

Drs. Zaharuddin Nur, M.M



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan
 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : WANNA SARI
 NPM : 1402080210
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **Peran Bimbingan Konseling Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



Wanna Sari

WANNA SARI

ABSTRAK

Wanna Sari , NPM. 1402080210. Peran Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengurangi Kecanduan Game *Online* Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021. Skripsi, FKIP UMSU. 2022

Tujuan penelitian ini adalah Pemicu kecanduan Game *Online* yang dialami oleh kelas XI di SMK Bina Satria Medan. Untuk mengetahui bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam mengurangi kecanduan Game *Online* Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Layanan bimbingan konseling yang digunakan dalam penelitian ini semua bentuk layanan bimbingan konseling sesuai kebutuhan konseli. Adapun hasil penelitian menunjukkan pemicu main *game online* pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan dipicu oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pemicu dari faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat. Upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan diantara lain menerapkan semua layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, adanya kerja sesama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan/wawasan tentang *game online*.

Kata Kunci: Peran Bimbingan dan Konseling, Mengurangi Kecanduan Game *Online*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan ridha, rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata (S1) di Universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dalam hal isi maupun pemakaian bahasa, sehingga penulis memohon kritikan yang membangun untuk penulisan selanjutnya.

Dengan pengetahuan dan pengalaman yang sangat terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peran Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Game *Online* Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021”**. Berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Ikhwan Saleh Lubis** dan Ibunda **Nur Aisyah Nasution** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti- hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah

orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak M. Fauzi Hasibuan, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling sekaligus dosen pembimbing yang Selalu Memberikan Pengarahan Kepada Penulis Sebagai Anak Didiknya Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Sri Ngayomi YW, S.Psi, M.Psi selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Drs. Zaharuddin Nur, MM selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk penulis.
6. Seluruh Staff pengajar Pendidikan Bimbingan dan konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pembelajaran dan pengarahan kepada penulis.
7. Seluruh Staff biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membantu kelancaran urusan administrasi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Kepada seluruh Teman-teman terbaik dan sejawat seperjuangan, seluruh mahasiswa BK B Sore Bimbingan dan Konseling yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas kebersamaannya selama ini.

Jika ada tulisan dalam skripsi ini yang kurang jelas atau salah ketik, penulis mohon maaf lahir dan batin, karena setiap insan pasti ada salah dan khilaf. Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata diharapkan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan pengetahuan bagi penulis. Amiin.

Medan, September 2021

Penulis,

WANNA SARI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis.....	9
1. Guru Bimbingan dan Konseling	9
1.1 Pengertian Guru Bimbingan dan Konseling	9
1.2 Peran dan Fungsi Guru Bimbingan dan Konseling.....	10
1.3 Tugas Guru Bimbingan dan Konseling.....	13
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	16
2.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	17
2.2 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	19
2.3 Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	20
2.4 Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2.5 Dampak Negatif Kecanduan <i>Game online</i>	24
2.6 Mencegah Dampak <i>Game Online</i>	26

2.7 Cara Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i>	27
2.8 Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i>	29
2.9 Gejala Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	30
B. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	33
D. Metode Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Umum Sekolah	39
B. Deskripsi Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi. Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat berkembang secara baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian anak, baik luar dan sekolah yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan diluar sekolah dapat terjadi dalam keluarga dan di dalam masyarakat. Jadi, pendidikan itu berlangsung seumur hidup dimulai dari keluarga kemudian diteruskan dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Sebagaimana Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif dan komprehensif harus ditempuh melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan.

Kegiatan bimbingan di sekolah salah satunya adalah pemberian layanan bimbingan konseling yang dilaksanakan oleh guru bimbingan konseling dalam

upaya pengembangan diri siswa, guru BK harus mampu mengarahkan siswa atau peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Seni minat dan bakatnya, membantu siswa untuk mencapai perkembangan pribadi sosial, belajar dan karir. Melalui program layanan disesuaikan dengan kebutuhan para siswa atau peserta didik.

Dalam bidang belajar pengembangan kegiatan belajar diarahkan pada bimbingan belajar kepada siswa untuk menemukan cara belajar yang tepat, memilih program studi yang sesuai dan mengatasi kesulitan yang terkait dengan tuntutan belajar institusi pendidikan atau sekolah.

Proses belajar di sekolah tidak selamanya mulus dan berhasil sesuai harapan bagi sebagian siswa. Berbagai permasalahan dan kesulitan dialami siswa yang menjalankan perannya sebagai siswa seperti yang terjadi di SMK Bina Satria Medan. Namun demikian peran penting guru BK dalam membantu proses belajar siswa tidak selamanya dapat dipahami oleh pihak sekolah, sehingga tidak sedikit sekolah yang menganggap keberadaan guru BK hanya sebagai pelengkap dan tidak memperhatikan adanya upaya pemberdayaan terhadap peran guru BK hal ini juga terjadi di sekolah SMK Bina Satria Medan dimana guru BK yang ada kurang efektif dalam menjalankan fungsinya yang salah satunya kurang memberikan motivasi belajar bagi siswa yang bermasalah dalam belajar, kurang terlaksananya proses bimbingan konseling terutama dalam pemberian layanan, minimnya fasilitas BK yang disediakan sekolah. Kondisi tersebut dapat mengabaikan peran guru BK di sekolah yang sebenarnya sangatlah dibutuhkan oleh siswa atau peserta didik.

Tuntutan pendidikan di sekolah semakin hari semakin meningkat, beriringan dengan semakin meningkatnya IPTEK. Hal ini juga member tuntutan pada siswa untuk mau mengikuti program pembelajaran semakin padat. Berbagai tugas dari setiap mata pelajaran harus diselesaikan dengan sempurna untuk memenuhi tuntutan pendidikan. Sehingga siswa harus belajar melebihi jam belajarnya dengan mengikuti berbagai kursus atau les untuk menunjang pengetahuannya. Mungkin sebahagian siswa melaksanakan dengan mulus tanpa merasa terbebani tapi tidak sedikit siswa yang mengalaminya dengan tidak mulus dalam arti mengalami berbagai kesulitan dan ketakutan bila tidak berhasil.

Bimbingan dalam rangka menemukan pribadi dimaksudkan agar peserta didik mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya sendiri, serta menerimanya secara positif dan dinamis sebagai modal pengembangan diri lebih lanjut. Bimbingan dalam rangka mengenal lingkungan dimaksudkan agar peserta didik mengenal secara objektif lingkungan baik lingkungan sosial dan lingkungan fisik, dan menerima berbagai kondisi lingkungan itu secara positif dan dinamis pula.

Konseling merupakan suatu proses yang berkesinambungan, bukan kegiatan yang seketika atau kebetulan. Bimbingan merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang sistematis dan berencana yang terarah kepada pencapaian tujuan. Kemudian konseling merupakan salah satu bentuk hubungan yang bersifat membantu orang lain agar ia mampu tumbuh ke arah yang dipilihnya sendiri, mampu memecahkan masalah dan kasus-kasus yang dihadapi dalam kehidupannya. Menurut Prayitno (2014: 94) Tugas konselor adalah menciptakan kondisi-kondisi yang diperlukan bagi pertumbuhan dan perkembangan klien Pelayanan bimbingan dan konseling berperan untuk mencegah timbulnya masalah, sebagai pemahaman

diri serta penyaluran pilihan pendidikan, pekerjaan, dan karir serta membantu memperbaiki masalah, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya.

Di era globalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak akan pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung nilainya. Teknologi memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, dari mulai pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan game online. Keberadaan video games dan game online sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja sudah tidak asing lagi. Penelitian mengenai akibat dari penggunaan teknologi komputer diawali oleh penelitian yang membahas fenomena internet addiction dan kini mulai mengkaji tentang fenomena game online.

Ivan Goldberg mengatakan bahwa dampak yang dimunculkan dari game onlineserupa dengan dampak yang dimunculkan oleh Internet Addiction Disorder (IAD). Goldberg menjelaskan bahwa addiction muncul pada saat individu merasakan penurunan kualitas dari tampilan pekerjaan mereka, pendidikan, sosial, hubungan kerja, hubungan keluarga, finansial, psikologi, dan fungsi fisiologis. Kesenangan mengakses game online dengan penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyita waktu yang sangat sedikit bagi remaja melaksanakan aktifitas penting lainnya. Seperti makan, minum, belajar dan berinteraksi dengan orang lain. Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari remaja, jika tidak seimbang akan menimbulkan waktu salah suai dalam diri remaja. Prilaku

salah suai dapat mengarahkan remaja pada perilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.

Berdasarkan hasil survey pra penelitian di SMK Bina Satria Medan beberapa peserta didik mengalami kecanduan game online yang dikategorikan tinggi dan sangat tinggi. Siswa kurang peduli terhadap kegiatan sosial, isolasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting. Siswa menjadi malas belajar, tidak mengerjakan tugas. Permasalahan siswa yang kecanduan game online di sekolah memerlukan perhatian yang kuratif terkait masalah pribadi siswa dan sosial. Bimbingan dan konseling diberikan dengan cara menciptakan lingkungan yang kondusif, interaksi pendidikan yang akrab, mengembangkan sistem pemahaman diri, dan sikap-sikap yang positif, serta kemampuan-kemampuan pribadi sosial yang tepat.

Menyikapi kondisi tersebut berbagai upaya tentu dilakukan oleh pihak sekolah maupun orang tua. Permasalahan siswa ini sudah barang tentu membutuhkan bantuan yang lebih serius, dalam hal ini guru BK.

Dari uraian latar belakang masalah di atas penulis tertarik mengkajinya melalui penelitian dengan judul **“Peran Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Game *Online* Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran game online di Indonesia semakin luas.
2. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online, sehingga aktivitas belajar menjadi berkurang
3. Permainan game online begitu menggejala dan mempengaruhi kehidupan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya yang tersebar di seluruh dunia.
4. Kecanduan game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka penulis mengadakan batasan masalah agar fokus permasalahan yang diteliti kelihatan dengan jelas yang mencakup peran guru BK dalam mengurangi kecanduan gem online Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah Peran Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi

Kecanduan Game *Online* Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ni adalah

1. Pemicu kecanduan Game *Online* yang dialami oleh kelas XI di SMK Bina Satria Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana peran guru bimbingan dan konseling dalam mengurangi kecanduan Game *Onlin* Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan T.P 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil dari suatu penelitian yang dilaksanakan, baik bagi peneliti maupun orang lain serta dalam rangka pengembangan ilmu, adapun yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara praktis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru BK di kelas XI di SMK Bina Satria Medan dalam mengurangi kecanduan game *online* dan lebih mengefektifkan layanan bimbingan dan konseling.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk dapat mengurangi kecanduan game *online*
2. Manfaat secara teoritis
 - a. Bagi peneliti untuk menambah wawasan kajian tentang mengurangi kecanduan game *online* dengan bimbingan dan konseling.

- b. Bagi peneliti lain untuk menambah masukan yang berminat mengkaji tentang peran guru BK dalam mengurangi kecanduan game *online*.
- c. Bagi umum untuk menambah literature yang berkenaan dengan peran guru BK dalam mengurangi kecanduan game *online*.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Guru Bimbingan dan Konseling

1.1 Pengertian Guru Bimbingan dan Konseling

Guru memiliki tanggung jawab untuk terlibat dalam segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa karena guru juga berperan sebagai pengarah dan mendorong siswa untuk senantiasa meningkatkan dan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dan disiplin dalam kegiatan belajar mengajar. Guru adalah pemimpin bagi murid-muridnya serta menjadi orang terdepan dalam memberi contoh sekaligus pemberi motivasi dan dorongan.

Menurut Undang-undang No. 14 tahun 2005 Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sedangkan arti bimbingan itu sendiri menurut Abu Ahmadi (2009: 6) adalah proses pemberian bantuan kepada murid (peserta didik), dengan memperhatikan murid itu sebagai individu dan makhluk social serta memperhatikan adanya perbedaan-perbedaan individu, agar murid dapat membuat tahap maju seoptimal mungkin dalam proses perkembangannya dan agar dia dapat menolong dirinya menganalisa dan memecahkan masalah-masalahnya semuanya

itu demi memajukan kebahagiaan hidup, terutama ditekankan pada kesejahteraan mental.

Guru pembimbing adalah orang yang mempunyai keahlian dalam melakukan konseling. Berlatar belakang pendidikan minimal sarjana strata satu (S1) dari jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB), Bimbingan Konseling (BK), atau Bimbingan Penyuluhan (BP). Mempunyai organisasi profesi bernama Asosiasi Bimbingan Konseling Indonesia (ABKIN), melalui proses sertifikasi, asosiasi ini memberikan lisensi bagi para konselor. Khusus bagi para guru pembimbing pendidikan bertugas dan bertanggung jawab memberikan bimbingan dan layanan konseling pada peserta didik di satuan pendidikan (sering disebut guru BP/BK atau pembimbing).

Di sekolah, tugas dan tanggung jawab utama guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran siswa. Kendati demikian, bukan berarti sama sekali lepas dengan kegiatan pelayanan bimbingan dan konseling. Peran dan kontribusi guru mata pelajaran tetap sangat diharapkan guna kepentingan efektivitas dan efisien pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah. Bahkan dalam batas-batas tertentu guru pun dapat bertindak sebagai konselor bagi siswanya. Wina Senjaya (2006: 101) menyebutkan salah satu peran yang dijalankan oleh guru yaitu sebagai pembimbing dan untuk menjadi pembimbing baik guru harus memiliki pemahaman tentang anak yang dibimbingnya.

1.2 Peran dan Fungsi Guru Bimbingan dan Konseling

Peranan adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu peristiwa atau aktivitas dalam hal yang dibebankan kepadanya dan berusaha melakukan yang terbaik. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam

mendidik siswa-siswa menuju kearah yang ingin dicapai dimasa yang akan datang.

Prayitno (2008: 70) merinci peran, tugas dan tanggung jawab guru-guru dalam bimbingan dan konseling adalah :

- a) Membantu memasyarakatkan pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa.
- b) Mengidentifikasi siswa-siswa yang memerlukan layanan bimbingan dan konseling, serta pengumpulan data tentang siswa-siswi tersebut.
- c) Membantu mengembangkan suasana kelas, hubungan siswa-siswa yang menunjang pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling.
- d) Memberikan kesempatan dan kemudahan kepada siswa yang memerlukan kegiatan bimbingan dan konseling untuk mengikuti kegiatan yang dimaksudkan itu.
- e) Menangani masalah siswa.
- f) Mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam rangka penilaian pelayanan bimbingan dan konseling serta upaya tindak lanjut.

Fungsi guru bimbingan dan konseling adalah membantu kepala sekolah beserta stafnya dalam menyelenggarakan kesejahteraan sekolah.

Abin Syamsudin (2003: 58) menyebutkan bahwa guru sebagai konselor dituntut untuk mampu mengidentifikasi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, diagnose, prognosa, dan kalau masih dalam dalam batas kewenangannya, harus membantu pemecahannya (remedial teaching). Berkenaan dengan upaya membantu mengatasi masalah siswa, peran guru tentu berbeda dengan peran yang dijalankan oleh konselor professional.

Sardiman (2001:142) menyatakan bahwa ada sembilan peran guru dalam kegiatan bimbingan dan konseling, yaitu:

- a) Informator
 - b) Organisator,
 - c) Motivator,
 - d) Director,
 - e) Inisiator,
 - f) Transmitter,
 - g) Fasilitator,
 - h) Mediator,
 - i) Evaluator,
- a) guru diharapkan sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan, dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum.
 - b) guru sebagai pengelola kegiatan akademik, silabus, jadwal pelajaran dan lain-lain.
 - c) guru harus mampu merangsang dan memberikan dorongan untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas) sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar-mengajar.
 - d) guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.
 - e) guru sebagai pencetus ide dalam proses belajar-mengajar.

- f) guru bertindak selaku penyebar kebijaksanaan dalam pendidikan dan pengetahuan.
- g) guru akan memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar.
- h) guru sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa.
- i) Guru mempunyai otoritas untuk menilai prestasi anak didik dalam bidang akademik maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana anak didiknya berhasil atau tidak

1.3 Tugas Guru Bimbingan dan Konseling

Prayitno (2003: 70) merinci peran, tugas dan tanggung jawab guru bimbingan dan konseling adalah:

- a) Membantu memasyarakatkan pelayanan bimbingan dan konseling kepada siswa.
- b) Mengidentifikasi siswa-siswa yang memerlukan layanan bimbingan dan konseling, serta pengumpulan data tentang siswa-siswi tersebut.
- c) Membantu mengembangkan suasana kelas, hubungan siswa-siswi yang menunjang pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling.
- d) Memberikan kesempatan dan memudahkan kepada siswa yang memerlukan kegiatan bimbingan dan konseling untuk mengikuti kegiatan yang dimaksudkan itu.
- e) Menangani masalah siswa.
- f) Mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam rangka penilaian pelayanan bimbingan dan konseling serta upaya tindak lanjut.

Tugas guru bimbingan dan konseling yaitu membantu peserta didik dalam:

- a) Pengembangan kehidupan pribadi, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami, menilai bakat dan minat.
- b) Pengembangan kehidupan sosial, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami dan menilai serta mengembangkan kemampuan hubungan sosial dan industrial yang harmonis, dinamis, berkeadilan dan bermartabat.
- c) Pengembangan kemampuan belajar, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajar untuk mengikuti pendidikan sekolah/madrasah secara mandiri.
- d) Pengembangan karir, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami dan menilai informasi, serta memilih dan mengambil keputusan karir.

Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas, tanggung jawab, wewenang dalam pelaksanaan pelayanan bimbingan dan konseling terkait. Tugas guru bimbingan dan konseling terkait dengan pengembangan diri peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, dan kepribadian peserta didik di sekolah.

Sudarman (2010: 101), tugas guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut: “Menyusun kurikulum bimbingan dan konseling, menyusun silabus bimbingan dan konseling, menyusun satuan layanan bimbingan dan konseling, melaksanakan bimbingan dan konseling per semester, menyusun alat ukur/lembar kerja program bimbingan dan konseling, mengevaluasi hasil bimbingan dan konseling, melaksanakan pembelajaran dan perbaikan tindak

lanjut bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan hasil evaluasi, menjadi pengawas penilaian dan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar tingkat sekolah dan nasional, membimbing guru pemula dalam program induksi, membimbing siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler proses pembelajaran, melaksanakan pengembangan diri, melaksanakan publikasi ilmiah, dan membuat karya inovatif’.

Karena guru pembimbing atau konselor mempunyai tugas-tugas yang dapat membantu mengatasi masalah-masalah siswa disamping didukung oleh semua pihak yang berada di lingkungan sekolah, maka penulis berpendapat sebaliknya dalam melaksanakan tugasnya, hendaknya didukung oleh guru-guru yang lain karena keberhasilan dan kegagalan siswa merupakan tanggung jawab bersama.

Guru bimbingan dan konseling memiliki tugas membantu kepala sekolah dalam kegiatan:

1. Penyusunan dan pelaksanaan program bimbingan dan konseling
2. Koordinasi dengan wali kelas dalam rangka mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak didik tentang kesulitan belajar.
3. Memberikan layanan dan bimbingan kepada anak didik agar lebih berprestasi dalam kegiatan belajar.
4. Memberikan saran dan pertimbangan kepada anak didik dalam memperoleh gambaran tentang lanjutan pendidikan dan lapangan pekerjaan yang sesuai.
5. Mengadakan penilaian pelaksanaan bimbingan dan konseling.
6. Menyusun statistik hasil penilaian bimbingan dan konseling.

7. Melaksanakan kegiatan analisis hasil evaluasi belajar.
8. Menyusun dan melaksanakan program tindak lanjut bimbingan dan konseling.
9. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan bimbingan dan konseling.

2. Kecanduan *Game Online*

Dwi Rizki (2015) mengemukakan bahwa kecanduan *game* adalah permainan *game* yang dapat memberikan perasaan bahagia terhadap *gamer* untuk memiliki kecenderungan terus bermain dan mengabaikan realitas. Individu menjadi asyik dengan *game*, berbohong tentang penggunaan *game*, kehilangan minat dalam kegiatan lain hanya untuk bermain *game*, menarik diri dari keluarga, teman-teman dan menggunakan *game* sebagai sarana melarikan diri psikologis. Remaja merasakan kepuasan dapat mengekspresikan diri yang dianggap tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Individu yang mengalami kecanduan internet bermain internet kurang lebih 3,5 jam sehari. Penelitian yang dilakukan oleh Klassen dan Kuzucu pada 508 peserta didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) di Turki menunjukkan bahwa remaja laki-laki lebih sulit menahan keinginan bermain *game online* daripada remaja perempuan. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* menjadi kehilangan minat dalam kegiatan lain hanya untuk bermain *game online*. Xiuqin mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja dengan orangtua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua, dan pola asuh orangtua yang tidak tepat. Faktor-faktor yang dipaparkan menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari pengaruh

keluarga, khususnya pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua memberikan peran penting terhadap perkembangan remaja.²⁶ Seperti halnya kecanduan khamr, kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi disekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*.

2.1. Pengertian *Game Online*

Game dapat diartikan sebagai candu, sama seperti halnya perkembangan jaringan pertemanan yang mampu menggeser *friendster*, yaitu *facebook*. *Game* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “permainan”, *Game* diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. Program komputer menerima *input* dari *gamer* melalui pengendali dan menampilkan lingkungan buatan melalui TV atau layar monitor. Hal ini menyebabkan *gamer* seperti bermain langsung di dunia *game*. Semakin interaktif, nyata gambar, seru alur cerita, baik pengemasan fitur-fitur suatu *game*, akan membuat *game* tersebut semakin diminati dan menempel dihati *gamer*. Tidak heran jika kemudian *game* mampu mengikat para *gamer* sehingga menjadi kecanduan. *Game* sebenarnya dibuat dalam beberapa generasi. Masing-masing generasi memiliki perbedaan teknologi. Namun pada intinya, semakin besar generasinya, semakin canggih teknologinya. Adapun *playstation* (PS) baru muncul pada tahun 2000. Dalam perkembangannya, Menurut Aqila Smart (2010) *Plastation* merupakan salah satu *game* terlaris di Indonesia. Terbukti dengan banyaknya pengguna PS di setiap wilayah. Dengan berbagai fiturnya yang lebih memukau bila dibandingkan dengan para pendahulunya, launching *game* ini

sempat menimbulkan antrian pembeli di semua toko game di semua negara di dunia.

Wahadi dan Widiyanti (2013: 2014) mengemukakan bahwa prinsipnya, “*game* memiliki sifat seduktif yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku didepan monitor secara berjam-jam.” Apalagi *game online* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau penguatan yang bersifat segera begitu permainan berhasil melampaui target tertentu, *game online* menyebabkan remaja terasa tertantang sehingga terus- menerus memainkannya, dan menyebabkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktifitas sehari-hari, kurang memiliki *self-control* yang baik terhadap keterkaitannya terhadap *game online*. Beberapa penelitian menyebutkan adanya masalah-masalah yang muncul dari aktifitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu serta menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting. Griffiths mengungkapkan bahwa kondisi ekstrim yang muncul adalah individu akan merasa cemas jika tidak bermain. Perilaku salah suai yang muncul dapat mengarahkan remaja pada perilaku menyimpang. Menurut Griffiths (2012: 142) betapa besar dampak panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan, dan sosial remaja. Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika anaknya ingin bermain *game*. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis *game* yang baik dan cocok untuk anaknya, lalu sampai kepada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan

sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktifitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak.

2.2. Tipe-Tipe *Game Online*

Menbueut Dian Deodo Saputra (2015) Tipe-tipe *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

- a. *First Person Shooter (FPS) Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).
- b. *Real-Time Strategy* Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Croos-Platform Online Game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercorver* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
- d. *Browser games* Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *opera*, *IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

- e. *Massive Multiplayer Online Games* Adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

2.3.Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Anak-anak adalah makhluk dengan pembiasaan. Terbiasa dengan *gadget* hasil dari orang tua dirumah. Beberapa orang tua menjadikan *game* sebagai alat penenang bagi anak. Saat pekerjaan rumah begitu menumpuk, sedangkan tidak ada satu pun orang yang membantu, biasanya orangtua menggunakan *game* sebagai alat penenang. Saat anak tenang dan senang bermain *game*, dengan leluasa si ibu dapat mengerjakan pekerjaan rumah sepenuhnya tentu saja tanpa gangguan si anak. Jika hal itu di dilakukan secara berulang-ulang, bisa dipastikan bahwa anak tersebut akan terbiasa bermain *game*. Memang ada beberapa anak dengan permainan yang itu-itu saja. Namun, jumlahnya masih relatif sedikit. Menurut Aqila Smart (2010, hal. 24) Beberapa faktor lain anak kecanduan *Game online* adalah sebagai berikut :

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat Beberapa anak berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian ini, anak akan berperilaku yang akan menyenangkan hati kedua orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, orang tua akan selalu mengingatkan dan memperhatikannya. Jika selama ini anak suka bersikap agresif atau berperilaku buruk, bisa jadi tujuannya hanya ingin mendapatkan perhatian dari orang tua.

- b. Stress atau depresi Seperti orang dewasa, anak-anak juga bisa merasakan depresi. Tertekan dengan mata pelajaran di sekolah, tidak mendapatkan perhatian dari orang tua, merasa terkekang, dan tersingkir dari pergaulan dan lain sebagainya, semua itu bisa memunculkan stress. Beberapa anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa stressnya, diantaranya adalah bermain *game*. Mungkin awalnya iseng, karena kondisi yang tidak menyenangkan. Akan tetapi karena rasanya nyaman
- c. nikmat yang ditawarkan permainan game, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Apalagi game padumumnya bertingkat-tingkat, dari level yang mudah sampai yang paling susah.
- d. Kurang kontrol Bagi orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mudah terjadi. Anak-anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over. Kurang kontrol bisa terjadi karena orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka.
- e. Kurang kegiatan Menganggur sangat tidak menyenangkan. Hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tapi juga anak-anak. Bermain *game* sering dijadikan pelarian anak ketika sedang tidak ada pekerjaan.
- f. Lingkungan Perilaku anak tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga. Saat dia sekolah, bermain dengan teman-temannya, kesemuanya itu bisa membentuk perilaku pada anak, jadi meskipun tidak pernah ada orang tua yg mngajarkan anaknya bermain game, tetapi dia sudah mahir bermain *game* atau *playstation* karena faktor lingkungan.

- g. Pola asuh Perilaku anak biasanya tidak jauh-jauh dari perilaku orang tuanya. Jika selama ini ada orang tua yang gemar bermain game, jangan heran jika anaknya pun sangat gemar bermain game.

2.4. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

Menurut Detria (2012. hal. 98) anak dikatakan kecanduan game jika dia menghabiskan waktu lebih dari 14 jam per minggu. Namun, menilai anak hanya berdasarkan waktu saja tidaklah cukup menjadi indikasi yang kuat bahwa anak tersebut kecanduan *game*. Oleh karena itu, harus ada ciri-ciri yang lain yang dapat memperkuat, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. lamanya waktu bermain *video game* semakin bertambah.

Tanda cinta biasanya bisa dilihat dari keinginan bertemu yang lebih lama. Nah, anak yang mulai kecanduan *game*, biasanya selalu ingin dan ingin menambah jam mainnya. Jika biasanya dia hanya cukup bermain satu jam sehari, mungkin saja dia ingin menambah jam mainnya menjadi 2 atau 3 jam sehari.

- b. Terus-menerus memikirkan kegiatan bermain *video game*, bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *video game*. Jika anak anda tidak terlihat tidak fokus saat belajar, anda harus waspada. Beberapa anak menunjukkan ciri ini saat mereka mulai kecanduan *game*. Sama seperti anda yang tidak bisa konsentrasi saat ujian karena pikiran anda melayang pada kekasih hati anda. Perilaku lain yang biasanya ditunjukkan anak adalah melibatkan beberapa hal dalam game dengan rutinitasnya sehari-hari. Misalnya, saat anak mandi, dia mengibaratkan bahwa sabun yang dipakainya ibarat motor dan kulit

tubuhnya adalah jalan. Dia menggunakan suara mulut sebagai suara mobil yang sedang meluncur.

- c. Ingin mengurangi atau berhenti bermain *video game*, tapi tidak berhasil. Cobalah bertanya pada anggota keluarga atau kerabat anda yang merokok. Kemudian, tanyakan padanya, bisakah dia berhenti atau mengurangi rokok? Jika jawabannya tidak bisa atau susah, itulah tanda bahwa dia sudah dalam masa kecanduan. Hal serupa juga bisa terjadi pada anak yang kecanduan *game*. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan *game*. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan *game*, dia kesulitan untuk menghentikan kebiasaannya tersebut. Tidak jarang karena kondisi ini beberapa anak merasa bahwa *game* adalah bagian dari kebutuhannya yang harus dipenuhi.
- d. Gelisah atau lekas marah ketika dilarang bermain *video game*. Apakah anak anda selalu menunjukkan respons gelisah saat anda tidak mengizinkannya bermain *game*? Jika jawabannya anda iya, tentu anda harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memberikan kontrol pada anak anda. Jika anda marah ketika pasangan anda melarang anda memakan cokelat (makanan paling favorit anda), anak yang sudah menjadikan *game* sebagai mainan favoritnya pun akan marah dan gelisah jika anda melarangnya untuk bermain *game*.
- e. Bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman.
- f. Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dan berkumpul dengan teman seusianya. Anak yang sudah kecanduan *game* biasanya menjadikan

game sebagai teman terbaik. Karena seringnya mereka berinteraksi dengan teman-temannya, tak jarang mereka menjadi tak nyaman saat bertemu dengan teman bermainnya, dan biasanya mereka cenderung tidak betah berkumpul dengan teman seusianya.

- g. Setelah kalah, anak tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain. Orang yang tidak menyukai sesuatu biasanya akan cenderung menjauhi. Karena anak dengan kecanduan *game online* biasanya tidak akan mudah mengalah ketika belum mengalahkan semua musuh kemudian memenangkannya. Tidak heran orang yang kecanduan *game online* tidak pernah bosan dan lelah didepan komputer ataupun *gadgetnya*.
- h. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *video game*. Anak yang kecanduan *game* tidak segan-segan untuk melakukan tindakan apapun asalkan dia bisa bermain *game* meskipun yang dilakukannya itu melanggar aturan. Seperti membolos disekolah ataupun bermain *game* dikelas.

2.5.Dampak Negatif Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* apabila tidak segera diatasi maka dapat menimbulkan banyak dampak negatif. Teknologi memang tidak selamanya berdampak positif, tetapi juga memiliki dampak negatif seperti penyalahgunaan internet, *handphone*, dan *game*. Hal ini juga dapat berdampak pada karir seorang peserta didik, dimana peserta didik tidak dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Seperti contoh disekolah, mereka tidak fokus dengan proses pembelajaran tetapi difikiran mereka hanya ingin bermain, mencari kesenangan, dan

biasanya lari kepada *game online*. Ada beberapa poin negatif yang bisa ditimbulkan dari adanya *game online* adalah sebagai berikut :

- a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan Biasanya jarak normal yang harus dilakukan orang dari televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan merasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak jauh, apalagi saat bermain game mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar. Hal tersebut juga menimbulkan efek negatif lainnya, tidak hanya membuat kerusakan mata tetapi juga dapat membuat anak terlena karena keasyikan, apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain game. Dengan begitu, mereka melupakan waktu untuk mandi, makan, atau bahkan sampai lupa untuk mengerjakan PR.
- b. Membuat anak malas belajar bermain adalah salah satu hal yang paling menyenangkan. Akan tetapi, bila orang tua dibiarkan untuk terus bermain game tanpa terkendali, tentu anakanak akan menjadi orang yang akan mulai malas untuk berangkat sekolah dan belajar karena mereka kekurangan waktu untuk dan berkonsentrasi dengan penuh dalam belajar yang baik.
- c. Mengajarkan kekerasan Anak-anak biasanya akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya, yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif kepada anak. Mereka akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku aktor pada *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin

secara tidak sengaja dilakukan dan itu akan membuat pribadi anak menjadi pribadi yang keras.

- d. Berpeluang mengajarkan judi Ngegame tidak jauh-jauh dengan taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain game pertarungan. Pertarungan antara anak dan teman-temannya. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan berakibat buruk dan anak bisa menjadi penjudi besar.
- e. Beresiko kecanduan Mark Griffiths dari Nottingham Trent University mengungkapkan bahwa bisa saja game membuat orang bermotivasi. Anak-anak akan mulai tertarik dengan video game pada sekitar umur tujuh tahunan. Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum meimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah melihat adanya gejala kecanduan. Namun, pada peelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain game setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain gamesekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial anak.

2.6.Mencegah Dampak *Game Online*

Untuk mencegah seorang anak bermain *game online* tentu bukan pekerjaan mudah. Fasilitas internet yang banyak tersedia dimana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet dari mana saja.

Tidak selalu bermain di rumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi arena *game online* atau warung internet yang ada disekitar sekolah mereka.

Menurut Aqila Smart (2010: 46) Untuk itu, ada beberapa hal yang harus dilakukan orang tua. Diantaranya:

- a. bekerja sama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar peserta didik;
- b. menjalin komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dihakimi;
- c. belajar tentang *game online*. Sehingga anda bisa berdiskusi dengan anak anda tentang permainan tersebut. jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawanya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *game online*. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah karena bisa mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka; dan
- d. berikan waktu khusus bermain *game online*, dan tegasi anak Anda untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa Anda tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Disisi lain Anda mengajarkan anak Anda untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

2.7. Cara Mengatasi Kecanduan *Game Online*

Tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau pun di pedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih

mudah. Yang dibahayakan dari dampak *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja. Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *game online*, antara lain:

- a. Bersungguh-sungguh (niat) Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada niat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjanji dengan diri anda sendiri tidak akan main *game online* lagi, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laun pasti akan bisa.
- b. Mempunyai pikiran hemat Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* di warnet akan membuat seseorang lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi *game online*.
- c. Mencari aktivitas lain Mencari aktivitas lain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau bereaksi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain *game online*.
- d. Membatasi waktu bermain *game online* Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.
- e. Jangan bergaul dengan pemain *game online* Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *game* melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk bermain *game online* lagi.

- f. Meminta bantuan orang terdekat Maksudnya meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game*. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang *gamers* juga.

2.8. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Kriteria kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan secara fisik. Laufi Dian Deodo Saputra (2015: 63) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*. Keempat kompone tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seorang 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.
- c. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu 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 *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- d. *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 mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjadi kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

2.9. Gejala Remaja Kecanduan *Game Online*

- a. lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game*;
- b. *game* pada jam-jam diluar sekolah;
- c. tertidur di sekolah;
- d. sering melalaikan tugas;
- e. nilai di sekolah menurun;
- f. berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan bermian *game*;
- g. lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman;
- h. menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (*club* atau kegiatan ekskul);
dan
- i. merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermian *game*.

Gejala-gejala fisik yang bisa menimpa seseorang yang kecanduan *game* antara lain:

- a. gangguan di pergelangan tangan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku;
- b. mengalami gangguan tidur (insomnia);
- c. sakit punggung atau nyeri leher;
- d. sakit kepala;
- e. mata kering; dan
- f. malas makan atau makan tidak teratur; dan
- g. mengabaikan kebersihan pribadi (misal: malas mandi).

B. Kerangka Konseptual

Siswa yang mengalami kecanduan game *online* berakibat kegagalan-kegagalan dalam belajar yang ditujukan pada perilaku bolos sekolah tidak mengerjakan tugas belajar, prestasi semakin menurun, menarik diri, tidak percaya diri.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah bimbingan konseling untuk mengurangi kecanduan *game online* peserta didik kelas XI di SMK Bina Satria Medan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengurangi perilaku kecanduan *game online* dan mencapai perubahan yang positif setelah dilakukannya. Peserta didik yang mengalami perilaku kecanduan terhadap *game online* akan berkurang dan dapat mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan baik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan fenomena penelitian ini, maka penulis mengambil lokasi penelitian di SMK Bina Satria Medan yang beralamat di Jln. Marelan IX No 1 Tanah 600 Medan Marelan.

2. Waktu Penelitian

Perencanaan pelaksanaan penelitian ini dijadwalkan pada bulan Agustus 2020 sampai November 2021 seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan / minggu															
		Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul		■														
2	Persetujuan Judul			■													
3	Penulisan Proposal				■	■	■	■	■								
4	Bimbingan Proposal									■	■	■	■				
5	Persetujuan Proposal													■			
6	Seminar Proposal														■		

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan yang dianggap representatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI di SMK Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2020-2021 yang berjumlah 115 siswa yang terdiri dari empat kelas, dengan rincian seperti table 3.2 berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI-1	28 Siswa
2	X2-2	22 Siswa
3	X3-3	35 Siswa
4	X4-4	30 Siswa
Jumlah		115 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011:68). Teknik purposive sampling paling cocok digunakan untuk penelitian kualitatif yang tidak melakukan generalisasi seperti penelitian ini tentang peran guru BK dalam mengurangi kecanduan *online*, maka sampel sumber datanya adalah anak mengalami trauma belajar.

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII-1	2 Siswa
2	VII-2	1 Siswa
3	VII-3	2 Siswa
4	VII-4	2 Siswa
Jumlah		7 Siswa

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Menurut Moleong (2010 :132) subjek penelitian sebagai informan yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi subjek dalam penelitian ini adalah mereka para informan yang dijadikan sebagai narasumber untuk menggali informasi yang dibutuhkan peneliti.

Maka dalam penelitian ini ditemukan subjek penelitian yaitu: Kepala Sekolah, Wali Kelas, Guru Bidang Studi, Guru Bimbingan dan Konseling yang dapat memberikan saran serta informasi mengenai siswa-siswi yang memiliki masalah dalam belajar.

2. Objek

Menurut Sugiyono (2012: 90) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan subjek dengan pertimbangan tertentu atau dikatakan juga dengan objek bertujuan. Pengambilan objek dikhususkan pada siswa yang mengalami masalah belajar. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek peneliti keseluruhan siswa SMK Bina Satria Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021 yakni sebanyak 115 siswa. Adapun pengambilan objek dalam penelitian ini hanya ditujukan pada siswa yang memiliki masalah belajar siswa berdasarkan observasi, rekomendasi Guru Bimbingan dan Konseling, Wali Kelas dan Guru Bidang Studi dengan jumlah objek 7 siswa.

D. Metode Penelitian

Menurut pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2012: 93) “Pendekatan Kualitatif ini diambil karena dalam penelitian ini berusaha menelaah fenomena sosial dalam suasana yang berlangsung secara wajar dan alamiah, bukan dalam kondisi terkendali atau laboratories”.

Karena data yang diperoleh berupa kata-kata atau tindakan, maka jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis deskriptif, yaitu jenis penelitian yang hanya menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, situasi atau berbagai

variabel. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang datanya dikumpul berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bahan penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis dan mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, data dan kualitas data merupakan pokok penting dalam penelitian karena menentukan kualitas penelitian. Data diperoleh dari suatu proses yang disebut pengumpulan data. Menurut Ulber Silalahi (2012: 280) pengumpulan data adalah suatu proses mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan metode tertentu.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa proses pengumpulan data adalah proses untuk mengumpulkan berbagai hal yang akan digunakan sebagai bahan penelitian.

1. Observasi

Dalam penelitian ini metode pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah metode observasi langsung dilapangan. Observasi langsung memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan, dilihat, dihayati oleh subjek.

Menurut Arikunto (2012: 31) ada beberapa jenis teknik observasi yang bisa digunakan tergantung keadaan dan permasalahan yang ada. Teknik-teknik tersebut adalah :

1. Observasi Partisipan, dalam hal ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian.

2. Observasi non partisipan, pada teknik ini peneliti berada diluar subjek yang diamati dan tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan.
3. Observasi Eksperimental, terjadi jika pengamat tidak berpartisipasi dalam kelompok.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi partisipan, mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2009:157) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Menurut Sabana (2002:29) wawancara adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya :

1. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya puntelah disiapkan.

2. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap dengan pengumpulan datanya.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dipilih adalah petunjuk umum wawancara orientasi mendalam (*Deept Inteview*), dengan instrumen Guide Interview (*Check List*). Alasan penggunaan model ini untuk mencari, mengungkap sedalam-dalamnya dan sebanyak banyaknya tentang rumusan yang ingin digali dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Salim & Syahrudin dalam Sugiono (2009:147) data yang diperoleh dalam lapangan selanjutnya menggunakan teknik analisis data kualitatif yakni sebagai berikut: tahap analisis data dari: (a) Reduksi data, (b) Penyajian data, (c) Kesimpulan.

a. Reduksi Data

Data yang terdapat dalam penelitian ini akan direduksi, agar tidak bertumpuk-tumpuk guna untuk memudahkan pengelompokan data serta memudahkan data serta memudahkan dalam penyimpulan. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan yang tertulis dari lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, penyajian data berbentuk teks naratif diubah menjadi matriks, grafik, jaringan dan bagan. Semua dirancang guna mengabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah

diraih sehingga dapat mengetahui apa yang terjadi untuk menarik kesimpulan. Penyajian data merupakan bagian dari proses-proses analisis.

c. Kesimpulan

Kesimpulan kegiatan analisis data kualitatif terletak pada lukisan atau gambaran tentang apa yang dihasilkan mengenai masalah yang diteliti. Dalam hal ini bergantung pada kemampuan peneliti dalam : 1) merinci fokus masalah yang benar-benar menjadi pusat perhatian untuk ditelaah secara mendalam, 2) melacak, mencatat, mengorganisasikan setiap data yang relevan untuk masing-masing fokus masalah yang telah ditelaah, 3) dan menyatakan apa yang dimengerti secara utuh tentang masalah yang diteliti.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Sekolah

1. Identitas Sekolah

Tabel 4.1
Identitas Sekolah

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SMK SWASTA BINA SATRIA
2	NPSN	10211071
3	NDS	-
4	NSS	-
5	Status Sekolah	Swasta
6	Status Akreditasi	A
7	Nama Kepala Sekolah	Ir. Rosita, S.Pd, MM
8	Alamat Sekolah	Jl. Marelan IX NO.1
9	Kelurahan	Tanah Enam Ratus
10	Kecamatan	Medan Marelan
11	Tahun Berdiri Izin Operasional	420/1240/PPMP/2012
12	Nama Yayasan Penyelenggara	Yayasan Pendidikan Bina Satria
13	Penyelenggara Sekolah	Pagi
14	Jumlah Guru	47
15	Jumlah Siswa - Kelas X (Sepuluh) - Kelas XI (Sebelas) - Kelas XII (Dua Belas)	279
16	Jenis Dan Jumlah Ruangan:	
	- Ruang Kelas	j37
	- Ruang Kepala Sekolah	1
	- Ruang Guru	1
	- Ruang Bp/Bk	1
	- Ruang Administrasi (Tu)	1
	- Laboratorium Computer	3
	- Gudang	1
	- Kmr/Wc	12
	- Kantin Sekolah	2
	- Ruang Osis	1
- Ruang Praktek siswa	3	

2. Visi

Terciptanya sumber daya manusia (sdm) berpotensi tinggi dan professional di bidang kompetensi keahlian, berdisiplin tinggi serta berwawasan global dan menyikapi perkembangan iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi).

3. Misi

- a. Bertaqwa dan beriman kepada Allah Swt.
- b. Bersikap professional dalam melakukan aktivitas dan saling bekerja sama.
- c. Membangun kemitraan yang kokoh dengan pemerintah daerah, masyarakat, institusi pasangan dunia usaha dan dunia industri.
- d. Melakukan inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e. Menghasilkan sumber daya manusia yang akan menjadi faktor unggulan dalam berbagai sektor.
- f. Menghasilkan tenaga yang professional untuk memenuhi tuntutan kebutuhan industrialisasi khususnya dan tuntutan pembangunan pada umumnya.
- g. Mengubah peserta didik dari status beban menjadi asset pembangunan yang produktif.
- h. Memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada seluruh warga sekolah agar mampu bersaing dalam era global.
- i. Menghasilkan tenaga kerja yang bertaqwa, cerdas, terampil, mempunyai budaya tertib, budaya bersih dan budaya kerja yang baik.
- j. Membudayakan kebersihan dan keindahan sekolah, dan lingkungan.

4. Biodata Guru SMK SWASTA BINA SATRIA

Tabel 4.2
Biodata Guru SMK Swasta Bina Satria

No	Nama kepala Sekolah dan Guru	Jabatan	Mata Pelajaran yang Diajarkan
1	Ir. Rosita,S.pd,MM	Kepala Sekolah	Teknik Gambar Mesin
2	Suhardi, ST	Guru	Teknik Kendaraan Ringan
3	Dewi Rosita, S.Pd	Guru	Fisika
4	Mardiani, S.Pd	Guru	Administrasi Perkantoran
5	Heru Supriadi S.Pd	Guru	Penjaskes
6	Ardhi Surya Simangunsong, S.Pd	Guru	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
7	Dwi Sudiono, S.Kom, M.Kom	Guru	Teknik Komputer dan Jaringan
8	Syahraini S,Ag	Guru	Kewirausahaan
9	Agus Salim S.Pd	Guru	Bimbingan dan Konseling
10	Dra. Salmah	Guru	Pend.Bahasa Indonesia
11	Drs. Togar Siagian	Guru	Matematika
12	Suprayitno, ST	Guru	Teknik Kendaraan Ringan
13	Sumaria, SH	Guru	PKN
14	Ike Susana, S.Pd	Guru	Bahasa Inggris
15	MaimunahRamadhani, S.Pd,M.Si	Guru	Matematika
16	Nova Aria Santi, SS	Guru	Bahasa Inggris
17	Sri Purwanti, SE	Guru	Administrasi Perkantoran
18	Muhammad Adi Solihin , S.Kom	Guru	KKPI
19	Dra. Adniah	Guru	Kimia
20	Fajjaruddin, S.Pd.I	Guru	Pend.Agama Islam
21	Suryani Elida, S.Pd	Guru	Bahasa Indonesia
22	Nurhayati-A, S.Pd	Guru	Administrasi Perkantoran
23	Riki Walden Pandapotan,ST	Guru	Teknik Kendaraan Ringan
24	Kiki Handayni, S.Si	Guru	Biologi
25	Hesti Hafsari, S.Pd	Guru	Matematika
26	Marwanto, S,Kom	Guru	Teknik Komputer dan Jaringan
27	Dinda Marlina,S.Kom	Guru	Teknik Komputer dan Jaringan
28	Wahyudi, S.Pd.I	Guru	Pend.Agama Islam
29	Roni Tjeriwan, S.Pd	Guru	Bimbingan dan Konseling
30	Kian Yudhi Tira, S.Kom	Guru	KKPI
31	Anton Hilman, S.Kom	Guru	Teknik Komputer dan Jaringan
32	Dra.Asnian	Guru	Administrasi Perkantoran

5. Tugas Dan Wewenang Pejabat Struktural Sekolah Mitra

a. Kepala Sekolah

Kepala sekolah berfungsi sebagai pimpinan, administrator, dan supervisor.

1) Kepala sekolah sebagai Pimpinan

Selaku pimpinan, kepala sekolah mempunyai tugas:

- a) Menyusun perencanaan
- b) Mengorganisasi kegiatan
- c) Mengarahkan kegiatan
- d) Melaksanakan pengawasan
- e) Melakukan evaluasi terhadap kegiatan
- f) Menentukan kebijakan
- g) Mengadakan rapat
- h) Mengambil keputusan
- i) Mengatur proses belajar mengajar
- j) Mengatur administrasi : kantor, siswa, pegawai, perlengkapan dan keuangan
- k) Mengatur Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)
- l) Mengatur hubungan sekolah dengan masyarakat dan dunia usaha

2) Kepala Sekolah sebagai Administrator

Selaku Administrator, kepala sekolah bertugas menyelenggarakan administrasi :

- a) Perencanaan
- b) Pengorganisasian

- c) Pengarahan
- d) Pengkoordinasian
- e) Pengawasan
- f) Kurikulum
- g) Kesiswaan
- h) Kantor
- i) Kepegawaian
- j) Perlengkapan
- k) Keuangan
- l) Perpustakaan

3) Kepala Sekolah sebagai Supervisor

Selaku Supervisor, kepala sekolah bertugas menyelenggarakan supervisemengenai :

- a) Kegiatan belajar mengajar
- b) Kegiatan bimbingan dan penyuluhan
- c) Kegiatan kurikulum dan ekstrakurikuler
- d) Kegiatan ketatausahaan
- e) Kegiatan kerjasama dengan masyarakat dan dunia usaha

Dalam melaksanakan tugasnya, kepala sekolah dapat mendelegasikan kepada guru yang ditunjuk sebagai pembantu kepala sekolah.

b. Wakil Kepala Sekolah

Wakil kepala sekolah mempunyai tugas membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan berikut :

- 1) Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan, dan jadwal pelaksanaan
- 2) Pengorganisasian
- 3) Pengarahan
- 4) Ketenangan (staffing)
- 5) Pengkoordinasian
- 6) Pengawasan
- 7) Penilaian
- 8) Identifikasi dan pengumpulan
- 9) Penyusunan laporan

Jumlah wakil kepala sekolah pada Sekolah Menengah Umum Tingkat Pertama/ Sekolah Menengah Umum Tingkat Atas disesuaikan dengan kebutuhan sekolah.

c. Koordinator Bidang Kurikulum

Tugasnya membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagaiberikut :

- 1) Menyusun program pengajaran
- 2) Menyusun pembagian tugas guru/jadwal pelajaran
- 3) Menyusun/mengkoordinir evaluasi belajar (Mid Semester dan Semester)
- 4) Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar dikelasdankegiatan kurikuler
- 5) Menyusun/mengkoordinir pelaksanaan ujian Mid Semester dan Semester sertaUAS dan UAN

- 6) Mengkoordinir/mengarahkan penyusunan SAP/Sat-Pel/KPSP
- 7) Mengkoordinir pelaksanaan laporan perkembangan hasil belajar siswa/dayaserap, raport
- 8) Mengkoordinir pelaksanaan tercapainya target kurikulum
- 9) Mengkoordinir buku pegangan dan siswa
- 10) Bertanggung jawab terhadap penyampaian informasi kepada guru bidang studi tentang masalah pendidikan
- 11) Menyusun kriteria dan persyaratan naik/tidak naik serta lulus/tidak lulus
- 12) Menyusun laporan pelaksanaan pengajaran secara berkala
- 13) Mengkoordinir pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda (PSG)

d. Koordinator Bidang Kesiswaan

- 1) Menyusun program pembinaan kesiswaan
- 2) Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan siswa dalam bidang OSIS dan pramuka
- 3) Melaksanakan bimbingan, pengarahan dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah serta 5 K
- 4) Mengkoordinir kegiatan ekstrakurikuler
- 5) Mengkoordinir pelaksanaan tata tertib sekolah
- 6) Mengkoordinir absen siswa
- 7) Mengkoordinir pelaksanaan upacara bendera
- 8) Mengkoordinir tugas wali kelas sehubungan dengan siswa
- 9) Mengkoordinir pelaksanaan Fortasi
- 10) Mengkoordinir tentang masalah kasus-kasus siswa

- 11) Mengkoordinir tentang masalah perkembangan kesiswaan dan kegiatan-kegiatannya
- 12) Membantu pelaksanaan Ujian Mid Semester dan Semester
- 13) Melakukan Pembinaan pengurus OSIS dalam berorganisasi
- 14) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan kesiswaan secara berkala

e. Koordinator Bidang Administrasi

- 1) Menyusun program kerja administrasi, sarana, dan prasarana
- 2) Mengkoordinir perlengkapan administrasi sekolah (rekapitulasi siswa, rekap/data guru dan pegawai, persentase siswa baru, persentase kelulusan dan laporan bulanan)
- 3) Mengkoordinir administrasi kepegawaian/guru, siswa
- 4) Mengkoordinir pengendalian surat menyurat
- 5) Mengkoordinir perlengkapan administrasi kelas dan inventaris kelas
- 6) Mengkoordinir pemakaian buku pustaka sekolah
- 7) Mengkoordinir pengisian buku induk siswa
- 8) Inventarisasai barang, seluruh peralatan/perlengkapan sekolah
- 9) Pendayagunaan sarana dan prasarana (kartu-kartu pelaksanaan pendidikan)
- 10) Pemeliharaan, pengelolaan alat-alat pengajaran
- 11) Mengkoordinir laporan tugas piket
- 12) Mengkoordinir penerimaan siswa baru
- 13) Mengkoordinir penyampaian informasi/edaran untuk guru
- 14) Mengkoordinir perlengkapan pelaksanaan evaluasi (Mid Semester, Semester, UAS, dan UAN) yaitu pembuatan nomor, pembagian kelas,

pengaturan bangku, naskah ujian, dan lain-lain.

f. Guru Bidang Studi

Selaku guru bertanggung jawab kepada kepala sekolah dan mempunyai tugas melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Tugas dan tanggung jawab seorang guru meliputi :

- 1) Membuat program pengajaran (rencana kegiatan belajar mengajar semester/tahunan)
- 2) Membuat satuan acara pembelajaran (persiapan mengajar)
- 3) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar
- 4) Melaksanakan kegiatan penilaian belajar (ulangan mid semester/semester atau evaluasi UAS dan UAN)
- 5) Mengadakan pengembangan setiap bidang pengajaran yang meliputi tanggung jawabnya
- 6) Meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai pelajaran
- 7) Membuat dan menyusun lembar kerja (Job Sheet) untuk mata pelajaran yang memerlukan lembar kerja
- 8) Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar masing-masing siswa
- 9) Membantu menegakkan disiplin/tata tertib siswa
- 10) Membantu membimbing siswa
- 11) Bertanggung jawab terhadap penyelesaian kurikulum

Disamping tugas pokok tersebut, guru juga ditunjuk kepada sekolah untuk membantu dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

g. Wali Kelas

Wali kelas membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagaiberikut :

- 1) Pengelolaan kelas/bimbingan
- 2) Penyelenggaraan administrasi kelas yang meliputi :
 - a) Denah tempat duduk siswa
 - b) Papan absensi siswa
 - c) Daftar absensi siswa
 - d) Daftar pelajaran kelas
 - e) Daftar piket kelas
 - f) Buku absensi siswa
 - g) Buku kegiatan belajar mengajar
 - h) Tata tertib kelas
- 3) Penyusunan/pembuatan statistik bulanan siswa dan perkembangan siswa
- 4) Pengisian daftar nilai siswa
- 5) Pembuatan catatan khusus tentang siswa
- 6) Pencatatan mutasi siswa
- 7) Pengisian buku laporan pendidikan (KHS)
- 8) Pembagian buku laporan pendidikan (KHS)
- 9) Mengadakan pendekatan terhadap wali/orang tua siswa dalam menyelesaikan kasus siswa
- 10) Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan yang ada kaitannya dengan upacara bendera sesuai jadwal

11) Mengkoordinir pengumpulan dana bantuan/infaq siswa

h. Guru Bimbingan dan Konseling

Bimbingan penyuluhan/bimbingan karier membantu kepala sekolah dalam kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menyusun program pelaksanaan bimbingan penyuluhan
- 2) Mengadakan koordinasi dengan wali kelas dalam rangka mengatasi masalah-masalah yang dihadapi siswa tentang kesulitan belajar dan lain-lain
- 3) Mengadakan bimbingan penyuluhan dan penyelesaian kasus-kasus siswa
- 4) Turut mengkoordinir tugas piket/absen siswa, data kehadiran siswa persemester/tahun
- 5) Turut membantu menegakkan tata tertib siswa (pakaian, rambut, sepatu, atribut, dan lain-lain)
- 6) Mengadakan hubungan/pendekatan terhadap wali/orang tua siswa dalam menyelesaikan kasus siswa
- 7) Memberikan layanan dan pertimbangan kepada siswa
 - a) Agar lebih berprestasi dalam belajar
 - b) Gambaran tentang lanjutan pendidikan selanjutnya sesuai dengan bakat dan lapangan pekerjaan
- 8) Mengadakan koordinasi dengan bagian kesiswaan berkenaan dengan kegiatan siswa
- 9) Menyusun laporan pelaksanaan penilaian bimbingan penyuluhan

i. Tata Usaha

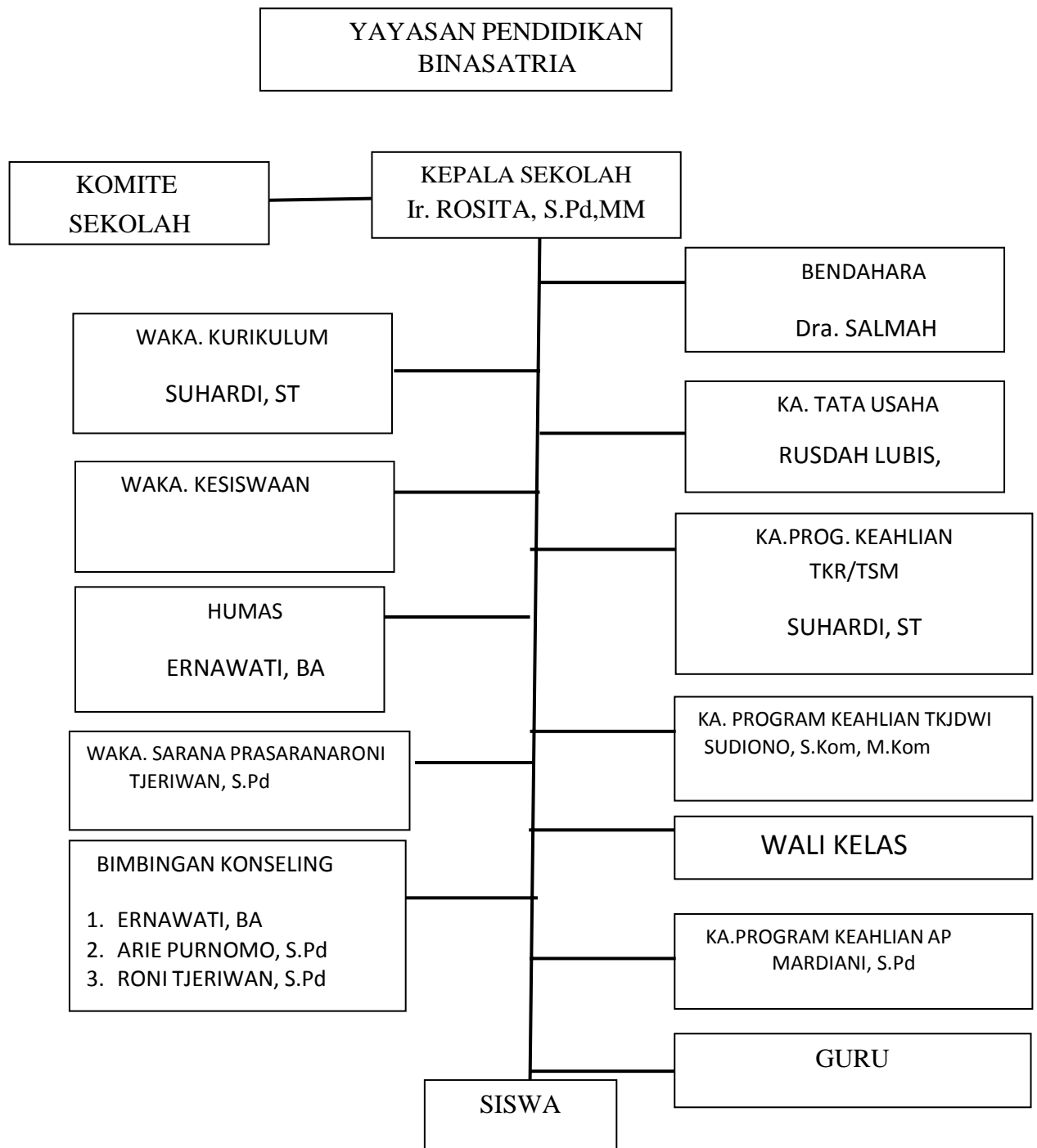
Kepala urusan/bagian tata usaha sekolah mempunyai tugas melaksanakan ketatausahaan sekolah dan bertanggung jawab kepada kepala sekolah meliputi kegiatan sebagai berikut :

- 1) Pegawai tata usaha di bidang administrasi
 - a) Menyusun program tata usaha sekolah per tahun
 - b) Menyusun dan menyediakan perlengkapan sekolah berupa :
 - Daftar data siswa/rekap siswa lama maupun baru
 - Daftar data guru dan pegawai
 - Blanko DKN
 - Daftar gaji/pengetikan daftar gaji setiap akhir bulan
 - Daftar hadir guru
 - Blanko penilaian Mid Semester, Semester, UAS dan UAN
 - Data laporan akhir tahun
 - Agenda surat keluar/masuk
 - Inventaris surat keluar/masuk
 - Berkas surat keputusan, dan lain-lain
 - c) Mengadakan soal-soal naskah ujian untuk sumatif dan EBTA
 - d) Bekerjasama dengan koordinator bidang administrasi dan perlengkapan dalam penyediaan penyusunan administrasi sekolah
 - e) Siap setiap saat membantu guru dalam hal tertentu di bidang administrasi demi kelancaran belajar atau proses belajar mengajar
 - f) Siap setiap saat membantu pelaksanaan tugas sekolah yang ada hubungannya dengan administrasi sekolah

- 2) Pegawai tata usaha di bidang keuangan
- 3) Pegawai tata usaha di bidang 5 K/ perlengkapan.

6. Struktur Organisasi SMK Swasta Bina Satria Kota Medan

Tabel 4.3 Struktur Organisasi



B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Bina Satria Medan, adapun objek yang menjadi penelitian adalah siswa kelas XI yang mempunyai perilaku kecanduan game online. Hal ini dilakukan agar hasil dari penelitian bisa lebih berfokus kemasalah yang ingin diteliti dan mencapai tujuan yang diinginkan dalam penelitian ini.

Adapun objek dalam penelitian ini didapatkan dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan sebelum melakukan layanan bimbingan individu dan juga pada saat penulis melaksanakan penelitian ini untuk dapat mengentaskan masalah siswa digunakan layanan bimbingan individu dalam 2 kali pertemuan secara online. Diantara pertanyaan dalam peneliti adalah sebagai berikut: (1) Pelaksanaan layanan bimbingan individu di SMK Bina Satria Medan (2) Pemicu kecanduan game online siswa SMK bina satria Medan (3) Peran bimbingan konseling untuk mengurangi kecanduan game online siswa di SMK Bina Satria Medan Tahun ajaran 2020/2021. Selanjutnya dari jawaban tersebut dijadikan landasan untuk dilakukan layanan bimbingan individu.

1. Pemicu Main *Game Online* pada Siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang kecanduan *game online* pada siswa yang dilakukan di SMK Bina Satria Medan terdapat dua faktor yang menjadi pemicu siswa untuk bermain *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berikut hasil penelitian tentang pemicu main *game online* pada siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan:

a. Faktor Internal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dilapangan tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan yaitu terdapat beberapa bentuk pemicu yang membuat siswa bermain *game online* seperti adanya dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa.

1) Dorongan dalam Diri Siswa untuk Bermain *Game Online*

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Bina Satria Medan terlihat ada beberapa siswa yang cenderung memiliki kegemaran terhadap *game online* seperti pada saat peneliti terjun kelapangan peneliti melihat ada 4 siswa yang sedang duduk dibawah pohon tepatnya di depan kelas dan mereka sedang menceritakan tentang *game online* yang sering mereka mainkan.

Guru piket yang sedang bertugas saat itu melihat 4 siswa duduk diluar kelas guru piket langsung menegur siswa tersebut dan menyuruhnya untuk masuk kedalam kelas sambil menunggu guru mata pelajaran yang bersangkutan masuk dan 4 siswa tersebut masuk kedalam kelas. Setelah beberapa saat mereka melihat tidak ada lagi guru piket diluar mereka pun langsung keluar dan menuju kebelakang kelas beserta dengan 2 orang temannya yang lain. Pada saat guru mata pelajaran yang bersangkutan masuk, siswa-siswa yang sudah keluar kelas tadi juga tidak masuk untuk mengikuti pelajaran. (Observasi peneliti di SMK Bina Satria Medan, tanggal 4 Juni 2021).

Observasi penelitian, penulis juga melakukan wawancara dengan guru BK dari SMK Bina Satria Medan tentang kecanduan *game online* pada siswa, beliau mengatakan bahwa hampir semua siswa main *game online*. Ditambah sebagian orangtua juga tidak melarang siswa ketika membeli *smartphone* karena orangtua beranggapan bahwa zaman sekarang adalah zamannya menggunakan *smartphone*.

Era zaman modern semua siswa sudah memiliki *smartphone* masing-masing tanpa terkecuali dan bahkan semua dari siswa tersebut dapat dikatakan semuanya main *game* akan tetapi untuk siswa yang memang sangat candu dengan *game online* hanya ada 2 orang siswa yang menurut beliau sudah sangat ketergantungan dengan *game* sehingga membuat siswa tersebut malas dalam belajar, malas membuat PR serta tidak disiplin seperti sering terlambat ke sekolah dan juga sering tidur di dalam kelas. Siswa tersebut sudah diberikan bimbingan beberapa kali bahkan guru bimbingan dan konseling sudah melakukan kunjungan rumah akan tetapi tidak ada perubahan yang terlihat pada diri siswa yang kecanduan *game online* tersebut.

Sebagaimana siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan, siswa memiliki kecenderungan dalam bermain *game online*, kecenderungs *game online* pada umumnya dipicu oleh rasa penasaran dan ketertarikan yang lebih dari siswa untuk mencoba-coba bermain *game*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Siswa di SMK Bina Satria Medan tentang ketertarikan terhadap *game online*, pertanyaan peneliti mengenai ketertarikan terhadap *game online* yaitu bagaimana proses pertama sekali saudara tertarik untuk memainkan *game online*? Adapun subjek

pertama (AI) mengungkapkan bahwa ketertarikannya dengan *game online* yaitu pada saat pertama sekali membeli *smartphone* ketika ia duduk di kelas VI Sekolah Dasar, ia juga mengatakan pertama mengenal *game online* itu dari abangnya. Subjek kedua (ZA) juga menjawab hal yang hampir sama akan tetapi ia mengenal *game online* pertama sekali itu dari teman-teman dilingkungan tempat ia tinggal serta ia juga mengatakan tertarik dengan *game online* juga karena bisa mendapatkan banyak teman baru dari berbagai daerah dan juga bisa mendapatkan pacar. (Hasil wawancara peneliti dengan siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan, 04 Oktober 2021). Bergitu juga dengan subjek ke 3 (FS), adapun pernyataan subjek ketiga yaitu ia tertarik dengan *game online* karena ia sering memainkannya di warnet dengan teman-temannya dan ia juga sering memainkannya di rumah. Pernyataan subjek keempat yaitu ia tertarik dengan *game online* dikarenakan sering diajak oleh temannya untuk bermain satu team dalam *game*.

Hasil wawancara dengan siswa kelas XI SMK Bina Satria Medan pernyataan subjek kelima (MS) ialah ketertarikannya terhadap *game online* itu karena ia sering melihat iklan *game* di youTube terus ia mendownload ditambah lagi ia juga sering diajak oleh temannya untuk bermain bersama dan temannya juga memberi tahu namanama *game* yang seru untuk dimainkan maka dari situlah ia pertama sekali tertarik untuk memainkan *game online*.⁶¹

2) Rasa Jenuh/Bosan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai kecanduan *game online* diperoleh hasil yang kerap menjadi faktor internal dalam diri siswa salah satunya adalah rasa jenuh atau bosan yang ditimbulkan

pada saat proses belajar mengajar. Secara harfiah kejenuhan berarti padat atau penuh sehingga tidak dapat menerima atau memuat apapun kejenuhan atau rasa bosan yang dialami siswa dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan sia-sia dikarenakan suatu akal yang tidak bekerja sebagaimana mestinya dalam memproses item-item informasi atau pengalaman yang baru diperoleh sehingga siswa kerap mencari suatu kesenangan atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh atau bosan yaitu dengan bermain *game*. Penelitian yang berlangsung di kelas XI SMK Bina Satria, tidak sengaja peneliti bertemu dengan seorang siswa yang tidak masuk kelas pada saat jam belajar.

Ketika peneliti bertanya mengapa tidak masuk kelas, siswa tersebut memberi alasan bahwa dia merasa bosan pada mata pelajaran yang berlangsung. Peneliti juga melakukan perbincangan dengan guru BK SMK Bina Satria tentang siswa yang jenuh dalam belajar beliau juga memberikan informasi bahwa masih banyak siswa yang merasa bosan dalam proses pembelajaran, bahkan ada beberapa siswa yang di panggil ke ruang BK karena kasus tidak mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Peneliti juga memperoleh informasi dari kesiswaan ketika siswa tidak mengikuti pembelajaran mereka kerap mengunjungi warnet yang lokasinya tidak jauh dari sekolah. Sebagaimana kasus yang terjadi pada SMK Bina Satria, hal yang hampir sama juga terjadi pada siswa sekolah lain mereka juga sering membolos pada saat masuk pelajaran yang tidak mereka sukai.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas XI SMK Bina Satria, yang pertanyaannya yaitu apakah saudara bisa dalam sehari tidak bermain *game online* serta saudara tau dampak dari keseringan bermain *game*

online? Jawaban dari subjek pertama adalah ia mengatakan kalau ia tidak bisa kalau tidak bermain *game* dalam sehari karena tidak ada pekerjaan lain dirumah ia juga tahu dampak dari *game online* tersebut seperti bisa menyebabkan kebutaan, habis uang, dan malas belajar. Begitu juga dengan subjek kedua memberi pernyataan bahwa ia juga tidak bisa kalau dalam sehari tidak bermain *game* kalau kuota habis ia akan mencari wifi di pelabuhan, tentang dampak *game online* juga ia tahu kalau ada orang bisa gila dengan seringnya bermain *game online*.

Hasil wawancara dengan siswa subjek ketiga memberi pernyataan bahwa tidak bisa kalau tidak main *game* karena main *game online* itu sangat seru, untuk dampaknya subjek ketiga juga mengetahui seperti boros, serta malas belajar. Subjek keempat juga memberikan jawaban yang sama dengan subjek ketiga yaitu ia tidak bisa kalau tidak main *game* karena *game online* sangat seru bahkan ia sering memainkan satu team dengan teman-temannya, dampak dari *game online* subjek keempat juga tahu ia mengatakan kalau sering main *game* bisa merusak mata.

Jawaban dari wawancara dengan subjek ke lima juga sama bahwa tidak bisa kalau tidak main *game* dalam sehari dan ia juga tahu dampaknya dari sering main *game online* itu sangat bahaya seperti dapat membuat emosi, habis uang, dan malas.

b. Faktor Eksternal

Observasi yang peneliti lakukan dilapangan diperoleh informasi ada beberapa faktor eksternal yang menjadi pemicu siswa kerap bermain *game*

online dikalangan siswa di SMK Bina Satria Medan. Faktor pemicu tersebut diantaranya:

1) Lingkungan yang Kurang Terkontrol

Lingkungan dan sekolah satu sama lain saling mempengaruhi, Lingkungan sangat perlu diperhatikan baik itu lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah. lingkungan sekolah adalah lingkungan dimana anak berada dalam lingkungan situasi belajar, dan lingkungan ini sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang kepribadian anak. suasana lingkungan yang bagus sangat mendukung tumbuh kembang kepribadian yang bagus bagi siswa dan suasana belajar yang nyaman dapat membentuk kedisiplinan belajar dan kedisiplinan sekolah.

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti di SMK Bina Satria Medan mengenai lingkungan yang kurang terkontrol juga terdapat pada faktor teman sebaya, dimana siswa kerap terpengaruh oleh teman yang ada disekitarnya. Informasi lainnya yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa yang pertanyaannya yaitu dimana biasa saudara bermain *game online* dan dengan siapa saudara sering bermain *game online*? Subjek pertama menjawab ia sering bermain *game online* di rumah waktu jam pulang sekolah dan pada sore hari ia sering memainkan *game* di pelabuhan dikarenakan di pelabuhan ada wifi serta ia sering main *game online* dengan teman-temannya. Subjek kedua menjawab bahwa ia sering main *game online* di rumah dengan abangnya terkadang pernah sekali-sekali bermain *game online* di pelabuhan serta warung kopi bersama teman-temannya.

Subjek ketiga juga memberikan pernyataan yang sama yaitu ia sering bermain *game online* di rumah dan di taman digital serta warung kopi bersama temannya. Subjek keempat memberikan pernyataan kalau ia sering bermain *game online* di rumah, di warung kopi, serta di rumah temannya. Subjek kelima member pernyataan kalau ia sering bermain *game online* di warnet, di rumah, serta di warung kopi bersama teman-teman di lingkungan tempat ia tinggal.

2) Kurang Memiliki Hubungan Sosial yang Baik

Hubungan sosial merupakan hubungan antar manusia yang saling membutuhkan. Hubungan sosial dapat berupa berinteraksi dengan orang lain, mengontrol tingkah laku sosial, dan saling bertukar perasaan dan masalah. Fakta yang peneliti temukan di lapangan interaksi sosial yang terjadi diantara siswa yang kecanduan *game online* dengan siswa lainnya sangat kurang dikarenakan siswa yang kecanduan *game online* lebih menyibukkan diri dengan *gamenya*, bahkan siswa yang kecanduan *game online* dapat mempengaruhi teman lainnya untuk ikut bermain *game* seperti dia.

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Bina Satria Medan yang pertanyaannya yaitu apakah saudara memiliki banyak teman di lingkungan rumah maupun di sekolah dan pernahkah saudara mengajak teman-teman untuk bermain *game online* bersama? Subjek pertama menjawab bahwa ia memiliki cukup banyak teman di lingkungan rumahnya akan tetapi kalau di sekolah ia hanya memiliki 3 orang teman yang akrab dan temannya juga tinggal satu kampung dengannya, dan ia juga sering mengajak teman-teman di sekolahnya untuk main *game* satu team.

Subjek kedua juga memberi pernyataan yang sama dengan subjek pertama akan tetapi subjek kedua lebih memiliki banyak teman dan ia juga sering mengajari cara-cara bermain *game online* kepada teman-temannya baik itu perempuan maupun laki-laki.

Adapun jawaban dari subjek ketiga adalah ia memiliki banyak teman baik itu di rumah maupun di sekolah dan ia sering mengajak teman-temannya untuk bergabung bermain *game* bersama. Subjek keempat memberi pernyataan kalau ia memiliki banyak teman tetapi teman akrab hanya ada 2 orang dan mereka sering bermain *game online* bersama. Subjek kelima juga memberikan pernyataan bahwa ia tidak memiliki banyak teman di sekolah akan tetapi di lingkungan rumah ia memiliki banyak teman bahkan ia sering mengajak serta diajak oleh teman-temannya yang jarak usia lebih tua darinya

3) Kurangnya Perhatian Dari Orang Terdekat

Keluarga merupakan salah satu wahana yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Orangtua bertugas sebagai pengasuh, pembimbing, pemelihara, dan sebagai pendidik anak-anaknya. Faktor orangtua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tetapi pernyataan di atas berbanding terbalik ketika dijumpai di lapangan.

Orangtua siswa sebagian kurang memperhatikan anaknya karena mereka disibukkan dengan pekerjaannya masing-masing, bahkan mereka tidak mengetahui kegiatan yang dilakukan anak-anaknya sehari-hari baik itu di sekolah maupun diluar sekolah. Karena hal itulah yang membuat siswa bebas melakukan apa saja terutama dalam bermain *game online* hingga berujung pada kecanduan ditambah lagi tidak adanya pengawasan dari orang terdekat

serta kurangnya kepedulian orangtua juga berpengaruh pada gangguan psikologis yang besar terhadap kegiatan belajar anak. Maka dari itu peran orangtua sangat penting untuk anak karena dengan adanya rasa kepedulian dari orangtua, anak akan lebih giat dan lebih bersemangat dalam belajar karena ia tahu bahwa bukan dirinya sendiri saja yang berkeinginan untuk maju, akan tetapi orangtuanya pun demikian.

Hasil wawancara dengan siswa SMK Bina Satria yang pertanyaannya apakah orangtua tahu kalau saudara lalai dengan *game online* dan pernahkah orangtua memarahi saudara ketika melihat saudara lalai dengan *game online*? Subjek pertama memberikan jawaban bahwa orangtuanya tidak tahu kalau ia lalai dengan *game online* dan ia pernah dimarahi oleh orangtuanya karena terlalu sering lalai dengan *smartphone* sehingga ia sering terlambat makan. Subjek kedua juga memberikan pernyataan bahwa orangtuanya tahu kalau ia sering lalai dengan *game online* bahkan orangtuanya tidak memarahinya sama sekali akan tetapi ketika ia meminta uang untuk isi kuota internet orangtuanya tidak pernah memberikan bahkan ia pernah sekali membohongi orangtuanya dalam hal meminta uang untuk membuat acara masak-masak di sekolah akan tetapi uang tersebut dipakai untuk beli kuota internet.

Jawaban subjek ketiga mengatakan bahwa orangtuanya tidak tahu sama sekali bahwa ia lalai dengan *game online* bahkan orangtuanya tidak mengerti tentang *game online*. Subjek keempat menyatakan bahwa orangtuanya tahu kalau ia lalai dengan *game* bahkan orangtuanya pernah memarahi dan menyita *smartphone* miliknya waktu *smartphon*nya disita oleh

orangtua bahkan ia tidak mau pergi ke sekolah selama 4 hari sehingga orangtuanya memberikan kembali *smartphone* miliknya itu.

Hasil wawancara dengan subjek kelima hamper sama dengan pernyataan subjek keempat bahwa orangtuanya tahu kalau ia lalai dengan *game* ketika *smartphone* miliknya rusak ia minta di belikan *smartphone* yang baru tapi orangtuanya tidak mau membelikan sehingga ia membuat ulah hampir 10 hari tidak pergi ke sekolah sehingga permintaannya dikabulkan oleh orangtuanya itu.

2. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan

Game Online

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan diperoleh hasil mengenai upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* untuk usia remaja awal, berikut hal-hal yang dilakukan oleh guru BK seperti menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa, adanya kerja sama antara sesama guru dan instansi lain dalam menyelesaikan masalah siswa, dan memiliki pengetahuan tentang *game online*.

1. Menerapkan Semua Layanan Sesuai Kebutuhan Siswa

Guru BK merupakan aspek penting yang harus ada di instansi pendidikan. Guru BK banyak berperan dalam berbagai upaya untuk menyelesaikan semua permasalahan siswanya. Apalagi jika berkaitan dengan belajar, jika siswa dalam belajarnya bermasalah maka tugas guru BK lah yang harus melakukan tindakan aktif dan memberikan berbagai layanan yang berhubungan dengan masalah siswa tersebut agar diketahui penyebab permasalahannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru BK di SMK Bina Satria pertanyaannya yaitu apakah semua layanan bimbingan dan konseling sudah diterapkan di sekolah ini dalam penyelesaian masalah siswa? Beliau menjawab bahwa semua layanan sudah diterapkan terutama pada permasalahan siswa yang kecanduan *game online* beliau memberikan langsung layanan konseling individual serta layanan kunjungan rumah sudah beliau jalankan, siswa yang kecanduan *game* di sekolah ini sering tidur di kelas, tidak membuat tugas, dan sering membolos. Pada saat melakukan kunjungan rumah beliau mendapatkan informasi dari orangtua siswa bahwa mereka sibuk dengan pekerjaannya untuk memberikan perhatian untuk anak terkadang tidak sempat.

Maka dari itu untuk perubahan yang dialami oleh siswa yang telah diberi bimbingan dan pelayan beliau melihat sama sekali tidak ada perubahan karena siswa yang sudah mengalami kecanduan *game online* sangat susah untuk lepas dari *game* tersebut sama seperti orang yang kecanduan rokok, beliau juga mengatakan kalau untuk merubah sesuatu itu memang memiliki proses yang lumayan lama karena seseorang tidak akan bisa mengubah sesuatu itu dengan cepat.

Hasil wawancara dengan guru BK di SMK Bina Satria yaitu beliau mengatakan bahwa semua layanan BK yang dipelajari masa kuliah tidak semuanya diterapkan di sekolah karena permasalahan di lapangan sangat berbeda-beda, untuk mengatasi siswa yang kecanduan *game online* beliau mengatasinya dengan cara memberikan sanksi-sanksi yang membuat siswa

tersebut jera seperti menyuruh membawa pupuk, menyapu halaman sekolah, dan menyiram bunga.

Karena siswa yang kecanduan *game online* di SMK Bina Satria Medan sering membolos dan cara berbicaranya kurang dijaga didepan guru maupun teman. Hukuman lain juga pernah diberikan oleh beliau seperti mencubit siswanya yang membolos dan beliau telah mendapatkan izin dari wali siswa untuk hal itu.

Jawaban yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dengan guru BK di SMK Bina Satria Medan yaitu beliau sudah memberikan layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti menangani siswa yang kecanduan *game online* yang tidak masuk ke sekolah hampir 10 hari karena *smartphonenya* itu rusak dan minta dibelikan *smartphone* baru kepada ibunya dan awal-awal ibunya itu tidak membelikan karena anaknya tidak mau sekolah lagi jadi terpaksa ibunya membelikan juga.

Dalam kasus ini beliau telah memberikan layanan konseling individual dan kunjungan rumah, hasilnya sekarang siswa tersebut sudah masuk ke sekolah kembali akan tetapi sekali-sekali siswa tersebut juga pernah membolos bersama teman-temannya.

2. Adanya Kerja Sama Antar Sesama Guru Dan Instansi Lain

Kerja sama dengan guru mata pelajaran dan instansi lain akan sangat membantu dan meringankan guru BK dalam mencari informasi lebih dalam tentang siswanya. Adapun hasil wawancara dengan guru BK di SMK Bina Satria yang pertanyaannya yaitu apakah bapak/ibu sudah melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran maupun instansi lain dalam proses

penyelesaian masalah siswa? beliau menjawab bahwa selalu melakukan kerja sama dengan guru mata pelajaran, wali kelas, maupun kesiswaan dalam penyelesaian masalah siswa.

Bahkan kalau informasi yang didapatnya dari guru mata pelajaran, wali kelas maupun kesiswaan belum mendapatkan kepastian yang benar maka beliau melakukan kunjungan rumah untuk mencari informasi yang tepat melalui orangtua siswa.

Guru SMK Bina Satria juga memberi pernyataan yang sama dengan pernyataan guru BK di SMK Bina Satria yaitu selalu melakukan kerja sama dengan wali kelas dan kesiswaan dalam menyelesaikan masalah siswa bahkan terkadang beliau memanggil wali siswa untuk memberi tahu bagaimana perkembangan anaknya di lingkungan sekolah. Hasil wawancara dengan guru BK di SMK Bina Satria juga terdapat kesamaan dengan pernyataan dari guru BK di SMK Bina Satria.

3. Memiliki Pengetahuan/Wawasan yang Luas Tentang *Game Online*

Guru BK saat ini sangat memiliki wawasan yang luas bahkan semua hal yang dilakukan oleh siswanya di rumah maupun di sekolah guru BK itu mengetahuinya bahkan *game online* yang sedang *booming* dikalangan remaja pun beliau mengetahuinya. Disini peneliti memberikan pertanyaan kepada guru BK yang pertanyaannya ialah dari mana bapak/ibu mengetahui kalau siswa bapak/ibu kecanduan *game online*? Jawaban dari guru BK di SMK Bina Satria yaitu beliau mengetahuinya karena siswanya sering membawa *smartphone* ke sekolah dan memainkan *game* bersama temanya pada saat jam guru mata pelajaran berhalangan hadir dan pada saat jam istirahat.

Informasi lain yang beliau dapatkan yaitu informasi dari guru mata pelajaran bahwa siswa siswa yang beliau lihat sering membawa *smartphone* itu tidur di kelas saat jam pelajaran sedang berlangsung guru mata pelajaran juga memberikan informasi saat sedang memeriksa tugas siswa buku siswa tersebut terdapat banyak sekali gambar animasi yang ada didalam *game*. Bahkan siswa tersebut mengalami penurunan prestasi secara drastis yang dulunya siswa tersebut sering mendapatkan juara umum di sekolah dasar. Guru BK juga mendapatkan informasi dari guru penjas yang satu kampung dengan siswa tersebut dan beliau mengatakan bahwa beliau sering menjumpai siswa tersebut duduk di pelabuhan dan di warung kopi dengan teman-temannya dan mereka bermain *game* sampai larut malam.

Hasil wawancara dengan guru BK di SMK Bina Satria yaitu guru BK sudah mengetahui siswanya ada yang kecanduan *game online* juga dari gerak gerik siswa di sekolah, siswa sering membolos bahkan nilainya dalam pelajaran menurun tugas juga sering tidak dikerjakan dan bahkan saat jam pelajaran siswanya itu kerap menceritakan tentang *game* di dalam kelas guru di depan juga sering mereka abaikan, dalam cctv juga terlihat bahwa siswanya itu sering bermain *game online* pada saat jam istirahat bahkan siswanya itu terkadang bermain *game* dengan taruhan uang.

Pernyataan dari guru BK di SMK Bina Satria yaitu juga sudah mengetahui siswanya kecanduan *game online* karena orangtua siswa tersebut sendiri yang mendatangi beliau untuk menceritakan tentang anaknya yang selalu bermain *game* di warnet dan tidak mau pergi ke sekolah karena ibunya

tidak membelikan *smartphone* baru untuknya. Disinilah beliau mengetahui begitu teropsesi siswanya dengan *game online*.

C. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya tentang pemicu main *game online* pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria dan upaya guru bimbingan dan konseling dalam mengelola kecanduan *game online* untuk usia remaja awal selanjutnya akan didiskusikan dengan teori dan disimpulkan oleh peneliti.

1. Pemicu Main *Game Online* pada Siswa

a. Faktor Internal

Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada bab sebelumnya diketahui bahwa pemicu main *game online* pada usia remaja awal di Kelas XI SMK Bina Satria Medan disebabkan oleh adanya dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online* seperti mencoba-coba untuk bermain *game online* karena rasa penasaran dan akhirnya berujung pada kecanduan.

Game online memiliki fitur-fitur yang sangat menarik di dalamnya sehingga sangat mudah untuk membuat siswa di usia remaja awal itu selalu memainkannya, rasa jenuh atau bosan yang dirasakan siswa seperti pada saat jam pelajaran tertentu siswa merasa jenuh karena siswa tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pelajaran tersebut sehingga siswa lebih memilih untuk bolos dan melampiaskan kejenuhannya itu dengan cara bermain *game* baik itu di warnet maupun di tempat lain di luar kelas maupun di luar sekolah, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa masa usia remaja awal ialah masa dimana siswa menyukai apa yang membuatnya penasaran dan senang tanpa memikirkan

dampak dari itu semua seperti siswa lebih mementingkan bermain *game online* yang menurutnya sangat menghibur dan tidak bosan tanpa memikirkan tugasnya sebagai seorang pelajar.

Pemicu remaja awal bermain *game online* karena masa remaja adalah masa dimana individu-individu masih dalam proses pencarian identitas menuju dewasa yang memiliki karakter senang mencoba hal-hal yang baru salah satunya mencoba bermain *game online* yang merupakan sarana penghibur yang didalamnya menyediakan berbagai fitur menarik yang sengaja diciptakan untuk mengisi waktu luang. Kerap kali *game online* menjadi suatu sarana mengasah otak dan strategi yang dapat digunakan untuk menjatuhkan lawan. Karena itu siswa menjadi tertarik untuk selalu bermain *game* sampai siswa tersebut tidak memikirkan kesehatan, kerugian, serta tidak memikirkan pelajaran di sekolah.

Berdasarkan data hasil di lapangan dan dengan dukungan teori di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan cenderung memiliki keinginan untuk bermain *game online* karena *game online* sangat menghibur dan menarik untuk dimainkan sehingga muncul ketertarikan yang luar biasa dalam diri siswa serta berakhir pada kecanduan yang membuat siswa malas dalam berbagai hal salah satunya yaitu malas dalam belajar, serta karena keingintahuan yang besar dari seorang siswa akan *game online* yang sedang mendunia menjadi pijakan pertama siswa untuk mengeksplere *game* tersebut dengan berbagai cara.

b. Faktor Eksternal

Bentuk faktor eksternal yang menjadi pemicu main *game online* di kalangan siswa SMK Bina Satria Medan yaitu lingkungan yang kurang terkontrol

seperti siswa terpengaruh oleh teman sebaya maupun teman yang beda usia dalam ajakan untuk bermain *game online*, kurang memiliki hubungan sosial yang baik yaitu pecandu *game online* lebih sibuk dengan *gamenya* dibandingkan dengan teman maka dari itu siswa yang sudah mengenal *game online* memiliki hubungan sosial yang kurang baik, kurangnya perhatian dari orang terdekat juga menjadi pemicu siswa untuk main *game online* seperti siswa kurang pengawasan dari orangtua pada saat siswa sudah mengenal *game online* serta kurangnya kepedulian orangtua terhadap anak dalam sehari-hari.

Siswa yang memiliki lingkungan yang tidak baik akan menjadi pemicu siswa untuk bermain *game online*, hubungan sosial yang kurang akan memiliki kompetensi sosial yang tidak baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Bermain *game online* adalah satu aktivitas yang dianggap lucu, menarik, dan dapat memberikan kepuasan dan menghindar dari tugas sekolah.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan teori di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa di kalangan siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan yang menjadi pemicu eksternal siswa bermain *game online* itu ialah karena adanya dorongan dari lingkungan yang kurang baik serta pengaruh dari teman sebaya maupun beda usia, kurangnya hubungan sosial yang baik karena lalai dengan dunia *game* miliknya, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat karena orang tua memiliki kesibukan masing-masing sampai lupa memberikan pengawasan serta perhatian terhadap anaknya.

2. Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mengelola Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan data hasil yang telah dibahas pada bab sebelumnya diketahui bahwa upaya Guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* dengan menerapkan semua layanan sesuai kebutuhan siswa seperti menerapkan semua layanan bimbingan dan konseling sesuai dengan permasalahan yang dialami siswa, melakukan kerja sama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan tentang *game online* karena guru BK harus memiliki wawasan yang luas untuk menghadapi siswa dengan berbagai permasalahan yang berbeda-beda.

Survei yang dilakukan oleh *media analysis laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game online* terbanyak ialah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung warnet yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA Remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi warnet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja SMK yang ikut larut dalam *game online*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktifitas lain yang penting seperti makan, minum, atau belajar. Pada pagi, siang, sore, bahkan larut malam, para remaja terlihat asyik untuk bermain *game online*. Penanganan adiksi internet menurut young menyebutkan beberapa cara penanganan kecanduan *game online* dapat berupa:

1. Mengurangi waktu bermain *game*.
2. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban.

3. Memberikan dukungan sosial melalui orang atau teman bermain.
4. Terlibat langsung dengan pemain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik.

Guru BK di sekolah berada pada posisi yang sangat strategis untuk mengembangkan dan mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tuntutan lingkungan perkembangannya dan terhindar dari hal-hal yang dapat merugikan diri di masa depan. Berdasarkan dari hasil penelitian dan teori di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa upaya yang dilakukan oleh guru BK dalam mengelola remaja yang candu *game online* ialah dengan cara memberikan semua layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling untuk siswa sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa, serta guru BK tidak boleh ketinggalan zaman di era digital seperti sekarang ini, wawasan serta pengetahuan yang luas juga sangat diperlukan oleh guru BK supaya dapat mengatasi berbagai permasalahan siswa yang berbeda-beda di sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang kecanduan *game online* dan penanganannya pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemicu main *game online* pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan dipicu oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pemicu dari faktor internal disebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online*, rasa jenuh/bosan, dan kurangnya *self control* dalam diri siswa. Pemicu dari faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan kurangnya perhatian dari orang terdekat.
2. Upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan diantara lain menerapkan semua layanan sesuai dengan kebutuhan siswa, adanya kerja sesama antar sesama guru dan instansi lain, dan memiliki pengetahuan/wawasan tentang *game online*.

B. Saran

1. Kecanduan dalam bermain *game online* pada siswa Kelas XI SMK Bina Satria Medan masih banyak dijumpai dalam hal ini dibutuhkan perhatian yang lebih dari orangtua, guru dan lingkungan. Oleh karenanya penulis menyarankan

supaya perhatian terhadap anak-anak lebih diutamakan supaya tidak terjadi kecanduan dalam hal bermain *game online*.

2. Upaya guru BK dalam mengelola kecanduan *game online* pada Kelas XI SMK Bina Satria Medan yang telah penulis teliti sudah baik dan alangkah lebih baik lagi apabila lebih ditingkatkan. Layanan konseling tidak hanya diberikan kepada anak-anak yang sudah kecanduan *game*, alangkah baiknya apabila diberikan secara menyeluruh supaya semua anak-anak yang belum berada pada tahap tidak kecanduan *game* dapat mengintropeksi diri dalam hal bermain *game*.
3. Untuk peneliti selanjutnya penulis sarankan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam kecanduan bermain *game online* tidak hanya pada remaja dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., Sardiman. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abin Syamsuddin Makmun. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Abu, Ahmadi. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Griffiths M. 2012. *Video Games and Health*. British Medical Journal. 331:122.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Prayitno dan Amti Erman. 2014. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabana. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Silalahi, Ulber. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Smart, Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sudarman, Momon. 2013. *Profesi Guru (Dipuji, Dikritisi, dan Dicaci)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jurnal:**
- Deodo Laufi Dian Saputra. makalah dampak game online terhadap kaum remaja. tersedia: [http:// ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaumremaja.ht...](http://ber5aja.blogspot.com/.../dampak-game-online-terhadap-kaumremaja.ht...)[diakses pada tanggal 28 oktober 2015 jam 15.00].
- Detria. (2012). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online Game*. Skripsi Jurusan PPB FIP UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Dwie Rezky Anandri, *Orang Tua Dengan Pola Asuh Permisif & Resiko Anak Kecanduan Game Online*. Tersedia: [http:// dwirezkyanandari](http://dwirezkyanandari).

blogspot.com/2014/11/orangtua-dengan-pola-asuhpermisif.html, [diakses pada tanggal 10 Oktober 2015].