



SKRIPSI

**KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS
DI SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA)**

MUH. HAJAR ISMAN

**PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**



**KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS
DI SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan
Bimbingan Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

OLEH :

MUH. HAJAR ISMAN

1444041011

JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2019



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Alamat *Jl. Tamalate 1 Kampus Tidung Fax(0411)883076,(0411)884457Makassar*

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan Judul "Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)"

atas nama:

Nama	Muh. Hajar Isman
NIM	1444041011
Jurusan/Prodi	PPB/BK
Fakultas	Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi ini berdasar pada Ujian Skripsi tanggal 03 Mei 2019 telah memenuhi syarat untuk dinyatakan LULUS.

Makassar, Mei 2019

Pembimbing I

Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd
NIP. 19601231 198702 1 005

Pembimbing II

Dr. H. Abdullah Sinring, M. Pd
NIP. 19620303 198803 1 003

Disahkan
Ketua Jurusan PPB FIP UNM



Drs. H. Muhammad Anas, M.Si
NIP. 19601213 198703 1 005



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguiminasa) atas nama Muh. Hajar Isman NIM: 1444041011, telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 3693/UN36.4/PP/2019 tanggal 03 Mei 2019 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan/ Prodi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada hari Jum'at, 03 Mei 2019.



Disahkan oleh
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM
Dr. Abdul Saman, S.Pd, M.Si, Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Ketua | : Dr. Abdul Saman, S Pd, M.Si, Kons | (.....) |
| 2. Sekretaris | : Drs. Muhammad Anas, M.Si | (.....) |
| 3. Pembimbing I | : Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dr. H. Abdullah Sinring, M.Pd | (.....) |
| 5. Penguji I | : Prof. Dr. H. Syamsul Bachri Thalib, M.Si | (.....) |
| 6. Penguji II | : Dr. Rudi Amir, M.Pd | (.....) |

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Hajar Isman
NIM : 1444041011
Jurusan/ Prodi : PPB/ Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Maret 2019

Yang membuat pernyataan

Muh. Hajar Isman
1444041011

MOTTO

*“ Apa yang dipikirkan kemungkinan
besar akan terjadi, maka berpikirlah
yang baik-baik ”*

(Muh. Hajar Isman, 2019)

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

*Keluargaku tercinta teruntuk Almarhum Bapak, Ibu, Kakak dan keluarga besarku
yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa kepadaku dengan penuh
keihklasan*

*Sahabatku, Sulistyapn dan seluruh orang yang telah memberikan motivasi dan
semangat secara tulus dan pamrih*

Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Program Bimbingan dan Konseling

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian selama ini

Amin yaa Rabbal Aalamin

ABSTRAK

Muh. Hajar Isman, 2019. Skripsi. Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa). Dibimbing oleh Bapak Dr. Abdullah Pandang, M.Pd dan Bapak Dr. Abdullah Sinring, M.Pd. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Kecanduan bermain *game online* merupakan aktivitas bermain yang dilakukan secara berlebihan dan cenderung mengganggu kehidupan sehari-hari. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah (i) Bagaimana gambaran perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di SMP Negeri 2 Sungguminasa? (ii) Faktor-faktor apakah yang menyebabkan siswa mengalami perilaku kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa? (iii) Apakah teknik kontrak perilaku dapat mengurangi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa?. Tujuan penelitian ini adalah (i) Untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di SMP Negeri 2 Sungguminasa; (ii) Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab siswa mengalami perilaku kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa; (iii) Untuk mengetahui efektivitas teknik kontrak perilaku dalam mengurangi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa SMP Negeri 2 Sungguminasa yang teridentifikasi mengalami kecanduan bermain *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (i) Subjek penelitian menunjukkan gejala kecanduan bermain *game online* yang diperoleh dari hasil wawancara dengan responden penelitian dan hasil observasi (ii) Faktor penyebab subjek penelitian mengalami kecanduan bermain *game online* yaitu interaksi dengan orang-orang sekitarnya, serta faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online* yang tinggi (iii) Teknik kontrak perilaku dinilai efektif dalam penanganan kasus perilaku kecanduan *game online* dimana kasus menunjukkan adanya perubahan perilaku bermain *game online* yang cenderung menurun dari hari ke hari.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*

PRAKATA

Alhamdulillah Rabbil Alamin, Puji syukur kehadiran Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang senantiasa penulis haturkan, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini berjudul “Analisis Perilaku Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Baik itu dalam proses pengumpulan bahan, pelaksanaan maupun penyusunannya. Namun berkat bimbingan, motivasi dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak, segala hambatan dan tantangan dapat teratasi. Oleh karena itu, maka sepantasnyalah dengan hormat penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dr. Abdullah Pandang, M.Pd dan Bapak Dr. Abdullah Sinring, M.Pd, masing-masing selaku pembimbing I dan II, yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis mulai dari penyusunan usulan penelitian hingga selesainya skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terimakasih pula penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. Husain Syam, M.TP., Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada program studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan

2. Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar atas segala kebijaksanaan dan dukungannya sehingga proses perkuliahan maupun penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Dr. Mustafa, M.Si., sebagai Wakil Dekan I, Dr. Pattaufi, M.Si., sebagai Wakil Dekan II, dan Dr. H. Ansar, M.Si, sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
4. Drs. Muhammad Anas, M.Si dan Sahril Buchori, S.Pd, M.Pd, masing-masing sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, yang penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan maupun penyusunan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, khususnya Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis
6. Bapak Irfan S.Pd M.Pd sebagai Kepala SMP Negeri 2 Sungguminasa Kab. Gowa atas izin mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin beserta semua guru dan staf di SMPN 2 Sungguminasa atas kesediannya untuk memberikan informasi dan bantuan bila diperlukan
7. Teristimewa dan spesial penulis persembahkan untuk Kedua Orang Tuaku yang tercinta, Ayahanda (Alm) M. Jufri dan Ibunda Rabati yang telah membesarkanku, mendidik dan merawat dengan segala daya dan upaya tanpa

pamrih sedikitpun diiringi doa yang tiada henti-hentinya. Semoga kelak penulis sebagai anak bisa membalas seluruh kebaikan dan ketulusan kalian.

8. Kakak tercinta M. Aliem dan Nur Akhsan serta kedua kakak ipar yang selalu memberikan dukungan dan perhatian.
9. Sulistyapn, yang selama ini mengajarkan arti kesabaran, bersyukur, kasih dan sayang serta memberikan dukungan moril selama proses berjuang menyelesaikan studi S1 ini.
10. Saudara dan sahabat seperjuangan, Taufik, Tamrin, Rama, Rian, Dayat, Arman, Asri, Lukman, Aan, Iqbal, Abi, Ikhsan, Syarif, Yudha, Muhbar, Ikmal, Kr. Sanga, Ekki, Ame, Jeje, Uci, Heri, Fitri, Reka, dan seluruh teman-teman kelas 02 BK Angkatan 2014 yang tidak sempat tuliskan namanya. Segala suka dan duka yang telah dilalui bersama akan kusimpan kenangan ini untuk mengingat bahwa kita pernah berjuang bersama-sama.
11. Saudari-saudaraku Abdi, Sawir, Alfani, Mimi, dan Yaya yang telah memberikanku support.
12. Teman Posko KKN-PPL ku Khaerul, Wahyu, Marsela, Umyatul Umrah, Fausiah, Putri, Nadia, dan Kepala Sekolah dan seluruh guru SMPN 5 Bangkala Jeneponto.
13. Terima kasih buat siswa yang menjadi subjek penelitian ini, yang sudah berpartisipasi dalam penelitian penulis, semoga nantinya kalian bisa sukses dan membanggakan orang tua.

Kepada semua pihak yang tercantum diatas, semoga mendapat imbalan yang setimpal dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan informasi bagi pembaca dan semoga kebaikan dan keikhlasan serta bantuan dari semua pihak bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Aamiinn.

Makassar, Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	. v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian	.9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA KONSEPTUAL	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	11

2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	20
3. Teknik Kontrak Perilaku	23
B. Kerangka Konseptual	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
B. Kehadiran Peneliti	33
C. Lokasi dan Latar Penelitian	33
D. Subjek Penelitian dan Responden	33
E. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian	34
F. Sumber Data	35
G. Prosedur Pengumpulan Data	37
H. Analisis Data	39
I. Pengecekan Keabsahan Temuan	40
J. Tahap-tahap Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

No.	Nama Gambar	Halaman
1	Skema Kerangka Konseptual	31

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Nama Lampiran	Halaman
1	Matriks	86
2	Skenario Pelaksanaan	87
3	Pedoman Observasi	89
4	Lembaran Kontrak Perilaku	91
5	Kartu Kontrol	92
6	Hasil Observasi	97
7	Hasil Wawancara	99
8	Lembar Evaluasi Diri	141
9	Pengusulan Judul	142
10	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi	143
11	Persetujuan Pembimbing	144
12	Pengesahan Usulan Penelitian	145
13	Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian	146
14	Surat Izin Penelitian dari UPT P2T BKPMMD SULSEL	147
15	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	148
16	Foto Kegiatan	149
17	Riwayat Hidup	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia telah mengenal permainan sejak usia balita. Permainan yang dahulu biasanya dimainkan oleh orang-orang adalah lompat tali, petak umpet, bola bekel atau monopoli. Seiring perkembangan zaman, permainan juga berkembang semakin maju dengan menggunakan alat-alat elektronika dan internet, seperti *video game*, *playstation*, nintendo dan berbagai jenis *game online*. Perkembangan *game* yang dahulu hanya dapat dimainkan secara *offline*, dengan adanya internet dapat dimainkan secara *online* dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu. *Video game* dan *game online* telah berkembang sebagai gaya hidup yaitu dalam pemanfaatan waktu bermain yang berlebihan. Seiring perkembangan *game*, remaja kini banyak beralih dari *video game* ke *game online*.

Nugrahanto (Prasetiawan, 2016) menjelaskan bahwa Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan *game online* atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain *game online*, karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat, para remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan internet, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran bermain

game online dikalangan remaja menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam perkembangan remaja.

Game online pada hakikatnya merupakan permainan yang dimana pemainnya difokuskan pada permainan *game online* dan semua hal yang ada di dunia nyata akan terlupakan, sehingga pemain *game online* akan kehilangan rasa sensibilitas terhadap waktu, menurut penjelasan Cheng dan Park (Hardanti, Nurhidayah dan Yuyun 2013). *Game online* itu sendiri menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan video game karena antar pemain bisa saling berkomunikasi satu sama lainnya melalui pesan teks dan pesan suara. *Game Online* tersedia dalam berbagai jenis permainan dan disajikan dengan *audiovisual* yang menarik serta dirasa lebih memiliki tantangan dan kepuasan batin jika dapat mengalahkan pemain lain. *Game online* adalah sebuah permainan yang sengaja diciptakan untuk menghilangkan stres atau hanya sekedar hiburan, namun kini banyak pemain yang kecanduan bermain *game online*, diakibatkan oleh lamanya durasi bermain. Kebutuhan akan suatu hiburan yang dilakukan melalui *game online* tersebut sebenarnya suatu hal yang wajar, apabila mereka lakukan sesuai porsinya. Namun yang menjadi permasalahan adalah penikmat *game online* tersebut belum bisa membagi waktunya dengan baik.

Survei yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 mengungkapkan bahwa pengguna *game online* terbanyak adalah remaja (Syahran, 2015). Remaja yang berpakaian sekolah SMP maupun SMA sering memenuhi tempat-tempat seperti warung internet (warnet) saat jam sekolah maupun sepulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja yang larut dalam permainan *game online*

tersebut, bahkan rela menghabiskan uang jajan dan sebagian besar waktunya serta menghiraukan aktivitas kesehariannya demi menikmati *game online*.

Pada saat ini, *game online* tidak hanya bisa dinikmati di tempat rental seperti warnet saja melainkan dapat lebih mudah dimainkan lewat *smartphone* seiring pesatnya perkembangan teknologi dan industri *game*. Dengan ini, individu tersebut dapat bermain *game* dimana saja, kapan saja dan berapa pun lama waktu atau durasi yang diinginkan. Dalam permainan *game online* tersebut memiliki cerita dan tantangan yang akan terasa sulit untuk tiap tingkatan levelnya sehingga menarik para pemain untuk terus memainkannya, selain itu juga para pemain *game online* tersebut akan merasa terlibat langsung secara nyata dalam permainan. Hal seperti inilah yang menjadikan para pemain *game* mampu duduk berlama-lama sehingga dapat memicu kecanduan bermain *game online*.

Ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya hal tersebut dapat memberikan manfaat. Namun sayangnya, banyak pemain *game online* ini khususnya anak-anak dan remaja bermain secara berlebihan yang tentunya dapat menimbulkan banyak kerugian. Misalnya dalam hal prestasi di sekolah, hal ekonomi (keuangan), hal sosial dan dalam hal kesehatan. Apalagi saat ini kita sudah sering mendengar dan melihat lewat media dampak buruk dari kecanduan *game online*, seperti kebutaan karena lamanya waktu menatap layar komputer atau *smartphone*, kasus pencurian karena terdesak ingin membeli pulsa/ kuota internet untuk bermain *game* dan juga kasus kematian karena bermain *game online* sehari-hari tanpa henti.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh seorang pakar adiksi *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari Nottingham Trent University, pada anak usia belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu (Syahrani, 2015). Menurut Griffiths (Syahrani, 2015) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja. Beberapa faktor penyebab seseorang bisa kecanduan *game online* biasanya seperti rasa bosan ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur aktivitas prioritas dan juga dari lingkungan sekitarnya yang banyak bermain *game online*.

Akhir-akhir ini banyak turnamen *game online* yang diadakan oleh komunitas-komunitas pecinta *game online*. Mulai dari turnamen berskala kecil, hingga turnamen berlevel internasional. Hal ini tentunya menarik perhatian sejumlah *gamers* untuk berpartisipasi dalam ajang tersebut, disamping untuk mengasah kemampuan dan menambah pengalaman, juga untuk memperebutkan hadiah uang jutaan rupiah bagi pemenang. Saat ini *game online* mulai dipromosikan sebagai salah satu jenis olahraga yang dipertandingkan di *Asian Games 2018* dengan nama *eSports (electronic sports)*. Ada enam *game* yang dipertandingkan dalam ajang tersebut yaitu *Arena of Valor*, *Pro Evolution Soccer 2018*, *League of Legends*, *Clash Royale*, *Hearthstone* dan *Starcraft II* (idntimes.com)

Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% - 10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet, Eva

(tribunnews.com : 2014). Hasil penelitian dari lembaga riset industri *game global*, Newzoo, menyebutkan bahwa pasar *game* Indonesia memiliki sekitar 43,7 juta gamer dan berpotensi menghasilkan penghasilan hingga US\$880 juta (sekitar Rp11,9 triliun) untuk industri pada 2017 lalu. Potensi ini menempatkan Indonesia pada peringkat ke-16 dalam daftar industri *game* terbesar di dunia (Maulana, 2018)

Fenomena *game online* ini juga terjadi di SMP Negeri 2 Sungguminasa kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru BK pada tanggal 20 dan 21 Agustus 2018 lalu, terdapat banyak siswa yang bermain *game online* di setiap tingkatan kelas, terutama di kelas IX. Menurut guru BK sekolah ini, para siswa sering berkumpul secara berkelompok saat bermain *game online*. Ada yang kumpul di tangga, ada yang di sekitar lapangan dan taman sekolah, serta ada juga yang bermain di dalam kelas. Para siswa banyak menghabiskan waktu dalam bermain *game online*, baik pada saat jam istirahat, saat jam pelajaran kosong, saat proses belajar mengajar di dalam kelas, bahkan terdapat beberapa siswa yang keluar kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan alasan pergi ke toilet, tetapi nyatanya berkumpul bersama teman-temannya untuk bermain *game online*. Guru BK juga mengungkapkan bahwa para siswa yang bermain *game online* sering mengabaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran, kadang juga ketika guru mata pelajaran menjelaskan materi dalam kelas, tidak sedikit siswa yang mengabaikannya karena sedang asik bermain *game online*, akibatnya mereka kadang dikeluarkan dari kelas.

Guru BK mengungkapkan bahwa sebenarnya para siswa dilarang membawa *handphone* ke sekolah karena sudah menjadi peraturan sekolah, tetapi nyatanya

banyak siswa yang mengabaikan hal tersebut. Guru BK juga menambahkan, alasan para siswa membawa *handphone* ke sekolah karena sangat membantu untuk mencari referensi tambahan pembelajaran atau tugas-tugas dengan *browsing* internet. Selain itu, sebagian besar siswa menggunakan ojek *online* sebagai sarana transportasi utama, jadi mau tidak mau mengharuskan mereka untuk menggunakan *handphone*. Oleh sebab itu, peraturan sekolah mengenai hal tersebut agak dilonggarkan, namun salah satu dampaknya beberapa siswa malah bebas bermain *game online* di sekolah.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati langsung perilaku siswa yang bermain *game online* pada saat jam istirahat menunjukkan bahwa sebagian besar siswa laki-laki berkumpul sambil bermain *game online*. Mereka tidak lagi bercengkrama satu sama lainnya, tetapi sangat asik memandang *gadget* masing-masing dan terkadang berteriak kesal dengan nada tinggi dan juga mengeluarkan kata-kata kotor. Observasi saat jam pelajaran berlangsung juga dilakukan oleh peneliti, hasilnya terdapat beberapa siswa yang bermain *game online* di dalam kelas. Mereka bermain dengan cara menutupi *handphone* menggunakan tas dan ada juga yang menyembunyikan *handphonenya* di dalam laci agar tidak kelihatan oleh guru yang mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru BK tersebut, didapatkan beberapa siswa yang terindikasi kecanduan bermain *game online*. Kemudian, peneliti mengadakan wawancara terbuka dengan siswa-siswa tersebut mengenai durasi atau lama waktu mereka bermain *game online*. Dari hasil tersebut didapatkanlah seorang siswa yang intensitas bermain *game* nya lebih tinggi

dibandingkan yang lainnya, dimana akan dijadikan sebagai kasus. Siswa tersebut berinisial IS.

Kecanduan *game online* ini tentu sangat mengkhawatirkan karena banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan, utamanya dalam hal prestasi belajar dan kesehatan siswa. Apalagi siswa kelas IX yang tidak lama lagi akan menghadapi ujian nasional. Maka dari itu, selaku konselor yang ingin melihat tumbuh kembang pribadi siswa dengan baik perlu memberikan tindakan atau *treatment* yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Cara yang dinilai tepat untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* adalah layanan konseling dengan pendekatan *behavior*. Pendekatan tersebut berupa modifikasi lingkungan dengan mengurangi stimulus yang menyebabkan perilaku kecanduan *game online* pada siswa. Salah satu teknik dari pendekatan *behavior* adalah teknik kontrak perilaku. Teknik kontrak perilaku dipilih, karena dalam teknik ini individu dilatih untuk membuat perilaku baru dengan pemberian *reward* ketika perilaku yang diinginkan terwujud dan konsisten dilakukan.

Kontrak perilaku adalah kesepakatan tertulis antara dua orang individu atau lebih dimana salah satu atau kedua orang sepakat untuk terlibat dalam sebuah perilaku target, Miltenberger (Erford, 2016). Kontrak perilaku menetapkan seluruh detail perilaku target, termasuk dimana perilaku itu akan terjadi, bagaimana perilaku itu akan dilaksanakan dan kapan perilaku itu harus diselesaikan (Erford, 2016 : 405). Sedangkan Hariadi (Amin, 2017) berpendapat bahwa kontrak perilaku merupakan suatu kesepakatan tertulis atau lisan antara konselor dan konseli sebagai teknik untuk memfasilitasi pencapaian tujuan konseling. Teknik ini memberikan

batasan, motivasi, insentif bagi pelaksanaan kontrak dan tugas-tugas yang ditetapkan bagi konseli untuk dilaksanakan antar pertemuan konseli.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tutiona, Munir, Ratu (2016) menunjukkan bahwa kontrak perilaku dapat mengurangi perilaku membolos siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus selama dua belas minggu. Setelah tindakan siklus II dilaksanakan, persentase perilaku membolos berkurang sebesar 80,55%. Hasil penelitian ini menunjukkan keberhasilan pelaksanaan tindakan konseling siklus II yang telah diperbaiki berdasarkan hasil siklus I.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Sandiana (2017) menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *gadget* siswa dapat diturunkan dengan teknik kontrak perilaku. Tingkat kecanduan *gadget* siswa sebelum diberi perlakuan berada pada kategori tinggi, sedangkan sesudah diberikan perlakuan berupa kontrak perilaku berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dimana juga menggunakan teknik kontrak perilaku dalam penanganan kasus kecanduan *gadget* siswa, hal ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menangani masalah kecanduan pada siswa. Dari hal inilah dapat dilihat bahwa teknik kontrak perilaku dapat mengurangi perilaku kecanduan *game online* siswa dan mengubah perilaku siswa dari maladaptif ke perilaku yang adaptif, dengan pemberian *reinforcement*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa).

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana gambaran perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di SMP Negeri 2 Sungguminasa?
2. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan siswa mengalami perilaku kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa?
3. Apakah teknik kontrak perilaku dapat mengurangi kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di SMP Negeri 2 Sungguminasa.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab siswa mengalami perilaku kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa.
3. Untuk mengetahui efektivitas teknik kontrak perilaku dalam mengurangi kecanduan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tujuan yang telah dikemukakan, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi akademisi, sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.

b. Bagi peneliti, menjadi acuan atau referensi untuk melanjutkan dan menerapkan penelitian ini jika nantinya terjun ke dalam dunia pendidikan sebagai guru BK/konselor.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, sebagai bahan latihan untuk membantu dirinya dalam mengatasi perilaku kecanduan *game online*.

b. Bagi Guru BK, menjadi masukan dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan *game online* sekaligus memberikan layanan bimbingan dan konseling secara intensif sehingga tidak berdampak negatif terhadap kemampuan belajarnya.

c. Bagi wali kelas, sebagai masukan dalam melakukan pengawasan terhadap anak walinya sekaligus bekerja sama dengan guru BK dalam penanganan siswa yang mengalami perilaku kecanduan *game online*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kecanduan adalah kejangkitan suatu kegemaran (sehingga lupa hal-hal yang lain). Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Anhar, 2014). Keepers (Rikky, 2016) pengertian *addiction* atau kecanduan kemudian mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukan) seperti *video game playing*.

Adiksi atau kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan menurut Yee (Hardanti dkk, 2013). Sedangkan Mark menyatakan bahwa adiksi atau kecanduan merupakan perilaku ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktivitas (Hardanti dkk, 2013).

Berdasarkan uraian di atas maka kecanduan dapat diartikan sebagai suatu perilaku dimana individu merasa ketergantungan terhadap sesuatu yang digemari atau disenangi sehingga mengabaikan hal-hal lain dalam kesehariannya.

b. Jenis Kecanduan

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “The heart of Addiction” (Natalia, 2009) ada dua jenis kecanduan, yaitu:

1) *Physical addiction*, yaitu jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain.

2) *Nonphysical addiction*, yaitu jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal di atas (alkohol dan kokain).

c. Pengertian *Game Online*

Menurut Kim dkk (Anhar, 2014) *game online* adalah permainan dimana orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau internet). Young (Andrew, 2017) mengungkapkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Menurut Chandra Zebah Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, *laptop* dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Andrew, 2017).

Menurut beberapa pendapat di atas maka dapat diartikan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui *gadget* atau komputer dan terhubung ke jaringan internet, serta dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan.

d. Perkembangan *Game Online*

Pada saat muncul pertama kali 1960, komputer hanya bisa dipakai bermain *game* untuk dua orang saja. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak

dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer games*) (Jessica Mulligan, 1999). Ketika jaringan komputer berbasis paket (*Packet based computer networking*) muncul pada tahun 1970, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersilkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Sony, Microsoft dan Nintendo merancang suatu interaktif atau sesuatu yang telah diperkirakan oleh pakar pada saat *game* *ultima online* keluar pada tahun 1997. Permainan *game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *klien*. Fungsi *server* yaitu melakukan administrasi permainan untuk menghubungkan *klien*, sedangkan *klien* adalah orang yang menggunakan atau memakai kemampuan *server game*.

Di Indonesia sendiri *game online* pertama kali muncul pada tahun 2001 dengan nama Nexia. Mulai dari situlah *game online* di Indonesia terus berkembang dengan kemunculan warung internet atau *game center*. Remaja saat itu ramai mengunjungi warung internet untuk bermain *game* bersama teman-temannya dan rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*. Hingga akhirnya beberapa tahun terakhir ini remaja tidak lagi bermain di warung internet, melainkan bisa bermain dimana saja melalui *smartphone* mereka.

e. Jenis-jenis *Game Online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan berbentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan (situs id.m.wikipedia.org):

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

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini yaitu *counter strike*, *point blank*, *call of duty*, *PUBG* dan *free fire*.

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

Game jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan ini bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empiries*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

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

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain

tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini *Ragnarok online*, *Final fantasi*, *DOTA*, *Mobile legends*.

4) *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *Playstation* dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox*.

5) *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games* dan *vehicle simulation*.

6) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera* atau *Internet Explorer*.

Berdasarkan uraian di atas, jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan yaitu *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMOORTS), *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG), *Cross-platform Online play*, *Simulation Games* dan *Massively Multiplayer Online Browser Game*.

f. Pengertian Kecanduan Game Online

Menurut Weinstein (Pande & Marheni, 2015) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya. Sedangkan, King dan Delfabro mengartikan kecanduan *game online* sebagai salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku *excessive* dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 35 jam perminggu untuk bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah penggunaan berlebih karena adanya pemikiran dan motivasi tinggi untuk bermain *game online* secara terus menerus yang dapat merugikan diri.

g. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan sumber dari *center for internet addiction recover* (Santoso dan Purnomo, 2016) mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas online pada saat sedang *offline* atau mengharapkan sesi online berikutnya).
- 2) Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14 jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/ tipe *game* saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih

tetap fokus memainkan atau menggeluti *game* yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.

- 3) Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
- 4) Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*.
- 5) Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*.

Delfabro dan Griffiths (Yuslaini dan Hasanah, 2013) mengemukakan bahwa seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Preokupasi dalam bermain *game*, termasuk di dalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ke tahap selanjutnya.
- 2) Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.
- 3) Ketidakmampuan untuk mengontrol, menghindari ataupun berhenti dalam bermain *games*.
- 4) Merasa resah, marah ataupun gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan.
- 5) Bermain *games* merupakan salah satu cara untuk menghindar dari masalah ataupun perasaan bersalah, *helplessness*, kecemasan dan depresi.

- 6) Akan memainkannya kembali pada hari lain untuk membuat kemajuan yang lebih baik atau mendapatkan skor lebih tinggi.
- 7) Berbohong pada keluarga ataupun orang lain yang terlibat ketika seseorang ingin bermain.
- 8) Rela mencuri jika butuh uang untuk bermain *game*.
- 9) Kehilangan hubungan yang signifikan, seperti pekerjaan, pendidikan ataupun kesempatan karir karena bermain.
- 10) Membutuhkan orang lain dalam mengatur keuangannya untuk meringankan bebannya dalam bermain *game*.
- 11) Menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain.

h. Indikator Kecanduan *Game Online*

Chen dan Chang (Santoso dan Purnomo, 2017) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator kecanduan *game online* yaitu:

- 1) *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri), merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- 3) *Tolerance* (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan

dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.

- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana 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 berfokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator penyebab kecanduan *game online* yaitu 1) *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), 2) *Withdrawal* (penarikan diri), 3) *Tolerance* (toleransi), 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

i. Dampak Kecanduan *Game Online*

Adapun beberapa dampak yang akan dialami oleh orang yang kecanduan bermain *game online*, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Tingginya intensitas bermain *game online* memberikan berbagai macam dampak terhadap fisik maupun psikis seseorang. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain *game* yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Sedangkan dampak psikis yang ditimbulkan yaitu

seseorang menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kekalahan dalam bermain *game online*.

Menurut Masya dan Candra (2016) ada beberapa dampak positif yang ditimbulkan oleh *game online*, yaitu:

- 1) Pergaulan anak akan lebih mudah diawasi oleh orang tua,
- 2) Otak anak akan lebih aktif berpikir,
- 3) Reflek berpikir dari anak akan lebih cepat merespon,
- 4) Emosional anak dapat diluapkan dengan bermain *game*
- 5) Anak akan lebih berpikir kreatif.

Ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku kecanduan *game online* sebagai berikut (Kurniawan, 2017) :

- 1) Kesehatan menurun,
- 2) Munculnya gangguan mental,
- 3) Menghambat proses pendewasaan diri,
- 4) Mempengaruhi prestasi belajar,
- 5) Memunculkan perilaku prokrastinasi akademik,
- 6) Kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.

2. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Ada banyak hal yang dapat membuat seseorang mengalami kecanduan *game online*, baik itu dari faktor pribadi, sosial dan bahkan dari faktor psikis. Penyebab lain adalah kurangnya pengawasan dari orangtua dan perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari.

a. Faktor penyebab kecanduan *game online*

Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* menurut Yee (Anhar, 2014) :

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dirincikan faktor penyebab kecanduan *game online* yaitu:

- 1) Interaksi dengan lingkungan sekitar
- 2) Motivasi bermain *game online*
- 3) Kepuasan diri dalam bermain *game online*
- 4) Faktor pelarian diri
- 5) Dorongan *achievement*

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang kecanduan *game online* menurut Hardiansyah dan Dian (2016). Faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap *game online*, sebagai berikut:

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

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

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

3. Teknik Kontrak Perilaku (*Behavioral Contract*)

a. Pengertian Kontrak Perilaku

Menurut Miltenberger (Erford, 2016 : 406) kontrak perilaku adalah kesepakatan tertulis antara dua orang individu atau lebih dimana salah satu atau kedua orang sepakat untuk terlibat dalam sebuah perilaku target. Latipun (Yoan dkk, 2016) berpendapat bahwa kontrak perilaku adalah persetujuan antara dua orang atau lebih (konselor dan konseli) untuk mengubah perilaku tertentu pada konseli. Konselor dapat memilih perilaku yang realistis dan dapat diterima oleh kedua belah pihak.

Kontrak perilaku (*behavior contract*) merupakan perjanjian dua orang ataupun lebih untuk berperilaku dengan cara tertentu dan untuk menerima hadiah bagi pelaku itu. Kontrak ini menegaskan harapan dan tanggung jawab yang harus dipenuhi dan konsekuensinya. Kontrak dapat menjadi alat pengatur pertukaran *reinforcement* positif antar individu yang terlibat. Strukturnya merinci siapa yang

harus melakukan, apa yang dilakukan, kepada siapa dan dalam kondisi bagaimana hal itu dilakukan, serta dalam kondisi bagaimana dibatalkan, Fauzan (Amin, 2017).

Rosjiman (Ovila & Titin, 2017) menjelaskan pengertian *behavior contract* atau kontrak perilaku adalah perjanjian antara dua orang atau lebih untuk bertingkah laku dengan cara tertentu dan untuk menerima hadiah bagi tingkah laku itu. Kontrak ini menegaskan harapan dan tanggung jawab yang harus dipenuhi dan konsekuensinya.

Hariadi (Amin, 2017) berpendapat bahwa kontrak perilaku merupakan suatu kesepakatan tertulis atau lisan antara konselor dan konseli sebagai teknik untuk memfasilitasi pencapaian tujuan konseling. Teknik ini memberikan batasan, motivasi, insentif bagi pelaksanaan kontrak dan tugas-tugas yang ditetapkan bagi konseli untuk dilaksanakan antar pertemuan konseli. Sedangkan Anningrum (Amin, 2017) mendefinisikan kontrak perilaku sebagai dokumen tertulis yang digunakan untuk mengidentifikasi perilaku target dan yang akan didapatkan ketika perilaku target dapat atau tidak dapat dicapai bergantung pada tingkat pencapaian perilaku target tertentu dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kontrak perilaku (*behavior contract*) merupakan kesepakatan atau persetujuan antara dua orang atau lebih (konselor dan konseli) untuk mengubah perilaku konseli beserta konsekuensi apa yang akan diperoleh dalam proses perubahan perilaku tersebut.

b. Prinsip-prinsip Kontrak Perilaku

Menurut Thompson (Amin, 2017) beberapa hal yang menjadi prinsip dalam teknik kontrak perilaku adalah:

1) *Contract condition*

Konselor dan konseli harus benar-benar memahami tentang target *behavior* yang dituju dan mampu mengerti serta menyusun kondisi/ situasi yang diharapkan dapat terjadi sesuai dengan tujuan dan arah perubahan perilaku yang dituju oleh konseli.

Dalam pembuatan kontrak perilaku, target *behavior* harus benar-benar dijabarkan secara spesifik, konkrit operasional dan dianalisis menggunakan konsep A-B-C (*Anteseden-Behavior-Consequences*). Konseli dan konselor harus mampu mendeskripsikan secara spesifik perilaku yang menjadi target *behavior* nya, bagaimana antesedennya dan bagaimana consequensinya.

2) *Contract completion criteria*

Kriteria disini berarti tingkatan keberhasilan perilaku target yang dapat dilakukan oleh konseli, dapat pula diartikan sebagai kriteria sejauh mana konseli mampu memunculkan perilaku target. Hal ini terkait dengan pengukuran perilaku (durasi, frekuensi/ interval, intensitas, latensi). Misalnya: kriteria yang diharapkan mampu dicapai oleh konseli, "*konseli mampu mengurangi merokok sampai 60% dalam 8 hari selama 10 perjanjian dalam kontrak perilaku*"

3) *Reinforcers*

Dalam kontrak harus juga terdapat penguatan/ *reward* yang akan diperoleh apabila konseli mampu mencapai kriteria dalam kontrak perilaku. *Reward* yang

diberikan sesuai dengan yang diminta konseli, dengan alasan dan rasional yang jelas. Apabila perilaku target muncul harus segera diberikan penguatan.

4) *Review and Renegotiation*

Dalam kontrak juga terdapat data perkembangan perilaku konseli yang dapat diriview oleh konseli. Seorang terapi mungkin melakukan review selama seminggu bersama konseli untuk membantunya memahami kemajuan dan evaluasi perkembangan perilakunya. Jika tidak ada perkembangan yang signifikan maka dapat menegosiasikan kembali kontrak dengan terapis.

5) *Language and signatures*

Contract sebaiknya ditulis dalam bahasa yang sederhana, jelas dan dapat dipahami oleh konseli. Misalkan, istilah "*reinforcement*" dapat diganti dengan istilah "hadiah".

Prinsip dasar kontrak perilaku menurut Komalasari (2016:172) adalah sebagai berikut:

- 1) Kontrak disertai dengan penguatan.
- 2) *Reinforcement* diberikan dengan segera.
- 3) Kontrak harus dinegosiasikan secara terbukadan bebas serta disepakati antara konseli dan konselor.
- 4) Kontrak harus *fair*.
- 5) Kontrak harus jelas (target tingkah laku, frekuensi, lamanya kontrak).
- 6) Kontrak dilaksanakan secara terintegrasi dengan program sekolah.

c. Tujuan Kontrak Perilaku

Beberapa tujuan dari pemberian kontrak perilaku menurut Amin (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Menghapus/ menghilangkan tingkah laku maladaptif (masalah) untuk digantikan dengan tingkah laku baru yaitu tingkah laku adaptif yang diinginkan konseli.
- 2) Menciptakan kondisi-kondisi baru belajar individu.
- 3) Konselor dan konseli bersama-sama (bekerja sama) menetapkan/ merumuskan tujuan-tujuan khusus konseling.
- 4) Meningkatkan pilihan pribadi dan menciptakan kondisi pembelajaran baru.
- 5) Tujuan yang sifatnya umum pribadi dapat dijabarkan kedalam perilaku yang spesifik, dengan catatan tujuan tersebut harus:
 - a) Diinginkan oleh konseli,
 - b) Konselor mampu dan bersedia membantu mencapai tujuan tersebut,
 - c) Konseli dapat mencapai tujuan tersebut,
 - d) Dirumuskan secara spesifik.

d. Manfaat Teknik Kontrak Perilaku

Beberapa manfaat dari penggunaan kontrak perilaku menurut Amin (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Para terapis menyukai kontrak perilaku, karena adanya kejelasan dan adanya catatan yang detil untuk memandu perilaku serta mengatasi salah paham yang mungkin timbul.
- 2) Kesamaran dan ketidakjelasan dapat segera dihapus dan mengarah pada tindakan nyata yang dapat diukur dan dievaluasi.

- 3) Mengarah pada penghilangan ketidakpastian atau komunikasi yang jelas antara perilaku yang diinginkan dan penghargaan atau hukuman.
- 4) Partisipasi aktif konseli untuk menampilkan suatu keikutsertaan dalam mengolah lingkungan dan perilaku yang sesuai dengan cara yang efektif.
- 5) Meningkatkan motivasi konseli karena terdapat hal/ kontrak yang harus dipenuhinya.

e. Tahap-tahap Pelaksanaan Teknik Kontrak Perilaku

Adapun langkah-langkah pembuatan kontrak perilaku menurut Komalasari (Amin, 2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Rasionalisasi kontrak perilaku.
- 2) Membuat kesepakatan bersama antara konselor dan konseli terhadap aturan-aturan terkait kontrak perilaku.
- 3) Pilih tingkah laku yang akan diubah dengan melakukan analisis ABC.
- 4) Tentukan data awal (*baseline data*) (tingkah laku yang akan diubah) dan tujuan yang akan dicapai..
- 5) Tentukan jenis penguatan yang akan diterapkan dan jadwal pemberian penguatannya.
- 6) Berikan *reinforcement* setiap kali tingkah laku yang diinginkan ditampilkan sesuai jadwal kontrak.
- 7) Berikan penguatan setiap saat tingkah laku yang ditampilkan menetap.
- 8) *Review* / evaluasi

Langkah-langkah pembuatan kontrak perilaku yaitu 1) Rasionalisasi kontrak, 2) Membuat kesepakatan, 3) Analisis ABC, 4) Menentukan *baseline data*, 5) Menentukan jenis penguatan, 6) Pemberian *reinforcement* 7) Pemberian penguatan saat tingkah laku menetap, yang terakhir 8) *Review/* evaluasi kontrak.

B. Kerangka Konseptual

Game online dibuat bertujuan sama dengan *game* pada umumnya yaitu sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan kepenatan beraktivitas. Namun, seiring berjalannya waktu *game online* tidak lagi dipandang sebagai sarana hiburan semata, melainkan sebagai suatu hal yang sangat dibutuhkan. *Game online* sebenarnya banyak memiliki manfaat bagi seseorang, misalnya dalam perkembangan kreativitas otak. Tetapi bermain *game* yang berlebihan tentunya dapat memicu ketergantuan atau kecanduan pada seseorang, sehingga menimbulkan dampak negatif atau kerugian pada dirinya.

Kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti keinginan untuk berinteraksi dengan orang sekitar yang bermain *game online*, adanya motivasi tertentu dalam bermain *game online*, adanya kepuasan diri dalam permainan *game online*, merupakan pelarian diri dari masalah, dan adanya suatu pencapaian tersendiri dalam *game online* tersebut.

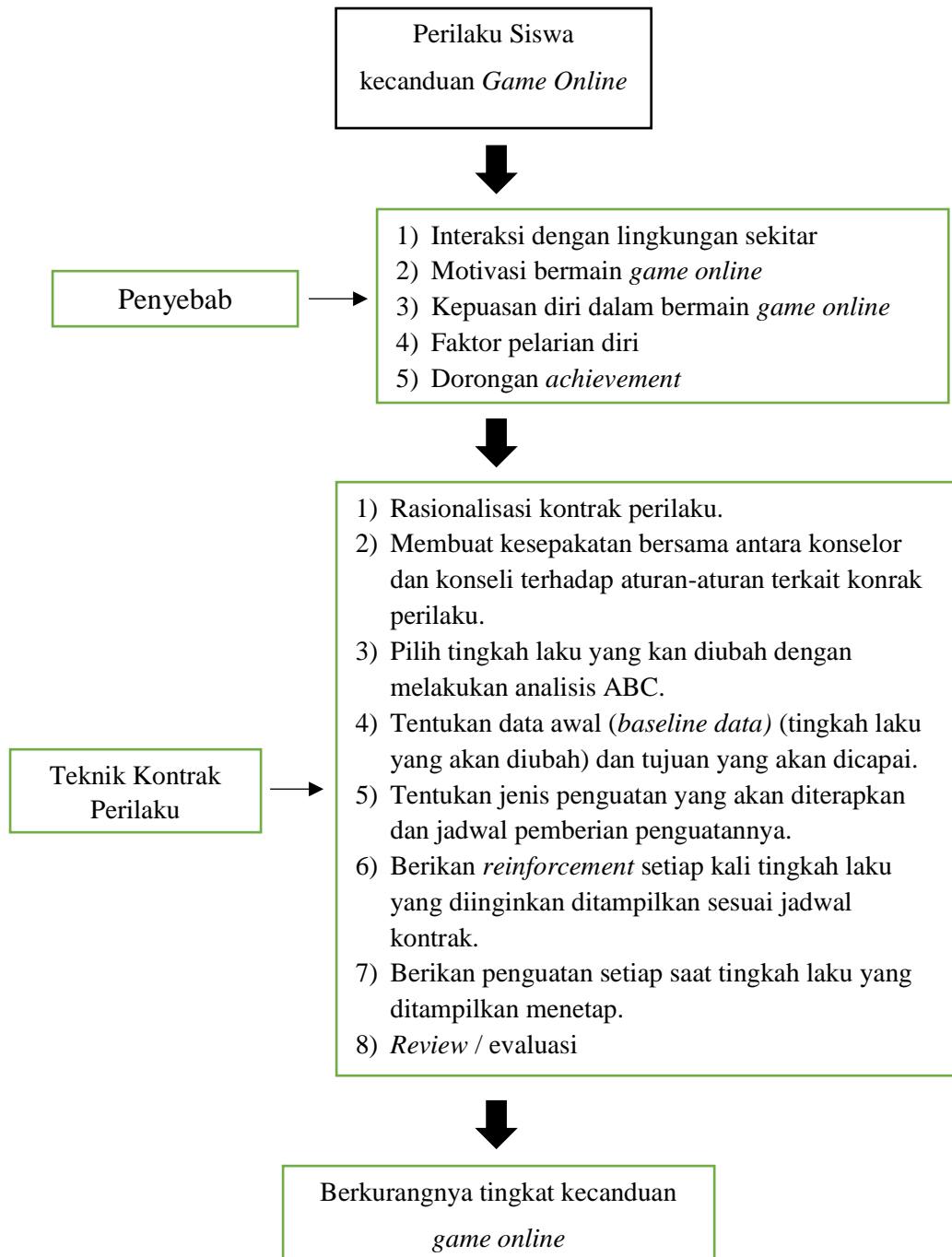
Fenomena kecanduan *game online* banyak terjadi pada remaja awal atau usia sekolah. Hal ini dilihat dari fakta di lapangan sesuai dengan hasil observasi awal dan wawancara awal terhadap guru BK di SMP Negeri 2 Sungguminasa, Kab. Gowa pada tanggal 20 & 21 Agustus 2017 yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut banyak yang bermain *game online*. Siswa bermain *game online*

saat jam istirahat maupun saat jam pelajaran berlangsung. Beberapa siswa yang terindikasi kecanduan bermain *game online* kemudian di wawancarai oleh peneliti mengenai durasi bermainnya. Hasilnya, dipilih dua orang siswa yang durasi bermainnya lebih tinggi dibanding yang lainnya untuk dijadikan sebagai kasus, yang berinisial MR dan RR. Kondisi tersebut akan banyak mendatangkan dampak negatif, seperti masalah kesehatan siswa, prestasi akademik di sekolah yang menurun dan dapat memicu perilaku anti sosial.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan memberikan *treatment* dengan perubahan perilaku tersebut dengan konsep *behavior*. Konsep tersebut berupa modifikasi lingkungan dengan mengurangi stimulus yang menyebabkan perilaku kecanduan *game online* pada siswa. Bentuk *treatment* yang dipilih yaitu teknik kontrak perilaku (*behavior contract*). Teknik kontrak perilaku ini dipilih karena individu dilatih untuk membuat perilaku baru dengan memberikan *reinforcement* berupa *reward* dan *punishment* agar perilaku yang diinginkan dapat konsisten.

Adapun tahapan teknik kontrak perilaku yaitu, pilih tingkah laku yang akan diubah dengan melakukan analisis ABC, tentukan data awal (tingkah laku yang akan diubah), tentukan jenis penguatan yang akan diterapkan, berikan *reinforcement* setiap kali tingkah laku yang diinginkan ditampilkan sesuai jadwal kontrak, berikan penguatan setiap saat tingkah laku yang ditampilkan menetap.

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang bisa berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dengan orang-orang dan tingkah lakub yang diminati. Oleh sebab itu, maka penelitian ini tidak mencari hubungan antara peubah, melainkan untuk menemukan keunikan peubah yang akan digunakan untuk menemukan alternatif pemecahan yang dialami siswa sebagai kasus. Sedangkan metode penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat.

Penggunaan pendekatan kualitatif didasarkan atas pertimbangan bahwa pendekatan ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan informan dalam mengungkap dan mengkaji secara mendalam masalah yang menjadi fokus penelitian mengenai kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa.

Penelitian ini berbentuk penelitian kasus (studi kasus) yang bertujuan untuk menemukan keunikan atau mengungkap fenomena yang di alami subyek penelitian mengenai gambaran siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrumen aktif dalam upaya mengumpulkan data-data dilapangan. Sedangkan instrumen pengumpul data yang lain selain manusia adalah berbagai bentuk alat-alat bantu dan berupa dokumen-dokumen lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang ke absahan hasil penelitian, namun berfungsi sebagai instrumen pendukung. Oleh karena itu, kehadiran peneliti secara langsung dilapangan sebagai tolak ukur keberhasilan untuk memahami kasus yang diteliti, sehingga keterlibatan peneliti secara langsung dan aktif dengan informan atau sumber data lainnya disini mutlak diperlukan.

C. Lokasi dan Latar Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berbatasan langsung dengan Kota Makassar. Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SMP Negeri 2 Sungguminasa yang terletak di Jalan Andi Mallombasang No. 4A, Pandang-pandang, Kecamatan Somba Opu.

D. Subjek dan Responden Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa berinisial IS yang dipilih dengan teknik pengambilan sumber data dengan mengkhususkan pada subjek yang mengalami masalah yang diteliti. Kriteria yang dipakai memilih subjek penelitian ini yakni subjek yang mengalami masalah kecanduan *game online*, termasuk siswa pada tempat penelitian. Adapun data subjek penelitian sebagai berikut:

Inisial : IS
Tempat/ Tgl Lahir : Sungguminasa, 5 Mei 2004
Alamat : Jl. Swadaya 4
Orangtua
Ayah : HH
Ibu : Hn
Pekerjaan Orangtua
Ayah : Wirausaha
Ibu : Wirausaha

Responden yang diharapkan dapat memberikan informasi tambahan yang akurat dan memperkuat informasi dari seorang kasus yang telah diwawancarai yaitu guru pembimbing/ konselor, teman sebaya kasus, wali kelas dan orang tua kasus.

E. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian

Adapun fokus dalam penelitian adalah perilaku kecanduan *game online* siswa. Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap fokus penelitian, maka dikemukakan deskripsi fokus penelitian yaitu:

1. Gambaran perilaku kecanduan *game online* siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Gambaran disini meliputi frekuensi dan durasi bermain *game online* dalam satu hari hingga satu minggu, jenis *game online* yang dimainkan, perilaku si kasus saat bermain *game online* maupun saat tidak bermain *game online*, kegiatan si kasus saat berada di rumah dan dampak yang dialami oleh si kasus.

2. Penyebab si kasus mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Banyak hal yang menyebabkan seseorang bisa kecanduan *game online* misalnya interaksi dengan orang sekitarnya, ada motivasi tertentu dalam bermain *game online* tersebut, merupakan faktor pelarian diri dan ketagihan yang terus meningkat, ada kepuasan tersendiri dalam bermain *game online* dan adanya dorongan *achievement*. Hal inilah akan digali dalam diri kasus untuk mengetahui penyebab kecanduan *game online* yang dialaminya.
3. Upaya penanganan perilaku kecanduan *game online* siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa dengan menggunakan teknik kontrak perilaku. Teknik kontrak perilaku ini berupa modifikasi perilaku dengan mengurangi stimulus yang menyebabkan perilaku kecanduan *game online* siswa sehingga diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa.

F. Sumber Data

1. Data primer

Peneliti menggunakan data primer ini untuk mendapatkan informasi langsung mengenai kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa/ kasus, yaitu dengan wawancara mendalam dan observasi langsung terhadap satu orang siswa inisial IS yang teridentifikasi mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

2. Data sekunder

Peneliti menggunakan data sekunder ini untuk memperoleh informasi tambahan melalui:

a. Guru BK

Guru BK merupakan sumber data yang memberikan informasi tentang perilaku siswa dan data yang berkaitan dengan permasalahan siswa. Sumber data dari guru BK diperoleh melalui wawancara yang kemudian dicatat dengan catatan tertulis.

b. Orangtua

Orang tua merupakan sumber data yang memberikan informasi tentang siswa yang dapat berupa kepribadian siswa, perilaku siswa, dan pergaulan siswa saat di rumah. Sumber data dari orang tua diperoleh melalui wawancara yang kemudian dicatat dengan catatan tertulis.

c. Wali Kelas

Wali kelas sebagai guru yang membimbing dan mengawasi siswa dalam satu kelas yang dapat menjadi sumber data yang memberikan informasi tentang perilaku dan pergaulan siswa dalam kelas. Informasi dari wali kelas diperoleh melalui wawancara yang kemudian dicatat dengan catatan tertulis.

d. Teman Sebaya

Teman sebaya dalam hal ini adalah siswa yang mengenal dengan baik dan memiliki informasi tentang siswa yang teridentifikasi mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Teman sebaya dapat menjadi sumber data yang memberikan informasi tentang perilaku dan pergaulan siswa yang teridentifikasi kecanduan *game online* tersebut baik di dalam maupun di luar sekolah. Informasi dari teman sebaya diperoleh melalui wawancara yang kemudian dicatat dengan catatan tertulis.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data tertulis yang menunjukkan informasi dasar, data pribadi, dan data terkait permasalahan siswa yang teridentifikasi sebagai siswa yang mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Data ini diperoleh dari wali kelas dan Guru BK dengan menunjukkan dokumen konferensi kasus yang memuat permasalahan-permasalahan siswa termasuk siswa yang teridentifikasi kecanduan *game online* tersebut.

G. Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen kunci yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi.

1. Wawancara mendalam (*Indepth Interview*)

Melalui teknik ini, peneliti menjalin hubungan dengan siswa yang mengalami kasus dan subjek lainnya secara terbuka, akrab, intensif dan empati sehingga dapat di peroleh informasi yang akurat dan tidak dibuat-buat. Selanjutnya dengan wawancara siswa yang mengalami kasus, juga dapat memahami perasaan dan berbagai fenomena yang dihadapi siswa sehingga siswa yang mengalami kecanduan *game online* dapat dilakukan penanganan yang berorientasi pada perubahan perilaku pada siswa tersebut. Selain wawancara dengan siswa yang mengalami kecanduan *game online*, juga dilakukan wawancara dengan orang tua siswa, guru pembimbing, wali kelas, dan teman sebaya. Adapun hasil wawancara ditulis dalam bentuk/ kode:

a. Urutan wawancara : wcr (angka)

b. Responden

1) Konseli : R1

2) Teman sebaya : R2

3) Wali kelas : R3

4) Guru BK : R4

5) Orang tua : R5

Dimana, (Urutan wawancara / Responden / Baris)

Contoh: (wcr01/R1/15), yaitu wawancara ke 1 dengan konseli di baris 15.

2. Observasi

Dalam teknik observasi peneliti bertindak sebagai observer. Pengamatan dilakukan terhadap berbagai perilaku atau aktivitas siswa yang dilakukan secara langsung maupun dengan berdasarkan informasi guru pembimbing, orang tua, wali kelas dan teman sebaya siswa yang mengalami kecanduan *game online*.

Adapun yang diamati pada saat observasi berlangsung disekolah adalah perilaku siswa bermain *game online*. Observasi menggunakan daftar cek dengan kategori “Ya” dan “Tidak”.

3. Dokumentasi

Teknik ketiga ini digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat administratif dan data kegiatan-kegiatan yang terdokumentasi, yang menjadi sumber penelitian seperti arsip biodata siswa yang diteliti, catatan-catatan masalah siswa dan rekapitulasi hasil absensi siswa.

H. Analisis Data

Miles & Huberman (Sugiyono 2016), mengemukakan tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data yaitu, reduksi data (*data reduction*), paparan data (*data display*) dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*).

1. Reduksi Data

Peneliti memilih hal-hal pokok dan menyederhanakan data hasil observasi dan hasil wawancara. Untuk itu, peneliti membuat catatan-catatan lapangan dalam bentuk tertulis tentang perilaku kasus, dalam bentuk tulisan yang mudah dipahami.

2. Penyajian Data (*data display*)

Selanjutnya data yang sudah direduksi akan dipaparkan. Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi yang tersusun. *Display* data dilakukan dengan menguraikan data yang telah disortir/ direduksi kemudian diuraikan secara mendetail. Penguraian dilakukan sesuai dengan data yang didapatkan di SMP Negeri 2 Sungguminasa. Penguraian data dilakukan menurut kelompoknya dan disusun sesuai dengan kategori yang sejenis untuk ditampilkan agar selaras dengan permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya dilakukan koding atau pengodean pada data. Data yang disajikan akan diberikan kode tertentu untuk memudahkan dalam menarasikan dan menganalisis data secara sistematis, serta menemukan data yang telah dibuat sebelumnya.

3. Kesimpulan (*verifying*)

Setelah melakukan pemaparan data, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan/ verifikasi, verifikasi data dilakukan secara terus-menerus sepanjang

proses penelitian dilakukan. Sejak pertama memasuki lapangan dan selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha untuk menganalisis dan mencari makna data yang dikumpulkan. Dalam tahapan untuk menarik kesimpulan dari data telah direduksi dan dipaparkan untuk selanjutnya menuju kesimpulan akhir mampu menjawab permasalahan yang dihadapi.

I. Pengecekan Keabsahan Temuan

Dalam penelitian ini, standar keabsahan data dilakukan dengan uji kredibilitas, salah satu cara uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan triangulasi dan member cek.

1. Triangulasi yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.
 - a. Triangulasi sumber, untuk menguji kredibilitas data dilakukan peneliti dengan mengecek data yang diperoleh dari subjek, yaitu melakukan wawancara yang memiliki kedekatan dan mengetahui keadaan subjek yang diteliti seperti kepada guru BK, teman sebaya dan orangtua.
 - b. Triangulasi teknik/ metode, dengan membandingkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan data yang diperoleh melalui pengamatan.
2. Member cek, yaitu proses pengecekan data yang diperoleh peneliti dari subjek.

J. Tahap-tahap Penelitian

Adapun proses dengan menggunakan analisis kualitatif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah yaitu mencair tahu masalah dan identitas konseli.
2. *Diagnosis*, yaitu langkah menemukan masalahnya atau mengidentifikasi masalah. Langkah ini meliputi proses inerpresiasi data dalam kaitannya dengan gejala-gejala masalah, kekuatan dan kelemahan siswa. *Diagnosis* juga merupakan proses mencari penyebab terjadinya masalah berdasarkan hasil analisis dan sistesis dengan menggunakan beberapa alat pengumpulan data yang digunakan.
3. *Prognosis*, merupakan langkah meramalkan akibat yang mungkin timbul dari masalah itu dan menunjukkan perbuatan-perbuatan yang dapat dipilih. Atau dengan kata lain *prognosis* adalah suatu langkah mengenai alternatif bantuan yang dapat atau mungkin diberikan kepada siswa sesuai dengan masalah yang dihadapi sebagaimana yang ditemukan dalam rangka *diagnosis*.
4. *Treatment*, merupakan inti pelaksanaan konseling yang meliputi berbagai bentuk usaha, yaitu menciptakan hubungan yang baik antara konselor dan konseli, memberikan berbagai informasi serta merencanakan berbagai bentuk kegiatan bersama konseling dan tritmen ini juga merupakan pemberian perlakuan dengan menggunakan teknik kontrak perilaku.
5. Evaluasi/ tindak lanjut adalah melihat apakah ada perubahan yang terjadi sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang “Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)” berdasarkan data penelitian dari wawancara siswa (subyek), teman sebaya, guru BK, wali kelas dan orangtua sebagai informan dan data observasi akan diuraikan sesuai dengan langkah-langkah dalam studi kasus sebagai berikut:

1. Gambaran perilaku kecanduan *game online*

Subyek penelitian dengan inisial IS berusia 14 tahun merupakan anak ketiga dari empat orang bersaudara, yang semuanya laki-laki. IS memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, potongan rambut pendek, tubuh ideal dan suka memakai topi. Saat ini IS duduk di kelas sembilan, tepatnya kelas IX 4. IS berasal dari keluarga yang tergolong menengah kebawah, kedua orangtuanya berjualan di kantin sekolah IS. Rumah IS berlokasi di jalan Swadaya berjarak kurang lebih 2 KM dari sekolah. Saat berangkat maupun pulang sekolah, IS diantar oleh ayahnya menggunakan sepeda motor. Kegiatan IS sehari-hari sama dengan anak seusianya, layaknya anak dalam usia remaja awal pada umumnya. Yang berbeda ialah kebiasaan bermain *game* khususnya *game online* yang tergolong dalam kategori kecanduan. IS mulai bermain *game online* saat masih duduk di bangku sekolah dasar.

Berikut ini diuraikan gambaran perilaku kecanduan *game online* di sekolah berdasarkan wawancara dengan beberapa responden dan hasil observasi.

a. Frekuensi dan durasi bermain

Berikut ini dijabarkan gambaran umum perilaku kecanduan bermain *game online* siswa mengenai frekuensi dan durasi bermainnya berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan konseli, diperoleh informasi bahwa

“Iye masihji kak, tiap hari lagi iya.” (wcr01/R1/22)

“Paling sedikit biasanya sekitar 4 jam kak. Tapi rata-rata 6 jam perhari kayaknya kak.” (wcr01/R1/24)

“Iye kak, tapi biasanya main *game* ka kalau jam istirahatji, atau kalau ada guru yang tidak masuk mengajar.” (wcr01/R1/28)

“Tergantungji kak, tapi biasa kalau pulang sekolah main mka kak sampai maghrib, malam kulanjut lagi main sampai mengantuk ka.” (wcr01/R1/38)

“Mungkin 3 kali kak. Kalau di sekolah jam istirahat, kalau siang sampai sore pulang sekolah, malam lagi di rumah kak. Biasa sampai 20 kali sesi permainan kak atau lebih kayaknya, karena 1 sesi itu sekitar 15 menit. Tapi tergantung *skill* ji iya kak..” (wcr01/R1/46)

IS bermain *game online* setiap hari 3 kali sehari, saat jam istirahat di sekolah, siang sepulang sekolah dan malam hari. IS bisa menghabiskan sepertiga waktunya sehari-hari hanya untuk bermain *game online*. Durasi bermain *game*-nya berbeda saat IS sedang berada di sekolah dan jika sedang di rumah. Jika di sekolah, paling lama IS hanya bermain *game online* sekitar satu jam saja, terkadang juga dibawah satu jam karena kegiatan pembelajaran. Tetapi, jika bermain di rumah bisa

bermain 4 jam sampai 5 jam, atau bahkan lebih. Saat hari minggu atau jika sedang hari libur sekolah, IS bisa bermain dengan durasi dua kali lipat dari biasanya.

Hal lain yang diperoleh, IS baru bermain *game online* melalui *smartphone* sejak duduk di kelas sembilan, atau sekitar lima bulan terakhir ini. Hal tersebut disebabkan karena memang orangtuanya baru memberikan *smartphone* tersebut untuk dirinya setelah ia duduk di kelas sembilan. Sejak itulah IS bermain *game online* di sekolah. Sehingga, otomatis frekuensi dan durasi bermain *gamenya* bertambah. Dalam sehari, IS bisa memainkan lebih dari 20 pertandingan atau sesi permainan dengan durasi per-pertandingannya kira-kira 15 menit tergantung *skill* atau keahlian bermain seseorang.

Informasi tersebut juga dikuatkan dengan penjelasan yang didapatkan dari wawancara dengan teman akrabnya. Adapun kutipan wawancara sebagai berikut:

“Setauku itu kak, IS suka main *game* sama teman-teman yang lain kalau jam istirahat atau kalau ada guru yang tidak masuk mengajar. Tapi memang tiap hari main *game* dia kak.” (wcr02/R2/8)

“Tergantung situasi kak, kalau istirahat kan sekitar setengah jam kak, jadi kalau ada guru yang tidak masuk sekitar begitu juga kak.” (wcr02/R2/14)

IS sering bermain *game online* dengan teman-teman lainnya di sekolah, baik saat sedang belajar dalam kelas maupun jam istirahat. Menurut teman akrabnya, IS biasanya bermain dengan durasi sekitar satu jam saat di sekolah. Jika ada guru mata pelajaran yang sedang berhalangan hadir atau jam kosong, mereka menganggap sebagai anugerah yang luar biasa karena bisa bermain *game*.

Wawancara dengan wali kelas IX 4 juga diperoleh informasi bahwa beliau sering melihat IS dan siswa lainnya bermain *game online* di sekolah saat jam istirahat. Adapun kutipan wawancara tersebut sebagai berikut:

“Iya kalau IS saya sering lihat dia main *game* tapi tidak sendiri, dia main sama teman-temannya di kelas.” (wcr03/R3/8)

“Kan sebenarnya siswa itu dilarang bawa HP ke sekolah, tapi jaman sekarang apa saja bisa dilakukan lewat HP. Misalnya, cari materi pelajaran atau untuk mencari GOJEK dan GRAB karena tidak ada yang boleh bawa kendaraan ke sekolah. Tapi memang salah satu dampak negatifnya ya banyak siswa yang main *game online*. Kalau saya pribadi sering menegur siswa yang sering main *game online* itu. Guru yang lain juga banyak yang sering menegur siswa yang kedatangan main *game online*. Tapi itu anak-anak biar ditegur bagaimana tidak nadengar jaki jadi yah banyak guru yang acuh.” (wcr03/R3/12)

“Itu saya kurang paham nak tentang durasi bermain *game* nya.” (wcr03/R3/14)

Informasi yang didapatkan dari wali kelas bahwa beliau kurang mengetahui bagaimana frekuensi ataupun durasi bermain *game online* IS setiap harinya. Beliau juga menuturkan bahwa guru-guru sering memberi teguran langsung secara lisan kepada siswa yang kedatangan sedang bermain *game* saat jam belajar. Walaupun sering mendapat teguran dari beberapa guru, para siswa yang bermain *game online* ini tidak pernah mengindahkan hal tersebut.

Responden selanjutnya yaitu guru BK yang menangani kelas sembilan.

Adapun kutipan wawancara tersebut sebagai berikut:

“Sebetulnya itu nak, tidak ada siswa yang bawa HP ke sekolah karena memang peraturan sekolah yang larang.” (wcr04/R4/8)

“Oh iya nak memang seharusnya dilarang tapi tidak ada yang bisa tegas. Jadi begitumi siswa. Saya sering lihat mereka main pas jam istirahat. Saya tidak tau kalau dalam kelas kan urusannya guru yang mengajar” (wcr04/R4/10)

“Itu saya kurang paham itu nak bilang berapa jam kalau dia main.....” (wcr04/R4/12)

Beliau memberikan informasi yang tidak jauh berbeda dengan penjelasan dari wali kelas IS. Beliau awalnya menampik bahwa banyak siswa yang sering bermain *game online* di sekolah, dengan alasan bahwa sekolah menerapkan aturan yang melarang siswa membawa *handphone* ke sekolah. Tapi setelah berdiskusi beberapa lama, akhirnya beliau menuturkan bahwa memang banyak siswa yang sering terlihat bermain *game online* di sekolah saat jam istirahat. Mengenai IS, beliau tidak terlalu mengetahui bagaimana perilaku bermain *gamenya*, tetapi beliau membenarkan bahwa sering melihat IS bermain *game online*.

Wawancara dengan orangtua IS, dalam hal ini ibunya juga membenarkan anaknya tersebut sering bermain *game online*, baik saat di sekolah maupun di rumah. Adapun kutipan wawancara tersebut sebagai berikut:

“Kalau ini anakku memang dari kecil sudah main *game online*, kira-kira awal masuk SD. Tidak di rumah, tidak di sekolah main *game* ji nakerja.” (wcr05/R5/6)

“Pokoknya tiap hari main, nda’ taumi itu bilang berapa jam yang jelas berjam-jam nak, lama skali main biasa. Jadi biasa khawatirka kesehatannya apa toh.” (WCR05/R5/10)

“Iye nak. Sekarang itu dia aktif main *game* di HP lagi, jadi main di laptopnya agak berkurang. Padahal ini anak kelas tiga pi baru minta dibelikan HP. Jadi kalau hari libur itu main *game* terus nakerja seharian, lebih parah dari hari biasa toh.” (wcr05/R5/14)

Beliau menjelaskan bahwa perilaku bermain *game* IS bisa dibilang mengkhawatirkan karena dalam satu hari bisa bermain berjam-jam tanpa istirahat. Belum lagi jika hari libur sekolah, durasi bermainnya bisa lebih dari hari-hari biasanya.

Dari informasi yang telah diperoleh dari responden penelitian mengenai frekuensi dan durasi bermain *game online* si kasus, maka dapat disimpulkan bahwa dalam sehari si kasus bermain sebanyak tiga kali dengan durasi waktu bermain kurang lebih 6 jam dengan sesi permainan bisa sampai 20 kali, dengan menggunakan laptop dan HP.

b. Jenis *game online* yang dimainkan

Berikut ini dijabarkan gambaran umum mengenai jenis *game online* yang dimainkan oleh konseli berdasarkan hasil wawancara. Kutipan wawancara dengan konseli sebagai berikut:

“Kalau di sekolah *Mobile Legend* sama *Free Fire* kak. Kalau dirumah karena pakai laptop jadi main *Atlantica Online* kak. Tapi biasa main *Free Fire* ja juga kak.” (wcr01/R1/42)

“Akhir-akhir ini *Free Fire* kak biar di rumahka ituji selalu kumaini. Kan lagi naik namanya toh kak. Semua orang kayaknya main *game* ini.” (wcr01/R1/44)

Hasil wawancara dengan IS, diperoleh informasi bahwa jenis *game online* yang dimainkannya ketika di sekolah dan di rumah berbeda jenisnya. Ketika di sekolah, IS memainkan *Free Fire* dan *Mobile Legend* karena *game* tersebut yang populer di sekolah. Sedangkan ketika di rumah, IS memainkan *Atlantica Online* dan bermain melalui PC atau laptop. Tetapi terkadang juga IS memainkan *game*

Free Fire dan *Mobile Legend* ketika sedang berada di rumah dan jika sedang malas menggunakan laptop.

Informasi selanjutnya, akhir-akhir ini IS lebih sering memainkan *game Free Fire*, karena memang *game* ini sedang banyak digandrungi oleh pemain *game* di seluruh dunia. Selain itu, *game* ini lebih menampilkan segala aspeknya terlihat lebih nyata. Sama halnya dengan *Mobile Legend*, *Game Free Fire* ini juga bisa dimainkan secara sendiri maupun berkelompok.

Wawancara dengan teman akrab IS di sekolah diperoleh informasi bahwa saat ini *game Free Fire* dan *Mobile Legend* sangat populer di sekolah. Semua siswa yang bermain *game onlien* sudah pasti memainkan salah satu atau juga dua jenis permainan ini. Termasuk ia dan IS sering memainkan *game* tersebut dengan bermain secara tim atau kelompok. Teman IS ini juga menjelaskan bahwa kurang tahu mengenai jenis *game* yang dimainkan IS saat di rumah karena jarang bermain bersama jika di rumah masing-masing. Adapun kutipan wawancara sebagai berikut:

“*Mobile Legend* sama *Free Fire* kak. Saya juga itu kumaini kak haha.”
(wcr02/R2/24)

“Karena memang hampir semua siswa disini main *game* itu kak. Bisa main sendiri, bisa juga tim kak” (wcr02/R2/26)

“Tidak kak. Di sekolahja biasa main sama dia. Tidak taumi dia kalau di rumahnya kak” (wcr02/R2/28)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa si kasus memainkan jenis *game online* yang sama setiap harinya, yaitu *Atlantica Online*, *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Dimana dua jenis *game* diantaranya adalah yang paling banyak dimainkan saat ini, dibuktikan dengan menempati urutan teratas di *Google*

Playstore. Atlantica Online dan *Mobile Legend* termasuk dalam kategori *Massively Multyplayer Online Role-playing games* (MMORPG), dimana bercerita mengenai peperangan dalam dunia fantasi atau khayalan. Sedangkan *Free Fire* termasuk dalam kategori *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), dimana bercerita mengenai *survival* atau cara bertahan hidup di pulau terpencil dengan mengalahkan pemain lain.

c. Kegiatan selain bermain *game online*

Berikut ini dijabarkan gambaran perilaku atau kegiatan konseli selain bermain *game online* dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap responden penelitian. Berikut kutipan wawancara dengan konseli:

“Biasa kalau lagi malas main di sekolah, ya palingan main basket sama teman-teman kak. Biasa juga ku bantu mama’ku di belakang di kantinnya atur barang kak. Kalau di rumah palingan nonton tv atau makan tidurji kak kukerja haha. Biasa juga belajar-belajarka teknik-teknik komputer, buka file-file yang terblokir kak.” (wcr01/R1/58)

“Masuka ekskul basket kak tapi jarangma ikut latihan. Masuka juga PMR kak. Biasa skali-skali kumpul di kantornya kak. Tapi begitumi saya kak kurang banyak temanku di rumah ka jarangka keluar dekat rumahku kak.” (wcr01/R1/60)

Hasil wawancara dengan IS diperoleh informasi bahwa kadang-kadang ia bermain basket di sekolah dan membantu ibunya merapikan jualan di warung setelah pulang sekolah. IS juga menjelaskan bahwa ia mengikuti kegiatan ekstrakurikuler PMR di sekolahnya, kadang-kadang beberapa bulan sekali berkumpul di kantor PMI daerah. Saat di rumah, IS jarang belajar atau mengulang pelajarannya di sekolah. Selain itu, biasanya IS belajar lebih dalam tentang ilmu teknologi dengan belajar membuka dokumen elektronik atau *file* yang terkunci .

Kegiatan di rumah jika sedang malas beraktivitas, IS hanya menonton televisi dan kebanyakan tidur. IS tergolong orang yang tidak terlalu banyak bergaul di lingkungan tempat tinggalnya.

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan IS di sekolah selain bermain *game online*. Dari pengamatan tersebut diperoleh informasi bahwa kegiatan yang dilakukan IS selain bermain *game online* ketika di sekolah yaitu terkadang bermain basket dan juga terkadang membantu ibunya berjualan di kantin sekolah ketika IS pulang sekolah atau saat jadwal sekolah siang.

Teman akrabnya juga menyampaikan bahwa IS adalah anak yang ramah dan suka membantu. Jika tidak sedang bermain *game online* ketika jam istirahat, IS bercengkrama dengan teman-teman kelasnya dan kadang-kadang ikut bermain basket. Ketika jam pulang sekolah, IS biasanya tidak langsung pulang ke rumah tapi membantu orangtuanya berjualan di kantin. Berikut kutipan wawancaranya:

“Kalau IS itu baik skali orangnya kak. Suka skali senyum haha. Biasa samaka duduk-duduk depan kelas. Dia juga kak biasa nabantu orangtuanya di kantin kalau pulang sekolah. Jadi tidak langsung pulang dulu.” (wcr02/R2/30)

“Palingan dia main basket kak.” (wcr02/R2/32)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IS dan guru BK, diperoleh informasi bahwa IS bukan tergolong siswa yang termasuk nakal di sekolah. Ia lumayan rajin dan aktif dalam pembelajaran, walaupun kadang-kadang ada tugas yang terlambat masuk, serta tidak pernah ada catatan-catatan buruk di sekolah. IS tidak pernah terlambat ke sekolah dan tidak pernah ada keluhan dari guru-guru mata

pelajaran tentang IS, misalnya dalam hal nilainya yang jelek. Kutipan wawancara dari penjelasan wali kelas IS sebagai berikut:

“Kalau menurut saya, IS itu anak yang baik dan tidak malu karena orangtuanya hanya berjualan di kantin. Baik dalam artian tidak suka ganggu temannya, tidak nakal dan gampang bergaul. Memang terkadang ada tugasnya yang tidak dia kerjakan, atau PRnya yang sering tidak lengkap. Saya juga sudah pernah sampaikan hal itu ke orangtuanya, tapi yah masih seperti itu.” (wcr03/R3/16)

“Selama ini yang ibu tau, dia tidak mengalami kesulitan di bidang studi tertentu karena kalau di sekolah dia lumayan pintar karena selalu masuk rengking 5 besar, tapi mungkin karena pengaruh kecanduan *game online* nya jadi kalau ada tugasnya agak malas dia kerjakan” (wcr/03/R3/18)

Adapun kutipan wawancara dari penjelasan Guru BK di atas sebagai berikut:

“Kalau IS itu bukanji siswa yang nakal, tidak pernah terlambat. Selama ini juga tidak ada keluhan dari guru-guru yang lain tentang perilakunya. Sering saya liat bantu orangtuanya di kantin itu anak kalau pulang sekolah.” (wcr04/R4/18)

Orangtua IS menjelaskan kegiatan IS jika tidak sedang bermain *game online* hanya makan dan banyak tidur. Terkadang juga membantunya di kantin sekolah saat IS pulang sekolah. Beliau juga menjelaskan bahwa IS senang belajar tentang komputer dan membantu orang membuka *file-file* yang terblokir, seperti halnya akun *facebook*. Adapun kutipan wawancara sebagai berikut:

“Dia itu kalau pulang sekolah, biasa kesini bantuka atur-atur barang. Kalau di rumah, palingan makan tidur. Tapi dia itu pintar buka *file* yang terkunci, kayak *facebook* begitu. IS juga itu termasuk siswa lumayan pintar di sekolah karena selalu dapat rengking.” (wcr05/R5/18)

Penjelasan dari responden di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan si kasus jika sedang tidak bermain *game online* adalah bermain basket dan berkumpul bersama teman-temannya. Selain itu, ia sering membantu orangtuanya berjualan di kantin sekolah saat jam pulang sekolah. Jika sedang tidak bermain *game online* di rumah, si kasus hanya beraktivitas seadanya dengan hanya bermalas-malasan dan juga sering belajar tentang komputer/ laptop.

d. Dampak yang dialami

Kecanduan bermain *game online* pastinya akan membawa dampak negatif maupun positif. Berikut ini akan dijabarkan mengenai dampak dari kecanduan bermain *game online* yang dialami oleh si kasus berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap responden penelitian. Berikut hasil wawancara dengan si kasus.

“Masalah karena memang biasa kalau terlalu lamaka main *game* kak, mama ku selalu marah-marah hehe. Kalau dampak negatif apa di’, mungkin tidak ada selesai pekerjaan kak kayak PR juga biasa di sekolahpi di kerja hehe. Tapi ituji biasa sakit kepalaku kalau agak lamaka main kak. Apalagi dulu pernahka main full 24 jam, besoknya begitu masuka RS 3 hari.” (wcr01/R1/52)

“Hehe begitumi kak, apalagi sekarang karena sebentar skaliji dipake kuota habismi seng, jadi beli lagi hehe...” (wcr06/R1/22)

Iye kak mataku yang kiri minus tapi belumja pakai kacamata. Palingan sakit kepala biasa karena mata ke layar terus sama tunduk lama toh kak. Tapi waktu kelas 4 SD ka, kerjaka di warnet jadi operator kak. (wcr06/R1/28)

Dari penjelasan di atas, si kasus sering mengalami gangguan kesehatan seperti sakit kepala dan mata minus, bahkan pernah menjalani perawatan di rumah sakit selama tiga hari yang diakibatkan terlalu lama bermain *game online*. Selain itu, si kasus sering mengerjakan PR di sekolah karena hanya sibuk menghabiskan

waktu di rumah dengan bermain *game online*, belum lagi pengeluaran yang banyak akibat boros menggunakan kuota internet.

Informasi selanjutnya dari teman sebaya si kasus yang juga menyampaikan bahwa IS ini sering berperilaku yang kurang baik saat bermain *game online* dengan berkata-kata yang kasar dan tidak pantas. Informasi selanjutnya yaitu IS tergolong siswa yang pintar dalam hal perhitungan dan komputer, tetapi sering mengerjakan PR di sekolah. Berikut kutipan wawancaranya.

“Dia kalau main kak pasti teriak-teriak, biasa juga bicara kotor atau nabilangi orang tolo kalau kalah main *game*, jadi mengganggu. Biasa juga iya natappe kepalanya orang.” (wcr02/R2/20)

“Pintarji dia sebenarnya kak, kayak matematika atau tentang komputer begitu kak, atau hitung-hitung cepatji dia mengerti. Tapi malas tonji kerja PR karena samaja biasa pagi-pagi kerja di sekolah, tapi upa’ itu dia ka selaluji dapat rengking.” (wcr02/R2/34)

Informasi selanjutnya dari wali kelas si kasus di sekolah yang menyampaikan bahwa tidak jarang IS mengabaikan tugas maupun PR dari sekolah. Hal tersebut bahkan telah disampaikan kepada orangtua IS agar ada perubahan ke depannya. Berikut kutipan wawancaranya.

“....Memang terkadang ada tugasnya yang tidak dia kerjakan, atau PRnya yang sering tidak lengkap. Saya juga sudah pernah sampaikan hal itu ke orangtuanya, tapi yah masih seperti itu.” (wcr03/R3/16)

Hasil wawancara dengan orangtua si kasus diperoleh informasi bahwa ia khawatir akan kesehatan IS, apalagi salah satu matanya mengalami minus. Belum lagi dengan masalah akademik di sekolah, si kasus tidak pernah mengulang pelajaran ketika di rumah dengan alasan tidak memiliki tugas rumah atau PR.

Berikut kutipan wawancaranya.

“Jelasmi nak. Biasa itu kutegur bilang mata mu ka HP terus naliat, ka minusmi itu sebelah matanya. Itu juga uang pulsa kuota tiap minggu 50 ribu, belum uang belanja hari-harinya itu nak. Belum lagi kalau di rumah tidak pernah belajar, selalu nabilang tidak adaji PR ku. Itumi biasa heranka toh ka tidak pernah belajar di rumah tapi masukji 10 besar, tapi memang waktu SD selalu rengking di sekolah.” (wcr05/R5/18)

Dari seluruh informasi yang diperoleh dari responden penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak dari kecanduan bermain *game online* yang dialami oleh si kasus adalah masalah kesehatan seperti sering sakit kepala dan gangguan mata, serta masalah keuangan dimana jumlah pengeluaran yang lumayan besar setiap minggunya untuk membeli kuota internet. Selain itu, si kasus sering menunda mengerjakan tugas atau PR ketika di rumah dan memilih mengerjakan saat di sekolah. Kecanduan *game online* yang dialami si kasus juga berdampak pada perilakunya yaitu sering berkata-kata kotor dan tidak pantas, bahkan berperilaku agresif terhadap temannya di sekolah.

2. Penyebab IS kecanduan *game online*

Dalam hal ini dilakukan langkah prognosis untuk mengungkap hal yang menyebabkan IS mengalami kecanduan bermain *game online*. Selama proses wawancara, IS terlihat sangat rileks dan aktif menceritakan situasi yang dialaminya saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Sehingga jawaban-jawaban yang disampaikan sangat jelas dan terkesan tidak ada yang ditutup-tutupi.

Di bab awal telah dijelaskan beberapa hal yang menjadi penyebab seseorang mengalami kecanduan bermain *game online*, yaitu interaksi dengan lingkungan

sekitar, motivasi bermain *game online*, kepuasan diri dalam bermain *game online*, pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online*, serta dorongan *achievement*. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, diperoleh informasi mengenai faktor penyebab perilaku kecanduan bermain *game online* yang dialami oleh IS, yaitu interaksi dengan orang sekitar, faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online*. Maka hasil wawancara dengan responden penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Interaksi dengan orang sekitar

Hasil wawancara dengan IS mengenai faktor penyebab ia kecanduan bermain *game online* memperoleh informasi bahwa awal ia mengenal *game online* yaitu ketika menyaksikan kakaknya bermain *game* di rumah sewaktu ia masih kecil. IS mengaku bahwa saat itu ia baru masuk sekolah dasar. Ia selalu mendekat jika kakaknya tersebut sedang bermain, karena penasaran dan juga tertarik dengan gambar yang tampil dalam laptop. Kakaknya juga yang pertama kali membawa ke warnet untuk menemaninya bermain *game online*. Sejak saat itulah IS mengenal dan mulai bermain *game online* yang hingga sekarang masih aktif dilakukannya.

Berikut kutipan wawancaranya:

“Kalau awal mula ku main *game online* itu waktu kelas 1 SD kak. Kakakku yang ajarka kak. Dari situmi seringka’ ke warnet main *game*. Pulang sekolah langsung singgah di warnet.” (wcr06/R1/14)

“Kakakku itu kak yang ajarika. Dulu kalau main *game* di rumah, kuliati-liatimi dekatnya, bagus kuliati juga gambarnya toh kak penasaranka juga. Terus naajarika caranya main, dia juga yang bawaka ke warnet kak untuk temani main. Dari situmi kak mainma juga di warnet, singgah di warnet kalau pulang sekolah pakai uang jajanku yang ku simpan. Keterusanmi sampai sekarang kak.” (wcr06/R1/16)

IS menjelaskan bahwa ia mulai bermain *game online* saat masih duduk di kelas 1 SD atau tepatnya ketika ia masih berumur 6 tahun. Setiap hari sepulang sekolah, IS pasti ke warnet untuk bermain *game online* sampai hari menjelang malam. Selain itu, saat kelas 5 SD IS pernah bekerja menjadi operator warnet karena terlalu seringnya bermain di tempat tersebut. IS diberi imbalan lima belas ribu rupiah setiap hari dan juga boleh bermain *game* sepuasnya. Berikut kutipan wawancaranya:

“Iye kak kerja, jadi digaji ka 15.000 sama main sepuasnya. Mungkin karena terlalu seringka main disitu kak.” (wcr06/R1/30)

Sejak kecil, IS selalu menyisihkan uang saku sekolahnya untuk digunakan bermain *game online* di warnet setelah pulang sekolah. Ia mengaku saat awal bermain *game* di warnet hanya sekitar satu sampai dua jam saja, sesuai dengan uang yang ia miliki. Di saat hari libur sekolah, IS baru meminta uang kepada orangtuanya untuk bermain *game online* di warnet. Kutipan wawancara sebagai berikut:

“Cukup-cukupnya uangku kak. Satu atau dua jam begitu kak. Tapi kalau libur atau hari minggu, baruka minta uang sama mama ku untuk main *game* di warnet kak.” (wcr06/R1/18)

Semenjak bermain *game online* menggunakan *smartphone* atau HP sejak beberapa bulan terakhir ini, IS sering bermain dengan teman-temannya di sekolah dan juga kakaknya yang sekarang lebih sering bermain *game online* dengan HP.

“Duluji seringka’ main sama kakakku kak. Kalau di sekolah kan biasa main tim sama teman-teman ku kak, tapi kalau tidak di sekolah biasa main solo atau kalau main tim *random* ji orangnya kak.” (wcr06/R1/20)

“Sekarang rata-rata *game* bisaji di HP kak. Tergantung HPnya. Teman-temanku juga di sekolah main pake HP semua kak. Kakakku juga sekarang lebih sering main pake HP kak.” (wcr06/1/42)

Wawancara yang dilakukan dengan teman akrab IS juga memperoleh informasi bahwa IS kecanduan bermain *game online* karena terpengaruh dengan teman-teman di kelas. Adapun kutipan wawancara sebagai berikut:

“Karena terpengaruh mungkin sama teman-teman yang lain di kelas kak, ka barupi itu ada Hpnya kak. Tapi dari duluji bede dia sering main di warnet kak.” (wcr02/R2/18)

Orangtua IS juga menjelaskan bahwa IS terpengaruh oleh kakaknya di rumah yang selalu bermain *game online* dan juga teman-teman di sekolahnya yang juga banyak bermain *game online*. Adapun kutipan wawancara sebagai berikut:

“Iye. Jadi waktu kecil itu sekitar kelas 1 atau 2 SD, dia diajar main *game* sama kakaknya yang paling tua pake laptop di rumah. Dia juga sering ikut-ikut sama kakaknya ke warnet, karena memang saya di sekolah menjual nak sampe sore, bapaknya juga dulu masih kerja bangunan. Tapi semenjak sering dibawa ke warnet sama kakaknya, Psepulang sekolah IS sudah bisa juga pergi sendiri ke warnet untuk main *game*. Tapi semakin tahun, IS makin sering dan makin lama di warnet. Awalnya saya masih biarkan karena daripada sendiri di rumah kasihan atau pergi main di mana-mana yang saya tidak tau. Lama-kelamaan saya merasa khawatir, karena jangan sampai sekolahnya terganggu. Akhirnya saat kelas 5 kalau tidak salah, saya belikan laptop sebagai hadiah ulang tahunnya, dengan harapan berhentimi main di warnet. Tapi semenjak punya laptop, IS memang sudah tidak ke warnet, tapi makin menjadi-jadi main *game* nya di rumah. Sampai sekarang sudah SMP kelas tiga, dia masih main *game* berjam-jam” (wcr05/R5/8)

Dari informasi yang telah diperoleh dari responden penelitian mengenai interaksi si kasus dengan orang-orang sekitarnya yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu si kasus jika di rumah bermain *game online* dengan sang kakak,

sedangkan di sekolah ia bermain *game online* dengan teman-temannya yang juga pemain *game online*.

b. Faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online*

Dari hasil wawancara dengan IS, selain karena orang-orang terdekatnya bermain *game online*, ia juga menjeaskan bahwa faktor lain yang menyebabkan dirinya kecanduan bermain *game online* karena saat itu ia merasa kesepian di rumah karena orangtuanya sibuk bekerja dan kakak-kakaknya bersekolah. Jadi, sepulang sekolah saat masih SD IS langsung menuju warnet untuk bermain *game online* dan pulang saat menjelang magrib. Setelah memiliki laptop, IS bermain di rumah saja sendirian dan bermain bersama kakaknya sepulang kuliah. Karena terlalu sering bermain *game online* di warnet, hingga akhirnya saat ulang tahun ke-10, ia diberi hadiah laptop oleh orangtuanya agar bermain *game* di rumah saja daripada bermain di warnet hingga tak kenal waktu dan mengabaikan hal penting dikesehariannya. Tetapi, sejak memiliki laptop IS bisa bermain *game online* di rumah lebih sering dibanding saat di warnet. Adapun kutipan wawancara yaitu sebagai berikut:

“Kalau faktor lain kak, karena takutka sendiri di rumah jadi mending pergika warnet main *game*. Waktu masih kecilka, ikutja sama mama ku jualan toh kak tapi semenjak SD ka, tidakmi. Kakakku dua-duanya pulang sekolah agak sorepi kak. Yang paling tua biasa pulang sekolah langsung ke warnet, yang kedua sering di nenekku kak. Jadi daripada sendirika di rumah, mending main *game* ka di warnet kak.”
(wcr06/R1/26)

“Awalnya nabiarkanja kak kan dia juga sibuk jualan di sekolah, bapakku juga waktu itu masih jadi tukang, tapi sekarang tidakmi. Tapi tidak tau kenapa, kelas 5 ka SD nabelikanka laptop untuk hadiah ultahku yang ke 10 waktu itu kak. Supaya bedede tidak ke warnetma, mending di rumah saja main” (wcr06/R1/32)

Berikut kutipan wawancara dengan orangtua IS mengenai faktor yang menyebabkannya kecanduan bermain *game online*.

“Iye. Jadi waktu kecil itu sekitar kelas 1 atau 2 SD, dia diajar main *game* sama kakaknya yang paling tua pake laptop di rumah. Dia juga sering ikut-ikutan sama kakaknya ke warnet, karena memang saya di sekolah menjual nasi sampe sore, bapaknya juga dulu masih kerja bangunan. Tapi semenjak sering dibawa ke warnet sama kakaknya, Psepulang sekolah IS sudah bisa juga pergi sendiri ke warnet untuk main *game*. Tapi semakin tahun, IS makin sering dan makin lama di warnet. Awalnya saya masih biarkan karena daripada sendiri di rumah kasihan atau pergi main di mana-mana yang saya tidak tau. Lama-kelamaan saya merasa khawatir, karena jangan sampai sekolahnya terganggu. Akhirnya saat kelas 5 kalau tidak salah, saya belikan laptop sebagai hadiah ulang tahunnya, dengan harapan berhenti main di warnet. Tapi semenjak punya laptop, IS memang sudah tidak ke warnet, tapi makin menjadi-jadi main *game* nya di rumah. Sampai sekarang sudah SMP kelas tiga, dia masih main *game* berjam-jam.”
(wcr05/R5/8)

Hasil wawancara dengan orangtua IS (ibu) memperoleh informasi bahwa memang betul IS sejak kecil sudah bermain *game online* di warnet. Orangtuanya memaklumi dan terkesan membiarkan hal tersebut, karena sibuk bekerja. Ibunya sibuk berjualan di kantin SMPN 2 Sungguminasa dari pagi hingga sore hari membawa adik IS yang masih kecil saat itu, sementara ayahnya saat itu bekerja sebagai tukang bangunan, serta kakak-kakak IS yang terkadang pulang sekolah menjelang sore hari. Awalnya, orangtua IS merasa khawatir jika anaknya tersebut mengakses hal-hal yang tidak pantas di internet karena kurangnya pengawasan darinya ataupun orang-orang terdekat IS. Beliau menjelaskan bahwa lebih merasa aman jika anaknya bermain *game* di warnet saja dibanding bermain entah kemana tanpa sepengetahuannya, atau daripada anaknya tersebut sendirian di rumah. Jadi

beliau beranggapan, tidak ada alasan untuk melarang IS bermain *game online* di warnet saat itu.

Setelah beberapa tahun, barulah orangtua IS menyadari akan banyaknya dampak buruk dari *game online* yang mungkin saja dialami oleh anaknya tersebut. Maka saat berulang tahun yang ke-sepuluh, orangtua memberikan hadiah laptop untuk IS. Dengan harapan, semoga anaknya tersebut tidak lagi bermain *game* di warnet dan bisa mengurangi durasi bermainnya.

Durasi bermain *game* IS semakin meningkat setiap harinya. Apalagi setelah dirinya diberi hadiah laptop oleh orangtuanya, IS lebih sering begadang bermain *game online* di rumah. Saat berangkat ke bangku sekolah menengah pertama, IS masih bermain *game online* di rumah walaupun saat itu orangtuanya ada di sekolah berjualan di kantin. IS memilih pulang ke rumah sepulang sekolah untuk bermain *game online* walaupun harus sendirian di rumah. Adiknya yang saat itu telah bersekolah juga, dijemput oleh ayahnya untuk dibawa ke kantin sekolah tempat ibunya berjualan.

Dari penyampaian responden penelitian yang telah diwawancarai, maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi penyebab IS kecanduan bermain *game online* adalah faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online* dimana IS sendirian di rumah sehingga memilih ke warnet untuk bermain *game online*, tetapi semakin hari ia merasa ketagihan dan sulit menghentikan kebiasaannya tersebut, apalagi setelah memiliki laptop dan *smartphone* (HP).

3. Penanganan Kecanduan *Game Online*

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data untuk menentukan suatu perlakuan yang tepat untuk menangani perilaku kecanduan *game online* siswa dengan mencari referensi penelitian yang hampir serupa dan juga melakukan konsultasi dengan guru BK di sekolah tersebut. Konsultasi ataupun wawancara dengan guru BK dilakukan di tempat duduk halaman sekolah karena ruang BK sedang dalam perbaikan. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa guru BK kurang memahami siswa yang kecanduan bermain *game online*, baik dari siswanya sendiri maupun mengenai *game online*. Biasanya guru-guru hanya memberi teguran secara lisan kepada siswa yang bermain *game online* di sekolah. Belum ada langkah khusus yang dilakukan oleh guru BK untuk menangani siswa yang kecanduan *game online* di sekolah tersebut. Tetapi, beliau memberi saran agar melakukan konseling individu untuk mendalami kasus kecanduan *game online* tersebut. Berikut kutipan wawancara dengan guru BK:

Bagus mungkin kalau konseling individu toh, jadi cari dulu alasannya dia bisa kecanduan main *game*. Baru cari maki kira-kira teknik apa cocok, kan banyak itu tekniknya BK. Saya ini tuama' jadi lupa-lupama' nak. (wcr04/R4/22)

Berdasarkan pernyataan guru BK tersebut, peneliti mengumpulkan hasil diagnosis untuk menentukan penanganan yang tepat masalah kecanduan *game online*. Hasil diagnosis terhadap masalah ini menunjukkan bahwa IS kecanduan *game online* disebabkan oleh interaksi dengan orang sekitar, serta faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan *game online*. Kebiasaan ini perlu diubah dengan hal-hal positif yang IS sukai. Perubahan tingkah laku pada siswa dapat dilakukan jika siswa

itu sendiri yang menginginkan adanya perubahan pada dirinya untuk menjadi lebih baik di masa mendatang. Perubahan ke arah yang lebih baik dapat diraih dengan merancang secara lengkap langkah-langkah yang akan dilakukan sebagai solusi untuk berubah. Salah satu teknik konseling yang dapat mengubah perilaku kecanduan yaitu teknik kontrak perilaku.

Berikut ini akan dijabarkan hasil pelaksanaan konseling dengan teknik kontrak perilaku untuk menangani kecanduan *game online* konseli sesuai dengan tahap-tahap dalam teknik kontrak perilaku.

a. Rasionalisasi

Tahap awal yang dilakukan adalah rasionalisasi teknik yang akan dilakukan untuk menangani masalah konseli. Dalam tahap ini konseli diberi penjelasan yang mudah untuk dimengerti olehnya mengenai teknik yang akan dilakukan. Berikut kutipan wawancaranya:

“Oke terkait yang kita jelaskan tadi untuk mau rubah kebiasaan main *game ta'*, bagaimana kalau kita bikin kontrak? Jadi disitu tertulis apa yag mau kita capai, apa yang harus dilakukan. Terus, kalau berhasilki rubah kebiasaan main *game ta'*, nanti ada hadiahnya.”
(wcr06/R1/53)

Dari tahap awal ini konseli setuju mengenai teknik yang akan digunakan nantinya dalam penyelesaian masalahnya. Berikut kutipan wawancaranya:

“Iye kalau begitu bagusnya kak, saya oke-okeji. Memang selalu ada niatku untuk kurang-kurangi main *game* ku kak. Apalagi mauki bantuka.” (wcr06/R1/54)

b. Membuat Kesepakatan

Langkah selanjutnya ialah membuat kesepakatan. Dalam hal ini, disusun mengenai tujuan yang akan dicapai, kegiatan yang akan dilakukan unruk mencapai tujuan tersebut dan *reinforcement* yang akan diberikan selama kontrak tersebut berlaku. Berikut kutipan wawancara langkah tersebut:

“Oke, kan pertemuan ta’ yang kemarin sudah dibahas penyebab dan situasi yang bikinki kecanduan main *game online*. Sekarang kita mau tentukan tujuan yang mau dicapai, langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan itu, apa hadiahnya kalau berhasilki laksanakan dan apa hukumannya kalau gagalki.” (wcr07/R1/10)

Pada tahap ini, konseli menentukan sendiri tujuan yang akan dicapai nantinya sesuai dengan keinginanya sendiri tanpa paksaan dari peneliti. Berikut kutipan wawancaranya:

“Kurangi main *game* ku toh kak, paling tidak setengah dari waktu yang biasa ku main. Kan memang mauka rubah itu tapi selalu tidak bisa kurasa.” (wcr07/R1/15)

c. Analisis ABC

Tahap selanjutnya yaitu analisis ABC, yaitu memilih tingkah laku yang akan diubah dengan mengetahui peyebab dan konsekuensi dari sebuah perilaku tersebut.

Adapun kutipan wawancaranya sebagai berikut:

“Iye bagus. Jadi dari situ kita bisa lihat kira-kira kalau seperti itu, apa yang harus dilakukan supaya bisa dikurangi main *game online* ta’. Jadi menurutta apa yang harus dilakukan?” (wcr07/R1/20)

Hasil dari analisis ABC yaitu diketahui pemicu IS bermain *game online* yaitu karena interaksinya dengan para pemain *game online* dan tidak ingin sendiri

di rumah sehingga IS lebih memilih untuk bermain *game online*. Berikut kutipan wawancaranya:

“Karena kan di rumah selalu main sama kakak, kalau di sekolah selalu main sama teman-teman. Terus kalau di rumah, karena tidak tau mauka bikin apa karena sendirika jadi kupikir mending main *game online*.” (wcr07/R1/19)

d. Menentukan *baseline data*

Langkah ini untuk menentukan tingkah yang akan diubah. Berikut kutipan wawancara yang berkenaan dengan langkah ini:

“Bagus kalau begitu dek. Terus bagaimana kalau pulangki sekolah terus di rumahki sendiri, mauki bagaimana?” (wcr07/R1/24)

“Bagus itu dek. Terus bagaimana caranya atur jadwal main *game* ta tiap hari dek?” (wcr07/R1/34)

Telah disepakati dalam kontrak bahwa perilaku yang kurang sesuai akan dialihkan dengan kegiatan yang mudah dilakukan dan bermanfaat ataupun hobi yang disukai oleh dirinya. Jika sedang di sekolah, IS menggunakan *smartphone* saat jam istirahat saja. Sedangkan setelah pulang sekolah, IS berlatih dengan tim basket sekolah pada sore hari dan boleh bermain *game online* setelah menyelesaikan kegiatan penting seperti mengerjakan tugas ataupun belajar pada malam hari. Berikut kutipan wawancaranya:

“Kalau menurutku kak, bagus mungkin kalau ku jadwal main *game* ku. Misalnya kalau di sekolah jam sekian, kalau di rumah jam sekian. Jadi biar naajakka kakakku atau teman-temanku main, harus kutahahan.” (wcr07/R1/21)

“Iye kak rencana minggu ini mauka ikut latihan, masih seleksi juga iya kak siapa tau bisaka lolos toh. Jadi selain berkurang main *game* ku, kuwakili juga sekolahku bertanding kak.” (wcr07/R1/31)

“Kalau di sekolah, mainka di jam istirahat saja. Terus kalau pulang sekolah, istirahat atau tidur siang, kalau jadwal latihan basket ya latihan, terus harus kerja PR dulu baru main *game*. Bagaimana bagus toh kak?” (wcr07/R1/35)

e. Menentukan jenis penguatan

Dalam tahap ini, ditentukan jenis penguatan yang akan diberikan terhadap konseli untuk menguatkan dan mempertahankan perilaku yang akan dicapai. Berikut kutipan wawancara tahap ini:

“Oke sekarang penguatannya. Menurutta apa bagus hadiahnya kalau berhasilki kurangi main *game* ta? Terus apa hukumannya kalau melanggar kontrak yang sudah disepakati?” (wcr07/R1/40)

“Kalau begitu nanti saya sampaikan hadiahnya apa, saya diskusi dulu sama guruta atau sama orangtua ta” (wcr07/R1/46)

“Jadi tentang ini kontrak perilaku, sudahma juga sampaikan sama mama’ta terus dia bilang nanti ada hadiah spesial kalau bisaki betul-betul kurangi main *game online* ta’. Nanti juga setiap pertemuan kalau turun terus ini kegiatan main *game* ta’, kukasiki juga semacam hadiah kecil haha” (wcr08/R1/34)

Dalam tahap ini telah disepakati dalam kontrak bahwa jenis penguatan yang diberikan berupa *reward* dan *punishment* disetiap pertemuan jika terlihat perubahan perilaku di setiap jadwal pertemuan. IS sendiri yang memutuskan *punishment* yang akan ia terima jika melanggar kontrak. Berikut kutipannya:

“Hehe tidak tau apa kalau hadiah kak. Kalau hukumannya relaja’ laptop sama HP ku di sita sama orangtua ku kak. Pernah dulu disita laptopku. Atau cuci piring juga boleh kak, atau apakah kak mauja’.” (wcr07/R1/41)

f. Pemberian *reinforcement* saat tujuan ditampilkan sesuai jadwal

Pada tahap ini, pemberian *reinforcement* berupa *reward* ataupun *punishment* diberikan segera jika perilaku yang diinginkan ditampilkan sesuai jadwal yang disepakati. Adapun kutipan wawancaranya sebagai berikut:

“Heheh iye dek. Bagus, disini sudah ada perubahan dari durasi main ta’ yang sebelum-sebelumnya. Semoga ini jadi langkah awal yang baik untuk kedepannya. Nanti saya kasi hadiah.” (wcr08/R1/12)

“Bagus, pertahankan dek kalau begitu. Sesuai janji, nanti saya kasiki hadiah karena minggu ini ada penurunan yang baik tiap harinya.” (wcr09/R1/17)

“Karena seminggu ini tetap ada perubahan yang semakin baik, walaupun itu hari minggu lewat dari kontrak, saya tetap kasiki hadiah.” (wcr10/R1/39)

g. Pemberian *reinforcement* saat tujuan menetap

Dalam tahap ini, IS diberikan masukan dan dorongan berupa pujian ataupun motivasi saat perilaku yang diinginkan menetap agar mampu konsisten dalam menjalankan komitmen yang telah disepakati bersama dalam kontrak yaitu mengurangi kecanduan *game online* dengan mengalihkan ke perilaku yang positif.

Berikut kutipan wawancaranya:

“Bagus kalau begitu dek, agak bisa maki kontrol dirita’. Lebih teraturlah kegiatan sehari-hari, dibanding main *game* terus biar capekmi dirasa.” (wcr08/R1/22)

“Jadi untuk minggu ini sudah ada perubahan biarpun sedikit, mudah-mudahan minggu depan lebih ada perubahan yang baik lagi.” (wcr08/R1/40)

“Bagus itu dek kalau ada perubahan. Sedikit demi sedikit, perlahan-lahan memang kita kurangi dek kan tidak bisa langsung berubah begitu saja toh. Intinya konsisten dengan tujuan yang mau dicapai dalam kontrak.” (wcr09/R1/25)

“Waktu libur ini bagus perubahannya kuliat dek. Walaupun ada beberapa hari yang lewat durasinya, tapi masih dibawah dari kebiasaan yang dulu. Hari yang lainnya sudah bagus dek tinggal dipertahankan kedepannya.” (wcr11/R1/16)

“Iye dek pertahankan maki itu. Haruski bisa begini terus biarpun selesai ini kontrak.” (wcr11/R1/22)

Setelah kontrak berjalan beberapa minggu, diperoleh informasi bahwa IS sudah sangat jarang bermain *game online* karena sering berlatih agar bisa terpilih dalam tim basket sekolah untuk bertanding di kejuaraan daerah. IS mengaku bahwa ia hanya bermain *game online* di rumah saat akhir pekan, itupun tidak lebih dari tiga jam sehari. Ketika di sekolah, IS mengakui masih sering bermain *game online* saat jam istirahat dan jam pelajaran kosong. IS juga menjelaskan bahwa saat liburan tahun baru, ia masih sering bermain *game online* di rumah tapi sudah jauh dari durasi yang dulu. Berikut kutipan wawancaranya:

“Iye kak. Kan sudah saya lakukan yang dikontrak kak. Ikutma’ juga latihan basket kalau sore kak” (wcr08/R1/13)

“Iye kak. Selama jadwal ulangan ini, setelah ulangan ke belakangka di warungnya mama ku kak sampe jam-jam tiga atau asar baru pulangka di rumah untuk latihan kalau lagi ada jadwal.” (wcr08/R1/19)

“Kalau minggu ini kak kan pas ulangan jadi kalau malam belajarka dulu. Sudahpi itu baru main *game* ka sekitar satu sampai dua jamlah baru tidurma kak.” (wcr08/R1/31)

“Iye kak biasa kalau main ka siang-siang sekitar 2 jam, malam palingan 1 jam kak. Biasa juga lebih-lebih heheh. Kan tidak kayak yang dulumi kak” (wcr09/R1/24)

“Iye kak. Beberapa hari ini selama selesai libur tidak pernahma’ main di sekolah kak. Malampi biasa ku main kak itupun tidak lamaji” (wcr11/R1/21)

“Heheh iye kak jarang skalima’ main di sekolah. Di rumah juga berkurangmi kak. Apalagi laptopku napake kakakku kerja skripsinya selama rusak laptopnya. Tapi masih mainka’ pake HP iya kak heheh” (wcr12/R1/8)

Saat mendekati masa akhir berlakunya kontrak, IS menunjukkan perilaku yang sudah tidak mencerminkan siswa yang kecanduan bermain *game online*. Dari pengamatan peneliti, IS sangat jarang lagi bermain *game online* di sekolah saat pembelajaran di kelas maupun saat jam istirahat. Saat jam istirahat, IS lebih sering berinteraksi dengan teman yang tidak bermain *game online* di luar kelas. Jika di rumah, durasi bermain *game* IS sudah jauh menurun dari kebiasaannya dulu. Wawancara dengan teman akrab dan orangtua IS, serta kartu kontrol yang diberikan juga membenarkan perubahan perilaku IS tersebut.

h. *Review/* evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan ataupun hambatan yang dialami konseli selama pelaksanaan kontrak. Adapun kutipan wawancaranya:

“Lumayan saya liat ini perubahannya dek. Tapi yang hari minggu lumayan lamaki main di? Kenapa bisa begini dek?” (wcr10/R1/13)

“Iye dek. Selama ini memang masih banyak kekurangan untuk capai tujuan di kontrak. Terkadang masih susahki kontrol dirita untuk tidak main *game online*. Tapi memang sudah ada perubahan yang terlihat jadi berbeda dari yang dulu. Mudah-mudahan kedepannya bisaki tingkatkan lagi dan pertahankan perilkuta’.” (wcr11/R1/36)

IS juga mengakui dan menyadari bahwa selama kegiatan berlangsung masih sulit menahan dirinya untuk tidak bermain *game online* dan ia merasa bahwa masih banyak yang perlu diperbaiki kedepannya. Berikut kutipan wawancaranya:

“Kalau kendala tidak adaji iya kak, tapi ituji pasti ada rasa untuk mau main *game* kalau lagi sendiri tidak ada dibikin kak” (wcr09/R1/22)

“Hehe iye kak tidak ada kubikin bela main *game* ka’. Hujan juga jadi tidak latihan basket.” (wcr10/R1/14)

“Kan biasa bosan kalau tidak ada kegiatan kak, jadi main *game* ka’ saja” (wcr11/R1/19)

Seluruh rangkaian pelaksanaan kontrak perilaku harus dilaksanakan secara runtut, mulai dari tahap awal hingga tahapan terakhir. Kontrak perilaku dimulai dengan pemberian penjelasan terhadap si kasus, lalu membuat kesepakatan dengan memilih dan menentukan perilaku yang akan diubah. Setelah itu, berdiskusi menentukan penguatan yang akan diberikan. Selanjutnya jika telah selesai, konselor dan konseli melaksanakan kontrak yang telah dibuat sesuai kesepakatan. Setelah masa berlaku kontrak telah selesai, dilakukan peninjauan mengenai keberhasilan ataupun kendala yang dialami si kasus selama masa berlaku kontrak perilaku.

B. PEMBAHASAN

Selanjutnya peneliti menggambarkan secara bertahap tiga fokus utama dalam penelitian ini yaitu gambaran perilaku kecanduan *game online*, penyebab kecanduan *game online* dan teknik kontrak perilaku dalam menangani kecanduan *game online*. Berikut ini adalah pembahasan dan uraian dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. Gambaran perilaku kecanduan *game online*

Seiring berkembangnya teknologi, *game* saat ini juga mengalami kemajuan yang sangat pesat, khususnya *game online*. Beberapa tahun terakhir ini, *game online* sangat menjadi idola dikalangan remaja dan dewasa. Banyak siswa yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online*, dilihat berdasarkan frekuensi dan durasi bermain yang sangat tinggi. Salah satu siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu IS. IS mulai bermain sejak masih SD hingga kini, mulai bermain di warnet hingga bermain menggunakan *smartphone*. Dalam satu hari, IS bermain *game online* tiga kali sehari dengan durasi waktu sekitar 5 sampai 6 jam dan bisa mencapai 20 sesi permainan, serta bisa bertambah dua kali lipat jika hari libur sekolah. IS memainkan beberapa jenis *game online*, yaitu *Atlantica Online*, *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Jenis *Game Online* tersebut berlatar belakang mengenai peperangan yang tentunya harus mengalahkan lawan. *Game Online* jenis tersebut dapat memberikan dampak negatif jika terus dimainkan, seperti membentuk perilaku agresif anak sehingga perlu pengawasan dari orangtua dan juga pihak sekolah. Kecanduan *game online* yang dialami IS juga mengakibatkan pengeluaran untuk biaya pulsa atau kuota internet yang besar karena *game online* memerlukan jaringan internet. Jika sedang tidak bermain *Game online*, IS biasanya bermain basket dan membantu orangtua berjualan di kantin sekolahnya.

Menurut Weinstein (Pande & Marheni, 2015) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *game online* akan bermain *game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial

dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Delfabro dan Griffiths (dalam Elna dan Rodiatul, 2013) mengemukakan bahwa seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Preokupasi dalam bermain *game*, termasuk didalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ke tahap selanjutnya.
- b. Kebutuhan untuk bermain meningkat seiring berjalannya waktu guna mencapai kepuasan.
- c. Ketidakmampuan untuk mengontrol, menghindari ataupun berhenti dalam bermain *games*.
- d. Merasa resah, marah ataupun gelisah ketika berusaha untuk menghentikan permainan. Bermain *games* merupakan salah satu cara untuk menghindar dari masalah ataupun perasaan bersalah, *helplessness*, kecemasan dan depresi.
- e. Akan memainkannya kembali pada hari lain untuk membuat kemajuan yang lebih baik atau mendapatkan skor lebih tinggi.
- f. Berbohong pada keluarga ataupun orang lain yang terlibat ketika seseorang ingin bermain.
- g. Rela mencuri jika butuh uang untuk bermain *game*.
- h. Kehilangan hubungan yang signifikan, seperti pekerjaan, pendidikan ataupun kesempatan karir karena bermain.

- i. Membutuhkan orang lain dalam mengatur keuangannya untuk meringankan bebannya dalam bermain *game*.
- j. Menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain.

Ada beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku kecanduan *game online* sebagai berikut (Drajat, 2017) :

- 1) Kesehatan menurun,
- 2) Munculnya gangguan mental,
- 3) Menghambat proses pendewasaan diri,
- 4) Mempengaruhi prestasi belajar,
- 5) Memunculkan perilaku prokrastinasi akademik,
- 6) Kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa si kasus merupakan siswa yang mengalami perilaku kecanduan *game online* yang memiliki frekuensi dan durasi bermain yang sangat tinggi. Selain itu, memainkan jenis *game online* yang sama setiap harinya. Sehingga perilaku tersebut menimbulkan dampak negatif dalam aspek sosial, akademik dan kesehatan si kasus.

2. Penyebab Kecanduan *Game Online*

Ada beberapa hal yang melatarbelakangi seseorang mengalami kecanduan bermain *game online*. Dalam penelitian ini, diperoleh dua faktor yang menjadi penyebab IS kecanduan *game online*, yaitu interaksi dengan orang sekitar, serta faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online*. Orang-orang sekitar IS banyak yang bermain *game online*, misalnya di rumah adalah sang kakak tertua dan juga teman-teman saat bermain di warnet, serta teman-teman kelasnya di

sekolah. Jadi dalam kesehariannya, IS dikelilingi oleh orang-orang yang bermain *game online* sehingga ia selalu melakukan hal tersebut. Selain itu, faktor pelarian diri menjadi salah satu penyebab IS kecanduan bermain *game online* karena sejak kecil ia sering sendirian di rumah. Karena takut sendirian di rumah, IS bermain di warnet yang awalnya hanya satu atau dua jam, lama-kelamaan ia semakin ketagihan bermain *game online*. Hingga telah diberikan laptop oleh orangtuanya agar ia bermain *game* di rumah saja, IS semakin sering bermain *game* dan durasinya semakin tinggi.

Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* (Yee dalam Anhar, 2014) :

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dirincikan faktor penyebab kecanduan *game online* yaitu:

- a. Interaksi dengan orang sekitar
- b. Motivasi bermain *game online*
- c. Kepuasan diri dalam bermain *game online*
- d. Pelarian diri dan tingkat ketagihan
- e. Dorongan *achievement*

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi penyebab IS kecanduan bermain *game online* adalah interaksi dengan orang-orang di sekitarnya yang merupakan pemain *game online*, baik di rumah maupun di sekolah. Selain itu, faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan, dimana IS bermain *game online* di warnet karena merasa takut sendirian di rumah yang lama-kelamaan semakin ketagihan dan durasi bermainnya semakin tinggi.

3. Teknik Kontrak Perilaku Dalam Menangani Kecanduan *Game Online*

Upaya yang dilakukan untuk menangani perilaku kecanduan *game online* sebaiknya dengan pemberian layanan individu agar terfokus pada masalah yang dialami si kasus, sehingga hasilnya dapat efektif. Selain itu, saran dari guru BK

agar lebih fokus menggali masalah kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa tersebut. Keadaan yang terjadi pada konseli yang mengalami kecanduan *game online* yaitu terpengaruh dengan orang-orang sekelilingnya yang bermain *game online*, serta pelarian diri karena tidak ingin sendirian di rumah sehingga melarikan kegiatannya untuk bermain *game online*, yang lama-kelamaan tingkat ketagihannya semakin tinggi.

Mengetahui bahwa konseli memiliki perilaku yang kurang baik dan harus diubah ke arah yang lebih baik, maka diperlukan suatu teknik konseling yang dapat membantu siswa berubah secara sukarela. Perubahan yang sukarela tersebut dapat dilakukan dengan menekankan pada kemampuan konseli dalam mempelajari atau pembiasaan sebuah tingkah laku baru. Salah satu teknik konseling yang digunakan adalah teknik kontrak perilaku.

Kontrak perilaku merupakan salah satu teknik dalam konseling *behavior* dengan menerapkan prinsip-prinsip *operant conditioning*. Kontrak perilaku didasarkan atas pandangan membantu konseli untuk membentuk perilaku tertentu yang diinginkan dan memperoleh *reinforcement* tertentu sesuai dengan kontrak yang disepakati. Dalam hal ini individu mengantisipasi perubahan perilaku mereka atas dasar persetujuan bahwa beberapa konsekuensi akan muncul.

Prinsip dasar kontrak perilaku menurut Komalasari (2016:172) adalah sebagai berikut:

- a. Kontrak disertai dengan penguatan.
- b. *Reinforcement* diberikan dengan segera.

- c. Kontrak harus dinegosiasikan secara terbukadan bebas serta disepakati antara konseli dan konselor.
- d. Kontrak harus *fair*.
- e. Kontrak harus jelas (target tingkah laku, frekuensi, lamanya kontrak).
- f. Kontrak dilaksanakan secara terintegrasi dengan program sekolah.

Adapun langkah-langkah pembuatan kontrak perilaku menurut Komalasari (Amin, 2017) adalah sebagai berikut:

- a. Rasionalisasi kontrak perilaku.
- b. Membuat kesepakatan bersama antara konselor dan konseli terhadap aturan-aturan terkait kontrak perilaku.
- c. Pilih tingkah laku yang akan diubah dengan melakukan analisis ABC.
- d. Tentukan data awal (*baseline data*) (tingkah laku yang akan diubah) dan tujuan yang akan dicapai..
- e. Tentukan jenis penguatan yang akan diterapkan dan jadwal pemberian penguatannya.
- f. Berikan *reinforcement* setiap kali tingkah laku yang diinginkan ditampilkan sesuai jadwal kontrak.
- g. Berikan penguatan setiap saat tingkah laku yang ditampilkan menetap.
- h. *Review* / evaluasi

Penanganan siswa yang mengalami perilaku kecanduan *game online* mengikuti tahap-tahap teknik kontrak perilaku. Tahap pertama yang dilakukan yaitu menjelaskan dengan bahasa yang sederhana kepada konseli teknik yang akan digunakan agar ia dapat memahaminya. Selanjutnya membuat kesepakatan

mengenai aturan terkait kontrak perilaku. Yang ketiga ialah memilih perilaku yang akan diubah dengan menggali dan menganalisa situasi-situasi tertentu yang menimbulkan perilaku kecanduan *game online* tersebut, serta dampak dari hal tersebut. Pada tahap ini, konseli diharapkan aktif dan sangat terbuka dalam menceritakan perilaku kecanduan *game online* yang dialaminya agar langkah kedepan dapat maksimal. Tahap keempat yaitu menentukan tingkah laku yang akan diubah. Dalam tahap ini, peneliti aktif berdiskusi dengan konseli untuk menyusun jadwal pengurangan frekuensi dan durasi bermain *game online* konseli. Pada tahap ini dirancang situasi-situasi atau perilaku tertentu untuk mengalihkan konseli terhadap kebiasaan bermain *game online*, yaitu diarahkan untuk melakukan hal-hal yang positif dan juga disenanginya. Tahap selanjutnya yaitu menentukan jenis penguatan yang akan diberikan. Jadi pada tahap ini dilakukan kesepakatan mengenai hukuman ataupun hadiah yang akan konseli dapatkan jika berhasil menurunkan tingkat kecanduan *game online* yang dialaminya. Konseli memilih ataupun menentukan sendiri penguatan yang tepat untuk dirinya agar tujuan dapat tercapai dengan baik. Tahap selanjutnya yaitu pemberian *reinforcement* ataupun penguatan jika perilaku yang telah disepakati dalam kontrak sudah terlihat dan menetap. Pada tahap ini, akan dilihat progres penurunan frekuensi dan durasi dari bermain *game online* konseli, setelah itu diberikan penguatan sesuai kesepakatan pada kontrak. Tahap terakhir, yaitu evaluasi kegiatan. Dimana tahap ini untuk mengetahui hambatan yang dialami konseli dan menyimpulkan tahapan yang telah dilakukan dari awal sampai akhir. Pada tahap ini, konseli dinilai mampu menerapkan teknik kontrak perilaku karena mampu mengupayakan untuk dapat

mengontrol dirinya dalam bermain *game online* sehingga apa yang menjadi tujuan konseling dapat tercapai, yaitu penurunan frekuensi dan durasi bermain *game online*, serta dampak negatif yang dialami selama ini juga dapat dikurangi ataupun dihilangkan. Walaupun masih banyak kekurangan dan hambatan yang konseli dan peneliti alami.

Keterbatasan waktu peneliti dalam memberikan *treatment* menjadi suatu kekurangan dikarenakan konseli masih perlu diberikan perhatian sehingga tidak kembali mengalami kecanduan *game online*. Selain itu kurang maksimalnya pemberian teknik kontrak perilaku oleh peneliti karena keterbatasan referensi tentang teknik tersebut. Jadi, untuk tindak lanjut (*follow up*) harus dilakukan setelah proses konseling yaitu dengan kerja sama antara guru BK, wali kelas dan orang tua konseli untuk lebih mngawasi perilaku kesehariannya ke depan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik kontrak perilaku dapat digunakan untuk menangani siswa kecanduan *game online* khususnya siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa dalam kasus ini sebagai subjek penelitian yaitu IS.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sungguminasa tentang perilaku kecanduan *game online* siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Gambaran umum perilaku kecanduan *game online* siswa yaitu si kasus bermain *game online* dua kali lipat dari batas wajar yaitu 6 jam perhari. Si kasus juga memainkan jenis *game online* yang sama setiap harinya baik saat di rumah maupun di sekolah. Dampak negatif yang dialami oleh si kasus yaitu dari aspek kesehatan, keuangan, akademik dan pribadi sosial.
2. Faktor-faktor penyebab perilaku kecanduan *game online* yang dialami si kasus yaitu interaksi dengan orang sekitar, serta pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain. Dimana si kasus setiap harinya selalu berinteraksi dengan pemain *game online*, baik dengan kakaknya di rumah maupun teman-teman di warnet dan di sekolah. Faktor lainnya adalah pelarian diri karena tidak ingin sendirian di rumah sehingga si kasus merasa lebih baik untuk bermain *game online* saja, tapi hal tersebut membuatnya ketagihan untuk bermain *game online* secara terus-menerus.
3. Penanganan masalah kecanduan *game online* siswa yaitu peneliti merencanakan konseling individu dengan pendekatan *behavior* menggunakan teknik kontrak perilaku. Penanganan masalah ini dilakukan kurang lebih selama satu setengah

bulan yang dilaksanakan dengan bantuan teman sebaya dan orangtua si kasus. Si kasus menunjukkan adanya perubahan perilaku bermain *game online* yang cenderung menurun dari hari ke hari, sehingga tidak lagi terlihat gejala kecanduan bermain *game online* saat di sekolah. Si kasus bisa mengontrol diri dalam bermain *game online* dengan membagi waktu dalam hal-hal penting seperti mengerjakan PR di awal waktu dan mengalihkan kebiasaan tersebut dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti bermain basket di sore hari, sehingga diharapkan dapat mengurangi dampak negatif yang dialaminya. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa teknik kontrak perilaku yang digunakan oleh peneliti dalam konseling individu dapat menangani perilaku kecanduan *game online* pada siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan mengamati situasi selama di lapangan, peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi siswa:
 - a. Mengisi waktu luang untuk hal yang lebih bermanfaat dan meninggalkan hal-hal yang merugikan diri sendiri.
 - b. Melibatkan diri dalam kegiatan kelompok atau sosial di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal.
 - c. Mengikuti aturan-aturan atau tata tertib yang diterapkan sekolah.
2. Bagi guru BK:
 - a. Perlu adanya pendekatan secara khusus kepada siswa yang terindikasi mengalami kecanduan bermain *game online*

- b. Guru BK perlu dilatih dan dilibatkan dalam program penanganan masalah kecanduan bermain *game online*, agar pengetahuan mengenai masalah tersebut selalu relevan dan *up to date*.
 - c. Dalam upaya penanganan terhadap siswa yang teridentifikasi mengalami kecanduan bermain *game online* dapat mencoba memberikan intervensi seperti teknik kontrak perilaku.
 - d. Guru BK harus lebih memahami tugas pokok dan fungsinya di sekolah agar dapat bekerja secara profesional.
3. Bagi sekolah:
- a. Melaksanakan fungsi pengawasan terhadap peraturan ataupun tata tertib yang telah dibuat
 - b. Menyediakan infrastruktur yang memadai bagi guru BK agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik
4. Bagi orangtua
- a. Selalu memberikan perhatian dan membangun komunikasi yang baik dengan anak
 - b. Mengontrol dan mengawasi kegiatan maupun pergaulan anak
 - c. Mendorong anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat bagi aspek pribadi dan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Z. N. 2017. *Portofolio Teknik-Teknik Konseling (teori dan contoh aplikasi penerapan)*. Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES. Semarang: FIP UNNES
- Andrew, M. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, Vol. 15 No. 2. <http://www.researchgate.net>. Diakses pada tanggal 10 September 2018
- Anhar, R. 2014. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 *Game Center* Di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Christianti, A. 2016. Studi Deskriptif: *Psychological Well Being* pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game Online* di Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol.5 No.1. Diakses pada 9 September 2018
- Dinata, O. 2017. Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Perilaku Sosial. *Jom FISIP*, Vol.4 No.2. <http://media.neliti.com>. Diakses pada tanggal 15 September 2018
- Erford, B., T. 2016. *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Alih bahasa Helly Prajitno dan Sri Mulyantini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fauzan, L. 2009. Kontrak Perilaku. (Online) <http://luthifauzan.wordpress.com> . Diakses pada tanggal 20 September 2018
- Hardanti, H. A. Nurhidayah, I. Yuyun, S. 2013. Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah. (Online) <http://www.researchgate.net>. Diakses pada tanggal 3 September 2018
- Komalasari, G., Wahyuni, E., Karsih. 2016. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks
- Kurniawan, D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol.3 No.1. <http://jurnal.umk.ac.id>. Diakses pada tanggal 15 September 2018
- Maulana, R. 2018. Tantangan dan Peluang *Startup Game* di Indonesia pada Tahun 2018. Dalam Kurniawan, I (Ed). (Online) <http://id.techinasia.com>. Diakses pada tanggal 15 September 2018

- Masya, H. Dan Chandra, D. A. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol.3 No.1 Hal.153-169. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>. Diakses pada tanggal 16 September 2018
- Ovila, P. D dan Titin, I. P. 2015. Penerapan Konseling Kelompok dengan Teknik Behavior Kontrak untuk Mengurangi Perilaku Membolos pada Siswa di SMK Kawung 2 Surabaya. (Online) <http://www.neliti.com>. Diakses pada tanggal 10 September 2018
- Pande, N. P. A. M. dan Marheni, A. 2015. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2 No.2 Hal. 163-171. <https://ojs.unud.ac.id>. Diakses pada tanggal 11 September 2018
- Prasetiawan, H. 2016. Upaya Mereduksi Kecanduan *Game Online* Melalui Layanan Konseling Kelompok. *Jurnal Fokus Koseling*, Vol.2 No.2 Hlm. 116-125. (Online) <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus>. Diakses pada tanggal 3 September 2018
- Rikky, Y. 2016. Hubungan Kecanduan *Game Online* DOTA 2 Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. Universitas Kristen Satya Wacana
- Sandiana. 2017. Penerapan Teknik *Behavior Contract* untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan *Gadget* Terhadap Siswa Di SMA Negeri 1 Bantaeng. *Skripsi*. Makassar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Santoso, Y. R. D., dan Purnomo J. T. 2017. Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, Vol. 4 No. 1 Hal.027-044. <http://jurnalilmiah-paxhumanah.org>. Diakses pada tanggal 10 September 2018
- Syahrani, R. 2015. Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol.1 No.1 Hal. 84-92. <http://ojs.unm.ac.id>. Diakses pada tanggal 3 September 2018
- Tribunnews.com. 2014. Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan *Game Online*. Dalam Anjungroso, F (Ed.) Jakarta: Tribunnews. (Online). Diakses pada tanggal 9 September 2018

- Tutiyona, M. Y., Munir, A. dan Ratu, B. 2016. Upaya Mengurangi Perilaku Membolos Melalui Konseling Individual dengan Teknik Behavior Kontrak pada Siswa SMP Negeri 6 Palu. *Jurnal Konseling & Psikoedukasi*, Vol. 1 No.1. <http://www.e-journal.com>. Diakses pada tanggal 22 September 2018
- Yuslaini, E. S. Dan Hasanah, R. S. 2013. Penerapan *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain *Games* Pada Individu yang Mengalami *Games Addiction*. *Jurnal Psikologi*, Vol.9 No. 1. Diakses pada tanggal 7 September 2018

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1 : MATRIKS

No.	Rumusan Masalah	Rincian	Responden
1.	Gambaran	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Frekuensi bermain dalam sehari hingga perminggu ➤ Durasi bermain <i>game online</i> dalam sehari hingga seminggu ➤ Jenis <i>game online</i> yang dimainkan ➤ Lokasi dan waktu saat bermain <i>game online</i> di sekolah ➤ Perilaku saat bermain <i>game online</i> di sekolah ➤ Perilaku/ kegiatan saat tidak bermain <i>game online</i> di sekolah ➤ Informasi mengenai perilaku/ kegiatan konseli selama berada di rumah ➤ Deskripsi perilaku bermain <i>game online</i> konseli selama di rumah ➤ Dampak yang dialami 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1, 2, 3, 4 & 5 ➤ 1, 2, 3 ➤ 1 & 2 ➤ 1, 2 & 3 ➤ 1, 2 & 5 ➤ 1, 2 & 5 ➤ 1 & 5 ➤ 1 & 4 ➤ 1, 2, 3, 4, & 5
2.	Penyebab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interaksi dengan orang sekitar ➤ Motivasi bermain <i>game online</i> ➤ Faktor pelaraian diri dan tingkat ketagihan bermain <i>game online</i> ➤ Kepuasan diri bermain <i>game online</i> ➤ Dorongan achievement 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1, 2, 3, 4 & 5 ➤ 1, 2 & 5 ➤ 1, 2 & 5 ➤ 1, 2 & 5 ➤ 1 & 2
3.	Penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Langkah awal dengan konseli ➤ Waktu pelaksanaan ➤ Tempat pelaksanaan ➤ Durasi waktu dan lama intervensi ➤ Pihak yang terlibat ➤ Keterlibatan konseli selama pelaksanaan ➤ Perubahan perilaku pasca bantuan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1, 2, 3, 4 & 5 ➤ 1, 4 & 5 ➤ 1 & 4 ➤ 1 ➤ 1, 2, 3, 4 & 5 ➤ 1 ➤ 1, 2, 3, 4, 5 & 6

Keterangan :

1. Konseli
2. Teman konseli
3. Wali kelas
4. Guru BK
5. Orangtua
6. Referensi/ dokumen

LAMPIRAN 2 : PROSEDUR PENELITIAN

No.	Tahap Penelitian	Alat	Kegiatan	Objek	Hasil
1	Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman wawancara • Pedoman observasi awal 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Mengamati perilaku kecanduan siswa bermain <i>game online</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang teridentifikasi • Teman Sebaya • Guru BK • Wali kelas • Siswa yang teridentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi gejala-gejala siswa kecanduan <i>game online</i> • Gambaran awal perilaku siswa kecanduan <i>game online</i>
2	Diagnosis	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang teridentifikasi • Teman sebaya • Wali kelas • Guru BK • Orang tua 	Mengetahui faktor penyebab siswa kecanduan <i>game online</i>
3	Prognosis	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis data yang terkumpul 	<ul style="list-style-type: none"> • Teman sebaya • Wali kelas • Guru BK • Orang tua 	Upaya penanganan pemecahan masalah kecanduan siswa bermain <i>game online</i>
4	<i>Treatment</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman observasi • Skenario layanan konseling 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati perilaku siswa bermain <i>game online</i> • Pemberian intervensi/ <i>treatment</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang teridentifikasi • Siswa yang teridentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil pengukuran awal perilaku siswa bermain <i>game online</i> • Perubahan progresif tingkah laku siswa bermain <i>game online</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati perilaku siswa bermain <i>game online</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang teridentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil pengukuran akhir perilaku siswa bermain <i>game online</i>
5	Evaluasi	Hasil pengukuran	Analisis hasil pengukuran awal dan akhir	Siswa yang teridentifikasi	Penilaian terhadap pemberian intervensi/ <i>treatment</i>

LAMPIRAN 3 : PEDOMAN OBSERVASI

Daftar Cek

Nama siswa : IS
 Kelas : IX.4
 Lokasi : SMP Negeri 2 Sungguminasa
 Waktu : 14 Januari 2019

Berilah tanda cekdis (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan.

No.	Perilaku yang diamati	Indikator	
		Ya	Tidak
1.	Bermain <i>game online</i> sebelum PBM dimulai		✓
2.	Bermain <i>game online</i> di kelas saat PBM berlangsung		✓
3.	Bermain <i>game online</i> di luar kelas saat PBM berlangsung		✓
4.	Bermain <i>game online</i> saat jam pelajaran kosong	✓	
5.	Bermain <i>game online</i> saat jam istirahat	✓	
6.	Bermain <i>game online</i> saat sedang makan/ minum di kantin		✓
7.	Berkumpul kelompok saat bermain <i>game online</i>	✓	
8.	Menyendiri saat bermain <i>game online</i>		✓
9.	Sering berteriak/ marah saat bermain <i>game online</i>	✓	
10.	Mengeluarkan kata-kata kotor saat bermain <i>game online</i>		✓
11.	Berperilaku kasar saat bermain <i>game online</i>		✓
12.	Berkumpul dengan teman selain untuk bermain <i>game online</i>	✓	
13.	Beraktivitas fisik selain bermain <i>game online</i> saat jam istirahat	✓	
14.	Tinggal bermain <i>game online</i> saat jam pulang sekolah		✓
15.	Memainkan jenis <i>game online</i> yang sama setiap hari	✓	

LAMPIRAN 3 : PEDOMAN OBSERVASI

Daftar Cek

Nama siswa : IS
 Kelas : IX 4
 Lokasi : SMP Negeri 2 Sungguminasa
 Waktu : 3 Desember 2018

Berilah tanda ceklis (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan.

No.	Perilaku yang diamati	Indikator	
		Ya	Tidak
1.	Bermain <i>game online</i> sebelum PBM dimulai	✓	
2.	Bermain <i>game online</i> di kelas saat PBM berlangsung	✓	
3.	Bermain <i>game online</i> di luar kelas saat PBM berlangsung	✓	
4.	Bermain <i>game online</i> saat jam pelajaran kosong	✓	
5.	Bermain <i>game online</i> saat jam istirahat	✓	
6.	Bermain <i>game online</i> saat sedang makan/ minum di kantin	✓	
7.	Berkumpul kelompok saat bermain <i>game online</i>	✓	
8.	Menyendiri saat bermain <i>game online</i>		✓
9.	Sering berteriak/ marah saat bermain <i>game online</i>	✓	
10.	Mengeluarkan kata-kata kotor saat bermain <i>game online</i>	✓	
11.	Berperilaku kasar saat bermain <i>game online</i>		✓
12.	Berkumpul dengan teman selain untuk bermain <i>game online</i>	✓	
13.	Beraktivitas fisik selain bermain <i>game online</i> saat jam istirahat	✓	
14.	Tinggal bermain <i>game online</i> saat jam pulang sekolah	✓	
15.	Memainkan jenis <i>game online</i> yang sama setiap hari	✓	

LAMPIRAN 4 : LEMBAR KONTRAK PERILAKU

KONTRAK PERILAKU

Tingkah laku bermasalah: kecanduan bermain game online

Perubahan tingkah laku yang diinginkan: bermain game online di bawah 2 jam perhari

Rencana Tindakan: 1. bermain game saat jam istirahat saja.
2. Latihan Basket sesuai jadwal.
3. Bermain game ~~saat~~ setelah kerja PR.

Sanksi:

1. Cuci piring di rumah
2. Laptop dan HP di sita.

Hadiah:

1. Sepatu Baru

Tanggal berlaku: 10 Desember 2018

Tanggal berakhir: 10 Januari 2019

Tanda tangan

Siswa :

Guru BK :

Pihak yang terlibat :

LAMPIRAN 5 : KARTU KONTROL

KARTU KONTROL BERMAIN GAME ONLINE

Hari/ Tanggal	Durasi (Jam)	Lokasi	Jenis Game Online
Senin 10/12/18	5 jam	Sekolah dan rumah	Mobile Legends dan Free Fire
Selasa 11/12/18	5 jam	- " -	- " -
Rabu 12/12/18	6 Jam	- " -	Free Fire
Kamis 13/12/18	5 jam	- " -	- " -
Jumat 14/12/18	5 jam	- " -	- " -
Sabtu 15/12/18	6 Jam	- " -	Mobile Legends dan Free Fire
Minggu 16/12/18	7 Jam	Rumah	Free Fire

KARTU KONTROL BERMAIN GAME ONLINE

Hari/ Tanggal	Durasi (Jam)	Lokasi	Jenis Game Online
Senin 17/12/18	4 Jam	sekolah dan rumah	Mobile legends dan Free Fire
Selasa 18/12/18	5 jam	- " -	Free Fire
Rabu 19/12/18	5 jam	- " -	- " -
Kamis 20/12/18	4 jam	- " -	- " -
Jumat 21/12/18	4 jam	- " -	- " -
Sabtu 22/12/18	5 jam	- " -	- Mobile Legends - Free Fire - Atlantica Online
Minggu 23/12/18	7 jam	Rumah	Free Fire dan Atlantica Online

KARTU KONTROL BERMAIN GAME ONLINE

Hari/ Tanggal	Durasi (Jam)	Lokasi	Jenis Game Online
Senin 24/12/18	3 jam	Rumah	Free Fire
Selasa 25/12/18	5 jam	sekolah dan rumah	- " -
Rabu 26/12/18	3 jam	Rumah	- " -
Kamis 27/12/18	3 jam	- " -	- " -
Jumat 28/12/18	3 jam	- " -	- " -
Sabtu 29/12/18	5 jam	sekolah dan rumah	- " -
Minggu 30/12/18	6 jam	Rumah	- " -

KARTU KONTROL BERMAIN GAME ONLINE

Hari/ Tanggal	Durasi (Jam)	Lokasi	Jenis Game Online
Senin 31/12/18	3 Jam	Sekolah dan rumah	Free Fire
Selasa 1/1/19	3 jam	— // —	— // —
Rabu 2/1/19	2 jam	Rumah	— // —
Kamis 3/1/19	5 jam	Sekolah dan rumah	— // —
Jumat 4/1/19	2 jam	Rumah	— // —
Sabtu 5/1/19	3 jam	Sekolah dan rumah	— // —
Minggu 6/1/19	5 jam	Rumah	— // —

KARTU KONTROL BERMAIN *GAME ONLINE*

Hari/ Tanggal	Durasi (Jam)	Lokasi	Jenis Game Online
Senin 7 / 1 / 19	2 jam	Rumah	Free Fire
Selasa 8 / 1 / 19	3 jam	Rumah	- / -
Rabu 9 / 1 / 19	3 jam	sekolah dan rumah	- / -
Kamis 10 / 1 / 19			
Jumat			
Sabtu			
Minggu			

LAMPIRAN 6 : HASIL OBSERVASI

Hasil Observasi Subjek

Pengamat/ Peneliti : Muh. Hajar Isman

Responden : Kasus

Lokasi : SMP Negeri 2 Sungguminasa

Proses pengamatan pada subjek penelitian dilakukan pada tiga periode pengamatan. Pengamatan pertama yaitu sebelum diberikan perlakuan selama dua hari yaitu pada tanggal 21 dan 22 Agustus 2018. Pengamatan kedua dilakukan selama perlakuan diberikan, yaitu dimulai tanggal 10 Desember 2018 sampai 10 Januari 2019. Pengamatan ketiga dilakukan setelah perlakuan diberikan atau telah selesai, yaitu pada tanggal 11-14 Januari 2019. Dalam pengamatan tersebut diperoleh informasi bahwa subjek berusia 14 tahun, merupakan anak ketiga dari empat orang bersaudara, yang semuanya laki-laki. IS memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, potongan rambut pendek, tubuh ideal dan suka memakai topi. IS berasal dari keluarga yang tergolong menengah kebawah, kedua orangtuanya berjualan di kantin sekolah IS. Rumah IS berlokasi di jalan Swadaya berjarak kurang lebih 2 KM dari sekolah. Saat berangkat maupun pulang sekolah, IS diantar oleh ayahnya menggunakan sepeda motor. Kegiatan IS sehari-hari sama dengan anak seusianya, layaknya anak dalam usia remaja awal pada umumnya. Yang berbeda ialah kebiasaan bermain *game* khususnya *game online* yang tergolong dalam kategori kecanduan. IS sering terlihat bermain *game online* di sekolah, baik di dalam kelas maupun di halaman sekolah. Baik saat proses belajar, apalagi saat jam istirahat ataupun saat jam pelajaran kosong. IS sering bermain dengan teman-teman kelasnya maupun teman-temannya di kelas lain. Ketika bermain *game online*, IS sangat antusias yang mengeluarkan kata-kata dengan nada tinggi ataupun teriakan yang kadang-kadang berbahasa tidak sopan dan kasar. IS sering membantu orangtuanya di kantin sepulang sekolah.

Setelah proses konseling ataupun pemberian perlakuan berlangsung, IS menunjukkan keseriusan dan komitmennya untuk merubah perilakunya dengan perubahan signifikan dari hari ke hari yang terlihat pada dirinya. IS memiliki tujuan untuk mengurangi kebiasaan bermain *game online* nya dengan melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat, yaitu berlatih basket dengan tim sekolah dan menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum bermain *game online*. IS telah berhasil mengontrol dirinya sendiri dan kegiatannya sehari-hari lebih teratur. Saat di sekolah, IS hanya bermain *game online* saat jam istirahat saja atau bahkan tidak sama sekali. Walaupun masih sering bermain *game online* setiap harinya di rumah, tapi hal tersebut sudah jauh berbeda dengan perilakunya yang dulu. Saat ini IS selalu berupaya untuk mempertahankan kebiasaannya yang sekarang, yaitu bermain *game online* tidak lebih dari dua jam perhari.

LAMPIRAN 7 : HASIL WAWANCARA**WAWANCARA 1 (wcr01)**Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R1**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (**R1**)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Senin, 03 Desember 2018
 Tempat : Taman Sekolah
 Jam : 13.00 - 13.30 WITA
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamualaikum dek
2	IS	Walaikumsalam kak
3	P	Bagaimana kabar ta?
4	IS	Alhamdulillah baik ji kak
5	P	Masih ingat ji sama saya dek?
6	IS	Iyalah kak masih kuingatki. Yang cari pemain <i>game</i> toh kak?
7	P	Iya betul skali dek
8	IS	Kenapa baru datang lagi kak?
9	P	Banyak kuurus dulu dikampus baru bisa kesini lagi dek
10	MM	Pantas lama ki datang kak
11	P	Ya begitulah dek. Tidak apa-apaji ini saya minta waktu ta sebentar dek?
12	MM	Tidak apa-apaji kak, sudah pulangma juga
13	P	Berapa menit ini dek bisa saya minta waktu ta?
14	MM	Terserah kita saja kak karena tidak adaji saya kerja

15	P	Oh iye dek. Jadi begini, saya ini mahasiswa jurusan BK dari UNM mau penelitian disini dek
16	MM	Oh iye. Penelitian apa itu kak?
17	P	Penelitian tentang siswa yang kecanduan main <i>game</i> dek
18	MM	Mauki adakan pertandingan <i>game online</i> kak?
19	P	Haha tidak dek. Jadi saya ini mau teliti tentang siswa yang kecanduan <i>game online</i> , mau cari tau bagaimana kesehariannya. Kan waktu yang ketemuki di ruang guru sama teman-temanta 5 orang itu, yang saya tanya-tanya tentang lama waktunya main <i>game</i> . Diantara semua itu, kita yang paling tinggi durasi mainnya dek, jadi kita yang saya pilih untuk diteliti.
20	MM	Ohaha kukira deh kak. Iye siap bisaja kak asal tidak susahji toh kak?
21	P	Tidakji dek. Masih main <i>game online</i> jaki sampai sekarang dek?
22	IS	Iye masihji kak, tiap hari lagi iya
23	P	Berapa jam biasanya kalau mainki?
24	IS	Paling sedikit biasanya sekitar 4 jam kak. Tapi rata-rata 6 jam perhari kaayaknya kak
25	P	Luar biasa dek
26	IS	Begitumi kalau sudah kebiasaan kak
27	P	Kalau di sekolah main <i>game</i> ki juga dek?
28	IS	Iye kak, tapi biasanya main <i>game</i> ka kalau jam istirahatji, atau kalau ada guru yang tidak masuk mengajar
29	P	Saya kira dilarang bawa HP ke sekolah dek?
30	IS	Iye sih kak, dilarang tapi tidak pernah ji ditegur sama guru kalau bawa HP kak.
31	P	Jadi kalau ada yang kedapatan main <i>game</i> sama guru tidak ditegur ji?
32	IS	Biasaji iya kak, tapi cuma diingatkan ji saja bilang simpan HP mu.
33	P	Tapi pernahki main <i>game</i> pas jam pelajaran? Pas ada guru dikelas?
34	IS	Pernah kak, cuman skali-skali. Kalau mainka di kelas biasa di laci meja ji kusimpan HP ku atau tutup pake tas di meja kak.
35	P	Tidak pernah jki kedapatan main <i>game</i> dikelas sama guruta?
36	IS	Alhamdulillah kak tidak pernahji
37	P	Kalau di rumah iya dek, biasa berapa jam ki main <i>game</i> ?

38	IS	Tergantungji kak, tapi biasa kalau pulang sekolah main mka kak sampai maghrib, malam kulanjut lagi main sampai mengantuk ka.
39	P	Luar biasa itu dek. Sama siapaki biasanya main <i>game</i> ?
40	IS	Kalau dirumah biasa sendiri ja kak, tapi biasaji juga sama kakak ku yang paling tua kak. Tapi kalau disekolah sama teman sekolahku ji juga kak.
41	P	Game apa itu biasa kita maini dek?
42	IS	Kalau di sekolah <i>Mobile Legend</i> sama <i>Free Fire</i> kak. Kalau dirumah karena pakai laptop jadi main <i>Atlantica Online</i> kak. Tapi biasa main <i>Free Fire</i> ja juga kak.
43	P	Apa yang paling sering kita maini dek?
44	IS	Akhir-akhir ini <i>Free Fire</i> kak biar di rumahka ituji selalu kumaini. Kan lagi naik namanya toh kak. Semua orang kayaknya main <i>game</i> ini
45	P	Berapa kali ki biasa itu dek main <i>game</i> dalam satu hari?
46	IS	Mungkin 3 kali kak. Kalau di sekolah jam istirahat, kalau siang sampai sore pulang sekolah, malam lagi di rumah kak. Biasa sampai 20 kali sesi permainan kak atau lebih kayaknya, karena 1 sesi itu sekitar 15 menit. Tapi tergantung <i>skill</i> ji iya kak.
47	P	Berarti kalau seminggu itu bisa sampai 21 kali main di'? Terus bisa sampai 140 sesi permainan, kita juga tadi bilang main sekitar 6 jam perhari, jadi kalau seminggu 42 jam.
48	IS	Iye, sekitar begitumi kak. Karena nda' kutau pastinya berapa jam kak jadi kira-kira segitu
49	P	Menurut ta' itu masalah atau bukan dek kalau keseringan main <i>game</i> ?
50	IS	Masalah iya kak. Tapi tidak semua negatif, adaji juga positifnya kak
51	P	Kenapa bisa dibilang itu masalah? Atau selama ini ada dampak negatif yang kita alami?
52	IS	Masalah karena memang biasa kalau terlalu lamaka main <i>game</i> kak, mama ku selalu marah-marah hehe. Apalagi kalau mintaka uang pembeli kuota. Kalau dampak negatif apa di', mungkin tidak ada selesai pekerjaan kak kayak PR juga biasa di sekolahpi di kerja hehe. Tapi ituji biasa sakit kepalaku kalau agak lamaka main kak. Apalagi dulu pernahka main full 24 jam, besoknya begitu masuka RS 3 hari.
53	P	Itu bahayami itu dek. Terus bagaimana positifnya menurut ta'?
54	IS	Kan kalau tidak ada dibikin, bagus main <i>game</i> saja kak. Kalau lagi pusing pelajaran atau PR, yah main <i>game</i> dulu supaya enakan. Biasa juga orang-orang najual akunnya kalau tinggimi levelnya.

55	P	Tapi menurutta ada dampaknya yang mengganggu pelajaranta di sekolah?
56	IS	Bagaimana di' kak, tapi masukja 10 besar biasa. Memang iya jarangka kerja PR di rumah kak tapi teman-temanku yang lain begituji juga.
57	P	Kalau kegiatanta selain main <i>game</i> apa saja itu dek? Atau hobi?
58	IS	Biasa kalau lagi malas main di sekolah, ya palingan main basket sama teman-teman kak. Biasa juga ku bantu mama'ku di belakang di kantinnya atur barang kak. Kalau di rumah palingan nonton tv atau makan tidurji kak kukerja haha. Biasa juga belajar-belajarka teknik-teknik komputer, buka file-file yang terblokir kak.
59	P	Itu bayakji hal-hal positif yang dilakukan dek, daripada main <i>game</i> terus. Tidak masukki eksul di sekolah kah dek?
60	IS	Masuka ekskul basket kak tapi jarangma ikut latihan. Masuka juga PMR kak. Biasa skali-skali kumpul di kantornya kak. Tapi begitumi saya kak kurang banyak temanku di rumah ka jarangka keluar dekat rumahku kak
61	P	Tapi pernah ada niat ta' untuk kurang-kurangi kebiasaan main <i>game</i> ta' dek?
62	IS	Kalau dibilang niat untuk kurangi, iya pasti ada kak. Lagi berusaha ini kurangi main <i>game</i> ku kak tapi tidak pernah ada perubahan kurasa. Apalagi sering skali juga sakit kepalaku kalau lamaka' main <i>game</i> , tapi kuhiraukanji iya kak hehe. Dekatmi juga UN toh kak mau belajar-belajar, masa' mau menyontek terus hehe.
63	P	Nah itulah tujuannya BK dek. Membantu siswa menangani masalahnya termasuk masalah ta sekarang dek.
64	IS	Jadi kita' yang mau bantu ka' kak?
65	P	Iya dek. Kalau mau jaki' serius selesaikan masalah ta' dek.
66	IS	Oh iye kak. Mau ja' kak.
67	P	Jadi bersedia jaki ini dek?
68	IS	Iye kak.
69	P	Oke. Jadi untuk beberapa hari kedepan kita bertemu di jam istirahat atau jam pulang sekolah seperti ini untuk bicarakan permasalahan ta' lebih lanjut dek. Intinya jujur maki saja cerita toh, tidak akanji natau orang tenang maki.
70	IS	Iye kak. Jadi besok ketemu ki lagi kak?
71	P	Hari Rabu atau Kamis insyaAllah dek, saya kabari jaki itu
72	IS	Oh iye siap kak
73	P	Iye pale dek. Untuk hari ini itu saja dulu. Rabu atau kamis ketemu lagi
74	IS	Iye kak. Di mana kak?

75	P	Karena di renovasi ruang BK, bagus kayaknya di perpustakaan, atau di taman mi lagi.
76	IS	Oh iye kak
77	P	Iye dek, kalau begitu terimakasih untuk waktunya hari ini
78	IS	Iye kak sama-sama

WAWANCARA (wcr02)**Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Teman Sebaya (R2)**

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Teman Sebaya (R2)
 Nama : MR
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 Desember 2018
 Tempat : Taman Sekolah
 Jam : 13.00-13.20 WITA
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subjek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamu alaikum. Apa kabar dek?
2	MR	Walaikum salam. Alhamdulillah baik skali kak.
3	P	Maaf mengganggu dek. Saya mau minta waktunya beberapa menit untuk wawancara
4	MR	Iye wawancara apa itu kak?
5	P	Tentang perilaku main <i>game</i> nya IS dek.
6	MR	Oh iye, bolehji kak.
7	P	Bisa kita ceritakan perilaku IS main <i>game online</i> kalau di sekolah?.
8	MR	Setauku itu kak, IS suka main <i>game</i> sama teman-teman yang lain kalau jam istirahat atau kalau ada guru yang tidak masuk mengajar. Tapi memang tiap hari main <i>game</i> dia kak.
9	P	IS kalau main <i>game online</i> cuma di kelas saja?
10	MR	Tidak kak. Biasa diluar di taman atau di tangga. Tapi memang lebih sering di kelas kak.
11	P	Tiap hariki sama main ?
12	MR	Tidak kak. Kalau dia tiap hari kak, saya jarang jika main.
13	P	Berapa jam kira-kira dia kalau main dek?

14	MR	Tergantung situasi kak, kalau istirahat kan sekitar setengah jam kak, jadi kalau ada guru yang tidak masuk sekitar begitu juga kak
15	P	Pernahki liat IS main <i>game</i> waktu guru mengajar di kelas ?
16	MR	Iye pernah kak, tapi jarang ji dia main pas ada guru di kelas. Tapi kalau jam istirahat atau jam kosong pasti main <i>game</i> ki itu kak.
17	P	Kira-kira menurutta kenapa IS bisa kecanduan main <i>game online</i> ?
18	MR	Karena terpengaruh mungkin sama teman-teman yang lain di kelas kak, ka barupi itu ada Hpnya kak. Tapi dari duluji bede dia sering main di warnet kak
19	P	Oh iye dek. Bagaimana IS kalau lagi main <i>game online</i> ?
20	MR	Dia kalau main kak pasti teriak-teriak, biasa juga bicara kotor atau nabilangi orang tolo kalau kalah main <i>game</i> , jadi mengganggu. Biasa juga iya natappe kepalanya orang.
21	P	Apakah memang IS suka bicara kotor atau suka memang teriak-teriak?
22	MR	Tidakji tawwa kak. Main <i>game</i> pi baru begitu. Mungkin karena seru skali narasa <i>game</i> nya toh kak.
23	P	Oh iye dek. <i>Game online</i> apa biasa namaini IS?
24	MR	<i>Mobile Legend</i> sama <i>Free Fire</i> kak. Saya juga itu kumaini kak haha
25	P	Kenapa main <i>game</i> itu?
26	MR	Karena memang hampir semua siswa disini main <i>game</i> itu kak. Bisa main sendiri, bisa juga tim kak.
27	P	Berarti kalau di rumah mainki juga sama IS?
28	MR	Tidak kak. Di sekolahja biasa main sama dia. Tidak taumi dia kalau di rumahnya kak.
29	P	Oh iya dek. Kalau menurutta bagaimana IS kalau lagi tidak main <i>game online</i> ?
30	MR	Kalau IS itu baik skali orangnya kak. Suka skali senyum haha. Biasa samaka duduk-duduk depan kelas. Dia juga kak biasa nabantu orangtuanya di kantin kalau pulang sekolah. Jadi tidak langsung pulang dulu.
31	P	Selain itu dek?
32	MR	Palingan dia main basket kak

33	P	Kalau tentang belajarnya bagaimana dek? Pintar atau rajin orangnya? atau bagaimana dek?
34	MR	Pintarji dia sebenarnya kak, kayak matematika atau tentang komputer begitu kak, atau hitung-hitung cepatji dia mengerti. Tapi malas tonji kerja PR karena samaja biasa pagi-pagi kerja di sekolah, tapi upa' itu dia ka selaluji dapat rengking.
35	P	Oh iya dek. Mungkin sudah cukup dulu wawancaranya saat ini. Nanti ketemu lagi kalau misalnya ada lagi yang mau saya tanyakan.
36	MR	Oh iye kak siap.
37	P	Kalau begitu terima kasih banyak informasi ta' dek
38	MR	Iye kak sama-sama. Jadi saya pulangmi pade kak.
39	P	Iye silahkan dek.
40	MR	Assalamu alaikum
41	P	Waalaiikum salam

WAWANCARA 3 (wcr03)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas (**R3**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Wali Kelas (**R3**)
 Nama : RI
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 Desember 2018
 Tempat : Ruang Guru
 Jam : 14.00-14.30 WITA
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamu alaikum bu
2	WK	Walaikum salam. Duduk nak
3	P	Iye bu. maaf sebelumnya bu, boleh minta waktunya beberapa menit untuk wawancara?
4	WK	Wawancara apa itu?
5	P	Wawancara tentang perilaku IS di sekolah bu
6	WK	Iye nak silahkan, kebetulan sudah tidak ada jam ku
7	P	Ibu mengetahui atau mungkin pernah melihat IS main <i>game online</i> di sekolah?
8	WK	Iya kalau IS saya sering lihat dia main <i>game</i> tapi tdk sendiri, dia main sama teman-temannya di kelas.
9	P	IS main di kelas atau di luar kelas juga bu?
10	WK	Yang sering saya lihat, dia main di tangga depan kelas. Jadi kalau jam istirahat, sudah full itu tangga orang main <i>game online</i> semua
11	P	Tanggapan sekolah bagaimana melihat keadaan seperti itu bu?
12	WK	Kan sebenarnya siswa itu dilarang bawa HP ke sekolah, tapi jaman sekarang apa saja bisa dilakukan lewat HP. Misalnya, cari materi pelajaran atau untuk mencari GOJEK dan GRAB karena tidak ada yang boleh bawa kendaraan ke sekolah. Tapi memang salah satu dampak negatifnya ya banyak siswa yang

		main <i>game online</i> . Kalau saya pribadi sering menegur siswa yang sering main <i>game online</i> itu. Guru yang lain juga banyak yang sering menegur siswa yang kedatangan main <i>game online</i> . Tapi itu anak-anak biar ditegur bagaimana tidak nadengar jadi jadi yah banyak guru yang acuh.
13	P	Kalau tentang frekuensi dan durasi main <i>game</i> nya IS kira-kira kita tau bu?
14	WK	Itu saya kurang paham nak tentang durasi bermain <i>game</i> nya.
15	P	Oh iye bu. Kalau menurutnya ibu, bagaimana kesehariannya IS di sekolah diluar bermain <i>game online</i> nya?
16	WK	Kalau menurut saya, IS itu anak yang baik dan tidak malu karena orangtuanya hanya berjualan di kantin. Baik dalam artian tidak suka ganggu temannya, tidak nakal dan gampang bergaul. Memang terkadang ada tugasnya yang tidak dia kerjakan, atau PRnya yang sering tidak lengkap. Saya juga sudah pernah sampaikan hal itu ke orangtuanya, tapi yah masih seperti itu.
17	P	Kalau boleh tau bu, IS mengalami masalah bidang studi apa bu?
18	WK	Selama ini yang ibu tau, dia tidak mengalami kesulitan di bidang studi tertentu karena kalau di sekolah dia lumayan pintar karena selalu masuk rengking 5 besar, tapi mungkin karena pengaruh kecanduan <i>game online</i> nya jadi kalau ada tugasnya agak malas dia kerjakan.
19	P	Oh iye bu. Bisa jadi dia terkadang tidak kerja tugas karena terlalu asik main <i>game online</i>
20	WK	Iya begitumi kapang nak
21	P	Mungkin cukup dulu untuk wawancara kali ini bu, terima kasih banyak bu informasinya
22	WK	Iye nak sama-sama. Kebetulan saya mau ke bank dulu ada urusan. Lain kali kalau mau wawancara, datang maki saja ke saya nak.
23	P	Oh iye bu. Kalau begitu saya keluar dulu sambil tunggu IS selesai belajar
24	WK	Iye nak, sukses penelitiannya semoga cepat sarjana
25	P	Amiiinn bu terima kasih banyak. Mari bu, Assalamu alaikum
26	WK	Walaikum salam

WAWANCARA 4 (wcr04)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Guru BK (**R4**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Guru BK (**R4**)
 Nama : Nd
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 Desember 2018
 Tempat : Ruang BK
 Jam : 11.00 - 11.20 WITA
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subjek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamu alaikum bu
2	GBK	Waalaikum salam. Kenapa?
3	P	Maaf mengganggu bu. Saya mau minta waktunya beberapa menit untuk wawancara
4	GBK	Iya, wawancara apa itu?
5	P	Tentang perilaku main <i>game</i> nya IS bu.
6	GBK	Oh iya, bolehji tapi kurang pahamka masalah-masalah begitu nak.
7	P	Informasi yang kita tau saja bu tentang IS.
8	GBK	Sebetulnya itu nak, tidak ada siswa yang bawa HP ke sekolah karena memang peraturan sekolah yang larang.
9	P	Tapi saya liat hampir semua siswa bawa HP bu. Ini foto observasi saya bu (sambil memperlihatkan foto)
10	GBK	Oh iya nak memang seharusnya dilarang tapi tidak ada yang bisa tegas. Jadi begitumi siswa. Saya sering lihat mereka main pas jam istirahat. Saya tidak tau kalau dalam kelas kan urusannya guru yang mengajar.
11	P	Iye bu. Kalau masalah frekuensi dan durasi mainnya IS atapun siswa yang lain bagaimana bu?

12	GBK	Itu saya kurang paham itu nak bilang berapa jam kalau dia main. Kita sudah ketemu sama IS kah?
13	P	Iye sudah bu. Saya juga sudah wawancara dengan dia dan ada temannya 1 orang
14	GBK	Rencana kita' wawancara siapa lagi?
15	P	Selain wawancara IS, saya juga wawancara teman kelasnya, kita' selaku guru BK, wali kelas dan orangtuanya bu.
16	GBK	Saya tidak bisa terlalu banyak berikan informasi karena seperti yang saya bilang tadi, saya kurang paham tentang kegiatan main <i>game online</i> nya IS nak. Selama ini juga tidak pernah kita lakukan pemanggilan ke ruang BK untuk anak-anak yang sering main <i>game</i> . Palingan kalau kita liat mereka yang sedang main <i>game</i> ya ditegur.
17	P	Oh iye bu. Tapi kalau perilaku kesehariannya IS di sekolah bagaimana bu?
18	GBK	Kalau IS itu bukanji siswa yang nakal, tidak pernah terlambat. Selama ini juga tidak ada keluhan dari guru-guru yang lain tentang perilakunya. Sering saya liat bantu orangtuanya di kantin itu anak kalau pulang sekolah.
19	P	Oh berarti kalau begitu, IS cuma bermasalah dengan kebiasaan main <i>game</i> nya yang berlebihan bu
20	GBK	Iye nak. Wawancara maki' nanti sama wali kelasnya supaya lebih jelas toh
21	P	Iye bu. Kalau menurutnya ibu, sebaiknya langkah seperti apa untuk mengatasi masalah seperti IS ini?
22	GBK	Bagus mungkin kalau konseling individu toh, jadi cari dulu alasannya dia bisa kecanduan main <i>game</i> . Baru cari maki kira-kira teknik apa cocok, kan banyak itu tekniknya BK. Saya ini tuama' jadi lupa-lupama' nak.
23	P	Iye bu rencana sebentar mau wawancara lanjutan dengan IS.
24	GBK	Iye nak semoga lancar semuanya
25	P	Amin. Kalau begitu terima kasih banyak waktunya bu. Saya mau ketemu orangtuanya IS dulu bu.
26	GBK	Iye nak adaji itu di belakang di kantin
27	P	Iye bu, mariki pade. Assalamu alaikum.
28	GBK	Waalaikum salam

WAWANCARA 5 (wcr05)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Orang Tua Siswa (**R5**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Orang Tua Siswa (**R5**)
 Nama : Hn
 Hari/Tanggal : Jumat, 07 Desember 2018
 Tempat : Kantin Sekolah
 Jam : 09.00 – 09.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subjek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamu alaikum bu
2	ORTU	Waalaikum salam, kenapaki dek?
3	P	Maaf bu sebelumnya, saya Hajar mahasiswa UNM jurusan BK sedang penelitian di sini bu tentang kecanduan <i>game online</i> , mau minta kesediaannya ibu untuk saya wawancara karena kebetulan yang jadi subjek penelitian saya itu IS bu.
4	ORTU	Oh iye bolehji, anakku memang ini pemain <i>game</i>
5	P	Mungkin langsung saja bu, kira-kira IS sejak kapan mulai aktif bermain <i>game online</i> ?
6	ORTU	Kalau ini anakku memang dari kecil sudah main <i>game online</i> , kira-kira awal masuk SD. Tidak di rumah, tidak di sekolah main <i>game</i> ji nakerja.
7	P	Mungkin bisa diceritakan bu awal mulanya IS kecanduan bermain <i>game online</i>
8	ORTU	Iye. Jadi waktu kecil itu sekitar kelas 1 atau 2 SD, dia diajar main <i>game</i> sama kakaknya yang paling tua pake laptop di rumah. Dia juga sering ikut-ikutan sama kakaknya ke warnet, karena memang saya di sekolah menjual nak sampe sore, bapaknya juga dulu masih kerja bangunan. Tapi semenjak sering dibawa ke warnet sama kakaknya, Psepulang sekolah IS sudah bisa juga pergi sendiri ke warnet untuk main <i>game</i> . Tapi semakin tahun, IS makin sering dan makin lama di warnet. Awalnya saya masih biarkan karena daripada sendiri di rumah kasihan

		atau pergi main di mana-mana yang saya tidak tau. Lama-kelamaan saya merasa khawatir, karena jangan sampai sekolahnya terganggu. Akhirnya saat kelas 5 kalau tidak salah, saya belikan laptop sebagai hadiah ulang tahunnya, dengan harapan berhentimi main di warnet. Tapi semenjak punya laptop, IS memang sudah tidak ke warnet, tapi makin menjadi-jadi main <i>game</i> nya di rumah. Sampai sekarang sudah SMP kelas tiga, dia masih main <i>game</i> berjam-jam.
9	P	Kira-kira sehari berapa kali IS main dan berapa durasi bermainnya bu?
10	ORTU	Pokoknya tiap hari main, nda' taumi itu bilang berapa jam yang jelas berjam-jam nak, lama skali main biasa. Jadi biasa khawatirka kesehatannya apa toh.
11	P	Sejauh ini langkah apa yang pernah kita lakukan untuk mengatasi kecanduan main <i>game online</i> nya IS?
12	ORTU	Saya pernah sita laptopnya waktu dia masih kelas 1 SMP, tapi dia tidak mau makan sampe dikembalikan laptopnya. Jadi saya mengalah. IS itu pernah di opname di RS karena terlalu kelelahan main <i>game</i> 1 hari full. Tapi sekarang itu, kalau saya marah dia berhenti main.
13	P	Berarti IS ini memang kecanduan bermain <i>game online</i> bu
14	ORTU	Iye nak. Sekarang itu dia aktif main <i>game</i> di HP lagi, jadi main di laptopnya agak berkurang. Padahal ini anak kelas tiga pi baru minta dibelikan HP. Jadi kalau hari libur itu main <i>game</i> terus nakerja seharian, lebih parah dari hari biasa toh.
15	P	Oh iye bu. Kalau kebiasaan lainnya IS selain main <i>game</i> itu bagaimana bu?
16	ORTU	Dia itu kalau pulang sekolah, biasa kesini bantuka atur-atur barang. Kalau di rumah, palingan makan tidur. Tapi dia itu pintar buka <i>file</i> yang terkunci, kayak <i>facebook</i> begitu. IS juga itu termasuk siswa lumayan pintar di sekolah karena selalu dapat rengking.
17	P	Dari penjelasannya tadi ibu sudah sangat jelas mengenai perilakunya IS, mudah-mudahan saya bisa bantu mengurangi kecanduan bermain <i>game online</i> nya IS.
18	ORTU	Iye nak amin mudah-mudahan
19	P	Kalau begitu terima kasih banyak informasinya bu, nanti saya datang lagi temuiki kalau ada hal yang mau saya bicarakan atau sampaikan
20	ORTU	Iye nak sama-sama. Silahkan maki wawancarai juga IS, kalau mauki juga datang di rumah silahkan
21	P	Iye bu terima kasih banyak. Kalau begitu pamitka dulu bu. Assalamualaikum

22	ORTU	Waalaikum salam
----	------	-----------------

WAWANCARA 6 (wcr06)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R1**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (**R1**)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 Desember 2018
 Tempat : Taman Sekolah
 Jam : 13.00-13.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan	Teknik Konseling
1	P	Assalamu alaikum dek	
2	IS	Waalaikum salam kak	
3	P	Bagaimana kabarnya dek?	
4	IS	Alhamdulillah baikji kak	
5	P	Mauki kemana setelah pulang sekolah ini dek?	
6	IS	Tidak adaji kak. sebentarpi pulang ke rumah	
7	P	Sudah makan dek? karena sudah siang ini	
8	IS	Iye kak sudah di belakang di mamaku	
9	P	Kalau begitu mungkin bisaji dilanjut pembicaraanta yang dulu dek	
10	IS	Iye kak	
11	P	Tadi main <i>game</i> ki?	
12	IS	Heheh ya begitulah kak	
13	P	Bisaki ceritakan awal mulanya seringki main <i>game online</i> ?	

14	IS	Kalau awal mula ku main <i>game online</i> itu waktu kelas 1 SD kak. Kakakku yang ajarka kak. Dari situmi seringka' ke warnet main <i>game</i> . Pulang sekolah langsung singgah di warnet.	
15	P	Terus?	
16	IS	Kakakku itu kak yang ajarika. Dulu kalau main <i>game</i> di rumah, kuliati-liatimi dekatnya, bagus kuliati juga gambarnya toh kak penasaranka juga. Terus naajarika caranya main, dia juga yang bawaka ke warnet kak untuk temani main. Dari situmi kak mainma juga di warnet, singgah di warnet kalau pulang sekolah pakai uang jajanka yang ku simpan. Keterusanmi sampai sekarang kak.	
17	P	Trus mulanya berapa jamki main itu dek?	
18	IS	Cukup-cukupnya uangku kak. Satu atau dua jam begitu kak. Tapi kalau libur atau hari minggu, baruka minta uang sama mama ku untuk main <i>game</i> di warnet kak.	
19	P	Jadi seringki main <i>game</i> sama kakakta itu?	
20	IS	Duluji seringka' main sama kakakku kak. Kalau di sekolah kan biasa main tim sama teman-teman ku kak, tapi kalau tidak di sekolah biasa main solo atau kalau main tim <i>random</i> ji orangnya kak.	
21	P	Berarti dulu kalau tiap hari main <i>game</i> di warnet, banyak pengeluaran di?	
22	IS	Hehe begitumi kak, apalagi sekarang karena sebentar skaliji dipake kuota habismi seng, jadi beli lagi hehe. Tapi seringka main gratis karena bantu teman-temanku disana naik level kak.	
23	P	Termasuk jagoki ini main dek	
24	IS	Hehe tidak tonji kak	
25	P	Selain karena faktor kakak ta yang kasi kenal dengan <i>game online</i> ini, ada kira-kira yang lain?	
26	IS	Kalau faktor lain kak, karena takutka sendiri di rumah jadi mending pergika warnet main <i>game</i> . Waktu masih kecilka, ikutja sama mama ku jualan toh kak tapi semenjak SD ka, tidakmi. Kakakku dua-duanya pulang sekolah agak sorepi	

		kak. Yang paling tua biasa pulang sekolah langsung ke warnet, yang kedua sering di nenekku kak. Jadi daripada sendirika di rumah, mending main <i>game</i> ka' di warnet kak.	
27	P	Dari kecilki main <i>game</i> pasti banyak dampak negatifnya dek, toh?	
28	IS	Iye kak mataku yang kiri minus tapi belumja pakai kacamata. Palingan sakit kepala biasa karena mata ke layar terus sama tunduk lama toh kak. Tapi waktu kelas 4 SD ka, kerjaka di warnet jadi operator kak.	
29	P	Kerja?	
30	IS	Iye kak kerja, jadi digaji ka 15.000 sama main sepuasnya. Mungkin karena terlalu seringka main disitu kak.	
31	P	Jadi bagaimana tanggapannya orangtua ta tentang itu?	
32	IS	Awalnya nabiarkanja kak kan dia juga sibuk jualan di sekolah, bapakku juga waktu itu masih jadi tukang, tapi sekarang tidakmi. Kelas 5 SD nabelikanka' laptop mama'ku untuk hadiah ultahku yang ke 10 kak. Supaya bede tidak ke warnetma, mending di rumah saja main.	
33	P	Jadi semenjak itu berhenti maki di warnet?	
34	IS	Iye kak tidak pernahma lagi ke warnet main.	
35	P	Terus bagaimana durasi atau jam mainta dek semenjak punya laptop?	
36	IS	Semakin seringka begadang kak. Apalagi modem na isi perbulan mama ku.	
37	P	Jadi di rumah itu main sama kakak ta?	
38	IS	Iye kalau pulangmi sekolah atau kalau tidak keluarki. Tapi biasa sendirija toh kak karena memang pulang sekolah sendirika di rumah.	
39	P	Jadi sampai sekarang masih sering main <i>game online</i> pakai laptop?	
40	IS	Semenjak main ka juga di HP, agak jarangma main di laptop kak.	
41	P	Kenapa bisa?	

42	IS	Sekarang rata-rata <i>game</i> bisaji di HP kak. Tergantung HPnya. Teman-temanku juga di sekolah main pake HP semua kak. Kakakku juga sekarang lebih sering main pake HP kak.	
43	P	Sejak kapan main <i>game online</i> pakai HP?	
44	IS	Semenjak kelas 3 ka ini SMP kak. Baruka nakasi HP mama ku.	
45	P	Lebih suka mana, main pakai HP atau laptop?	
46	IS	Mungkin HP kak karena bisa di bawa ke sekolah, biar dimana bisa jaki main. Sekarang juga banyak turnamen <i>game online</i> toh kak	
47	P	Jadi pernahki ikut turnamen?	
48	IS	Sering kak. Ada tim ku sama kakak ku kak. Terakhir turnamen di Mol MARI waktu oktober kalau tidak salah, tapi tidak dapatka juara heheh yang penting kan pengalamannya toh kak	
49	P	Heheh iye dek. Tapi kan kemarin kita bilang mau maki berhenti.	
50	IS	Iye kak tapi kan ada prosesnya kak, tidak langsung	
51	P	Iye dek yang jelas seriuski mau berhenti, mau berubah, saya siap bantuki. Inimi juga salah satu tujuanku meneliti beginian dek. Guru BK juga sebenarnya kan membantu siswa terhadap masalahnya.	
52	IS	Heheh iye kak seriuska mau berubah	
53	P	Oke terkait yang kita jelaskan tadi untuk mau rubah kebiasaan main <i>game</i> ta', bagaimana kalau kita bikin kontrak? Jadi disitu tertulis apa yag mau kita capai, apa yang harus dilakukan. Terus, kalau berhasilki rubah kebiasaan main <i>game</i> ta', nanti ada hadiahnya.	Rasionalisasi
54	IS	Iye kalau begitu bagusny kak, saya oke-okeji. Memang selalu ada niatku untuk kurang-kurangi main <i>game</i> ku kak. Apalagi mauki bantuka.	

55	P	Kalau begitu nanti kita ketemu lagi untuk bahas apa yang mau kita lakukan untuk masalah ini dek. Tapi waktunya belum bisa saya tentukan kapan, yang jelas dekat-dekat ini.	
56	IS	Iye kak siap, hubungi maka saja kak atau panggil di kelas ku	
57	P	Iye dek. Kalau begitu saya pamit dulu, mau ke kampus ada urusan dek	
58	IS	Iye kak. Saya juga mau balikmi di rumah. Mariki pade kak	
59	P	Iye dek terima kasih banyak waktunya	
60	IS	Iye sama-sama kak. Assalamu alaikum	
61	P	Waalaikum salam	

Wawancara 7 (wcr07)

Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (1)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (1)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Senin, 10 Desember 2018
 Tempat : Perpustakaan
 Jam : 11.00-11.30 WITA
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan	Teknik Konseling
1	IS	Assalamu alaikum kak	
2	P	Walaikum salam dek. Sudah ulangannya?	
3	IS	Iye sudahmi kak	
4	P	Bagaimanaji?	
5	IS	Lumayan susah-susah gampang kak	
6	P	Hehe mudah-mudahan bagusji hasilnya	
7	IS	Iye mudah-mudahan kak	
8	P	Kalau begitu bisa dimulai wawancaranya atau bagaimana dek?	
9	IS	Iye mulaimi kak	
10	P	Oke, kan pertemuan ta' yang kemarin sudah dibahas penyebab dan situasi yang bikinki kecanduan main <i>game online</i> . Sekarang kita mau tentukan tujuan yang mau dicapai, langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan itu, apa hadiahnya kalau berhasilki laksanakan dan apa hukumannya kalau gagalki.	Membuat kesepakatan

11	IS	Iye kak. Tidak susahji kak toh?	
12	P	Tidakji dek kan diskusi jaki'	
13	IS	Iye kak, okemi	
14	P	Hehe jadi menurutta apa kira-kira tujuan yang mau kita capai?	
15	IS	Kurangi main <i>game</i> ku toh kak, paling tidak setengah dari waktu yang biasa ku main. Kan memang mauka rubah itu tapi selalu tidak bisa kurasa	
16	P	Masih kita tauji toh kenapaki bisa kecanduan main <i>game online</i> ?	
17	IS	Iye masih kak	
18	P	Coba sebut apa saja itu dek	
19	IS	Karena kan di rumah selalu main sama kakak, kalau di sekolah selalu main sama teman-teman. Terus kalau di rumah, karena tidak tau mauka bikin apa karena sendirika jadi kupikir mending main <i>game online</i> .	
20	P	Iye bagus. Jadi dari situ kita bisa lihat kira-kira kalau seperti itu, apa yang harus dilakukan supaya bisa dikurangi main <i>game online</i> ta'. Jadi menurutta apa yang harus dilakukan?	Analisis ABC
21	IS	Kalau menurutku kak, bagus mungkin kalau ku jadwal main <i>game</i> ku. Misalnya kalau di sekolah jam sekian, kalau di rumah jam sekian. Jadi biar naajakka kakakku atau teman-temanku main, harus kutahahan.	
22	P	Heheh menurutta bisa segampang itu dek?	
23	IS	Kan diusahakan kak jadi insyaAllah bisa	
24	P	Bagus kalau begitu dek. Terus bagaimana kalau pulangki sekolah terus di rumahki sendiri, mauki bagaimana?	Baseline data
25	IS	Hehe iye di kak	
26	P	Tidak pernahki olahraga sore atau ikut ekskul di sekolah dek?	

27	IS	Olahraga di sekolahji kak. Ikutja ekskul PMR sama basket kak tapi jarang maka ikut kegiatan. Jarangma datang latihan basket kalau sore kak	
28	P	Kalau saranku dek, bagus mungkin kalau aktifki lagi latihan basket itu	
29	IS	Biasaja dipanggil latihan kak kan mau ada kejurda, tapi tidak pernahka datang kak hehe	
30	P	Bagus itu kalau sore ikut maki latihan dek	
31	IS	Iye kak rencana minggu ini mauka ikut latihan, masih seleksi juga iya kak siapa tau bisaka lolos toh. Jadi selain berkurang main <i>game</i> ku, kuwakili juga sekolahku bertanding kak.	
32	P	Iye bagus itu dek. Saya suka kalau kita punya pemikiran begini.	
33	IS	Iye mauka berubah kak. Mauka kurangi main <i>game</i> ku, sering sakit kepala ku kak kalau terlalu lama main. Mau maka juga fokus UN kak.	
34	P	Bagus itu dek. Terus bagaimana caranya atur jadwal main <i>game</i> ta tiap hari dek?	Baseline data
35	IS	Kalau di sekolah, mainka di jam istirahat saja. Terus kalau pulang sekolah, istirahat atau tidur siang, kalau jadwal latihan basket ya latihan, terus harus kerja PR dulu baru main <i>game</i> . Bagaimana bagus toh kak?	
36	P	Bagus skali itu dek. Tapi berapa kaliki latihan basket dalam 1 minggu?	
37	IS	Kalau nabilang guru olahragaku kak, 4 kali seminggu.	
38	P	Oh iye dek. Kalau memang yakin maki dengan yang kita sampaikan tadi, saya mendukungmi dek dan kita masukkan di kontrak nanti.	
39	IS	Iye yakin itumo kak.	
40	P	Oke sekarang penguatannya. Menurutta apa bagus hadiahnya kalau berhasilki kurangi main <i>game</i> ta? Terus apa hukumannya kalau melanggar kontrak yang sudah disepakati?	Menentukan reinforcement

41	IS	Hehe tidak tau apa kalau hadiah kak. Kalau hukumannya relaja' laptop sama HP ku di sita sama orangtua ku kak. Pernah dulu disita laptopku. Atau cuci piring juga boleh kak, atau apakah kak mauja'.	
42	P	Heheh serius sanggupki hukuman seperti itu?	
43	IS	Iye kak serius	
44	P	Oke begitumi saja pade dek. Terus untuk hadiahnya bagaimana dek?	
45	IS	Sembarang kak, tidak kutau saya apa bagus.	
46	P	Kalau begitu nanti saya sampaikan hadiahnya apa, saya diskusi dulu sama guruta atau sama orangtua ta	Menentukan reinforcement
47	IS	Iye kak	
48	P	Kalau begitu tanda tangan maki dulu disini dek untuk menandakan kontrak ini bukan paksaan dari saya tapi memang kemauanta sendiri	
49	IS	Iye kak	
50	P	Jadi mulai hari ini, kontrak sudah berlaku dan akan berakhir tanggal 10 Januari 2019 mendatang	
51	IS	Jadi ku pegang ini kak?	
52	P	Iye nanti kukasiki kalau sudahka ketemu guru BK, terus ku foto copy dulu	
53	IS	Oh iye siap kak. Doakan semoga bisaka kak	
54	P	Iye dek. Kalau sudah ada niat untuk berubah, pasti ada jalan untuk ke arah yang lebih baik	
55	IS	Iye kak	
56	P	Kalau begitu nanti kita ketemu hari sabtu dek, fokus maki dulu ulangan skalian lakukanmi ini di kontrak dek. Jadi hari sabtu saya liat perkembangannya. Ini juga kartu kontrol kita isi dengan jujur nah	
57	IS	Iye kak kalau ketemuki itu pasti adami perubahanku	
58	P	Iye dek saya pegang kata-kata ta.	
59	IS	Iye siap kak. Duluanka pade kak, Assalamu alaikum	
60	P	Iye waalaikum salam	

WAWANCARA 8 (wcr08)

Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R1**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (**R1**)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Desember 2018
 Tempat : Perpustakaan
 Jam : 11.00-11.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan	Teknik Konseling
1	IS	Assalamu alaikum kak	
2	P	Waalaikum salam dek. Bagaimanaji ulanganta dek?	
3	IS	Alhamdulillah lancar kak	
4	P	Tidak nyontekji toh?	
5	IS	Hahah tidaklah kak	
6	P	Baguslah. Jadi bagaimana minggu ini main <i>game</i> nya dek?	
7	IS	Kalau yang kurasa ada perubahanlah sedikit kak	
8	P	Coba liat kartu kontrolnya minggu ini	
9	IS	Ini tabe' kak	
10	P	Jujurji kita isi ini dek?	
11	IS	Iye kak. Sebelumku main kuisi, kalau sudahka juga langsung saya isi.	
12	P	Heheh iye dek. Bagus, disini sudah ada perubahan dari durasi main ta' yang sebelum-sebelumnya. Semoga ini	Reward

		jadi langkah awal yang baik untuk kedepannya. Nanti saya kasi hadiah.	
13	IS	Iye kak. Kan sudah saya lakukan yang dikontrak kak. Ikutma' juga latihan basket kalau sore kak	
14	P	Iye bagus itu dek. Yang diperlukan disini memang komitmenta'.	
15	IS	Iye kak seriuska memang mau kurangi main <i>game</i> ku kak	
16	P	Memang awal-awal pasti berat dirasa. Masuk minggu kedua bisa jadi makin berat. Tapi kembali lagi di niat awalta dek	
17	IS	Iye kak memang minggu ini agak terbantuka dengan jadwal ulangan. Mudah-mudahan minggu depan tetap bisaka begini kak	
18	P	Iye dek kembali lagi di niat awalta untuk berubah. Memang tidak langsungki berubah total, tapi pelan-pelan.	
19	IS	Iye kak. Selama jadwal ulangan ini, setelah ulangan ke belakangka di warungnya mama ku kak sampe jam-jam tiga atau asar baru pulangka di rumah untuk latihan kalau lagi ada jadwal.	
20	P	Apa kita bikin kalau di warung?	
21	IS	Heheh main <i>game</i> ji juga kak, tapi tidak lamaji karena biasa tidur siangka atau pulang di rumah istirahat.	
22	P	Bagus kalau begitu dek, agak bisa maki kontrol dirita'. Lebih teraturlah kegiatanta sehari-hari, dibanding main <i>game</i> terus biar capekmi dirasa.	Reinforcement
23	IS	Iye kak	
24	P	Berapa kali seminggu latihan basketka?	
25	IS	4 kali kak. Hari rabu, kamis, sabtu dan minggu	
26	P	Lumayan sering di?	
27	IS	Iye kak karena masih tahap seleksi. Terus kalau minggu, tanding persahabatan sama sekolah lain kak.	

28	P	Serius maki itu latihan supaya bisa diterima seleksi toh. Jadi prestasi sama hobi sama-sama jalan	
29	IS	Heheh iye kak mudah-mudahan	
30	P	Terus apa kegiatanta kalau malam?	
31	IS	Kalau minggu ini kak kan pas ulangan jadi kalau malam belajarka dulu. Sudahpi itu baru main <i>game</i> ka sekitar satu sampai dua jamlah baru tidurma kak.	
32	P	Bagusmi itu dek. Tinggal bagaimana carata untuk fokus sama tujuan awal ta'	
33	IS	Iye kak	
34	P	Jadi tentang ini kontrak perilaku, sudahma juga sampaikan sama mama'ta terus dia bilang nanti ada hadiah spesial kalau bisaki betul-betul kurangi main <i>game online</i> ta'. Nanti juga setiap pertemuan kalau turun terus ini kegiatan main <i>game</i> ta', kukasiki juga semacam hadiah kecil haha	Menentukan reinforcement
35	IS	Heheh apa itu beded hadiahnya kak?	
36	P	Pokoknya barang yang lama maki beded mau tapi belum dibelikan. Jadi kalau betul-betul konsisten nanti berubah cara main <i>game</i> ta, langsung dibelikan. Kalau dari saya setiap minggu pokoknya bermanfaat.	
37	IS	Hehe tambah semangat ma' itu kak	
38	P	Iye dek. Jadi yang awasiki di rumah kalau melanggar itu mama'ta, dia yang hukumki itu kalau melanggar nah	
39	IS	Iye kak siap	
40	P	Jadi untuk minggu ini sudah ada perubahan biarpun sedikit, mudah-mudahan minggu depan lebih ada perubahan yang baik lagi.	Reinforcement
41	IS	Iye kak saya usahakan supaya bisa tahan diriku untuk main <i>game</i>	
42	P	Iye dek. Belum libur minggu depan?	
43	IS	Belum kak. Minggu depan itu untuk remedial	

44	P	Oke kalau begitu rabu kita ketemu lagi nah. Bisaji dek	
45	IS	Iye kak siap	
46	P	Jangan lupa isi jujur kartu kontrolnya dek	
47	IS	Iye kak. Jadi selesaimi kak?	
48	P	Iye dek, terima kasih dan selamat istirahat	
49	IS	Iye kak, duluanka pade kak. Assalamu alaikum	
50	P	Iye waalaikum salam	

WAWANCARA 9 (wcr09)**Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (R1)**

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (R1)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Kamis, 20 Desember 2018
 Tempat : Perpustakaan
 Jam : 10.00-10.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan	Teknik Konseling
1	P	Assalamu alaikum dek	
2	IS	Waalaikum salam kak	
3	P	Bisaji hari ini dek?	
4	IS	Iye kak bisaji	
5	P	Apakah dibikin hari ini dek?	
6	IS	Tidak adaji kak. Pengurusan remedial sekarang kak	
7	P	Jadi ada juga remedial ta?	
8	IS	Tidak adaji kak	
9	P	Kalau begitu cerita di perpustakaan maki lagi	
10	IS	Iye kak	
11	P	Kita bawaji kartu kontrol ta'?	
12	IS	Iye saya bawaji kak. Tabe' ini kak	
13	P	Hari ini saya liat masih kosong di. Kenapa belum kita isi?	
14	IS	Belumpa main hari ini kak jadi tidak saya isi.	

15	P	Kenapa tidak mainki dek?	
16	IS	Tidakji kak. Asik ceritaji tadi sama teman-teman	
17	P	Bagus, pertahankan dek kalau begitu. Sesuai janji, nanti saya kasiki hadiah karena minggu ini ada penurunan yang baik tiap harinya.	Reward
18	IS	Heheh iye kak. Naajakja tadi itu temanku tadi tapi malasja kurasa kak	
19	P	Iye pokoknya cari maki saja kegiatan lain supaya tidak main <i>game</i>	
20	IS	Hehe iye kak	
21	P	Selama ini, apa kendala ta'?	
22	IS	Kalau kendala tidak adaji iya kak, tapi ituji pasti ada rasa untuk mau main <i>game</i> kalau lagi sendiri tidak ada dibikin kak	
23	P	Iye dek pasti ada keinginan untuk main kalau lagi tidak ada kegiatan sama skali. Ini kontrak bukan untuk larangki main <i>game</i> , tapi untuk dikurangi jam main ta. Yang dulunya sering sekali main, lama-lama jadi skali-skali saja dan tidak lebih dari 2 jam	
24	IS	Iye kak biasa kalau main ka siang-siang sekitar 2 jam, malam palingan 1 jam kak. Biasa juga lebih-lebih heheh. Kan tidak kayak yang dulumi kak	
25	P	Bagus itu dek kalau ada perubahan. Sedikit demi sedikit, perlahan-lahan memang kita kurangi dek kan tidak bisa langsung berubah begitu saja toh. Intinya konsisten dengan tujuan yang mau dicapai dalam kontrak	Reinforcement
26	IS	Iye kak, ku usahakan terus lakukan yang di kontrak supaya lama-lama jadi terbisa toh kak.	
27	P	Iye dek kan untuk kebaikanta sendiri. Saya cuma kasiki masukan, jadi kita sendiri yang tentukan untuk kedepannya	
28	IS	Iye kak. Dari awal memang sayaji yang mau berubah untuk kurangi main <i>game</i> ku kak	
29	P	Iye dek jadi jagami komitmenta itu	

30	IS	Iye kak	
31	P	Jadi untuk kedepannya, usahakan maki terus untuk ikuti yang di kontrak. Karena semakin ke depan, semakin berat. Nanti ujian paling berat kalau musim liburan.	
32	IS	Hehe iye kak pokoknya selaluka usahakan tahan diriku untuk tidak main <i>game</i> sesering dulu kak. Mauka juga fokus sama ini kejurda basket kak, sudah itu fokusma untuk UN nanti.	
33	P	Iye dek yakin maki saja bisa	
34	IS	Iye kak optimis terusja	
35	P	Oke kalau begitu untuk hari ini sampai disini dulu. Minggu depan sudah libur kah dek?	
36	IS	Belum kak, porseni dulu minggu depan. Minggu depannya baru libur	
37	P	Oh iye dek, minggu depan ketemu lagi. Jangan lupa isi jujur kartu kontrolnya di	
38	IS	Iye siap kak	
39	P	Oke lanjutmi kegiatanta dek	
40	IS	Duluan pade kak, Assalamu alaikum	
41	P	Walaikum salam	

WAWANCARA 10 (wcr10)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R1**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (**R1**)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Kamis, 27 Desember 2018
 Tempat : Perpustakaan
 Jam : 10.00 – 10.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan	Teknik Konseling
1	P	Assalamu alaikum dek	
2	IS	Waalaikum salam kak	
3	P	Bertandingki dek?	
4	IS	Iye bertandingka tadi kak.	
5	P	Jadi masih main kelasta sebentar?	
6	IS	Ada kak tapi bukanji saya yang main	
7	P	Jadi bisaji kita lanjut yang kemarin?	
8	IS	Iye kak ayomi, masih lamaji baru main temanku.	
9	P	Di perpustakaan mo lagi pade dek	
10	IS	Iye kak	
11	P	Kita bawaji kartu kontrol ta' dek?	
12	IS	Tabe' ini kak	
13	P	Lumayan saya liat ini perubahannya dek. Tapi yang hari minggu lumayan lamaki main di? Kenapa bisa begini dek?	Review / evaluasi

14	IS	Hehe iye kak tidak ada kubikin bela main <i>game</i> ka'. Hujan juga jadi tidak latihan basket.	
15	P	Jadi hukumannya dilaksanakanji dek?	
16	IS	Iye kak cuci piringka sudah makan malam	
17	P	Bagaimana kira-kira kalau liburan tahun baru?	
18	IS	Heheh insyaAllah bisa kak	
19	P	Tapi hari minggu kemarin kenapa bisa lewat dari kontrak? Bagaimana nanti yang mungkin 1 minggu libur?	
20	IS	Iye kuusahakan tidak begitu lagi kak	
21	P	Caranya bagaimana?	
22	IS	Laksanakan yang di teknik toh kak. Carika juga kegiatan lain supaya mengalihkan	
23	P	Kegiatan lain bagaimana itu dek?	
24	IS	Kalau misalnya hujan toh kak jadi tidak pergika latihan basket, yah mungkin nonton tv atau baca berita di medsos.	
25	P	Iya dek paling tidak teruski berusaha kurangi main <i>game</i> ta.	
26	IS	Iye kak kuusahakan terbiasa tidak main <i>game</i> kak	
27	P	Iye dek kan untuk kebaikanta sendiri. Saya cuma bisa kasiki masukan, jadi kita sendiri yang tentukan untuk kedepannya bagaimana	
28	IS	Iye kak mauka berubah untuk kurangi main <i>game</i> ku kak	
29	P	Iye dek jadi jagami komitmenta itu, lakukan maki yang di kontrak	
30	IS	Iye kak. Apalagi hadiahnya nanti kutunggu-tunggu memang dari dulu kak	
31	P	Makanya berusahaki dek untuk kurangi main <i>game</i> ta', hangus hadiahnya itu	
32	IS	Hehe iye kak pokoknya selaluka usahakan tahan diriku untuk tidak main <i>game</i> kayak dulu kak	

33	P	Iye dek yakin maki saja bisa lakukan itu dek	
34	IS	Iye kak optimis terusja	
35	P	Oke kalau begitu untuk hari ini sampai disini dulu, janganki lupa untuk laksanakan yang di kontrak	
36	IS	Siap kak	
37	P	Oh iye dek, nanti setelah libur baru ketemuki lagi. Isi jujur kartu kontrolnya nah	
38	IS	Iye siap kak	
39	P	Karena seminggu ini tetap ada perubahan yang semakin baik, walaupun itu hari minggu lewat dari kontrak, saya tetap kasiki hadiah.	Reward
40	IS	Iye terimakasih kak	
41	P	Oke lanjut maki, selamat bertanding dan selamat liburan nanti	
42	IS	Heheh iye kak. Mariki pade kak. Assalamu alaikum	
43	P	Waalaikum salam dek	

WAWANCARA 11 (wcr11)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R1**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (**R1**)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Kamis, 10 Januari 2019
 Tempat : Perpustakaan
 Jam : 13.00-13.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan	Teknik Konseling
1	P	Assalamu alaikum dek	
2	IS	Waalaikum salam kak	
3	P	Lama tidak bertemu ini dek hampir 2 minggu	
4	IS	Hehe iye kak	
5	P	Bagaimana dek?	
6	IS	Hehe alhamdulillah kak ada perubahanlah kalau menurutku	
7	P	Alhamdulillah kalau begitu	
8	IS	Hehe iye kak	
9	P	Liat kartu kontrol ta' pade dek	
10	IS	Tunggu ku ambil di tas dulu kak	
11	P	Skalian kutunggu di perpustakaan maki pade dek	
12	IS	Iye kak	
13	IS	Tabé' ini kak	
14	P	Iya tawwa. Jujur jadi ini isi dek?	

15	IS	Iye iyya kak	
16	P	Waktu libur ini bagus perubahannya kuliat dek. Walaupun ada beberapa hari yang lewat durasinya, tapi masih dibawah dari kebiasaan yang dulu. Hari yang lainnya sudah bagus dek tinggal dipertahankan kedepannya.	Reinforcement
17	IS	Heheh iye kak. Kan di rumah jarangma' main karena kakakku sibukmi sama skripsinya kak jadi jarangma' main <i>game</i> sama.	
18	P	Terus kenapa masih mainki kita?	
19	IS	Kan biasa bosan kalau tidak ada kegiatan kak, jadi main <i>game</i> ka' saja	
20	P	Iye dek, main <i>game</i> boleh tapi jangan berlebihan, ingat waktu.	
21	IS	Iye kak. Beberapa hari ini selama selesai libur tidak pernahma' main di sekolah kak. Malampi biasa ku main kak itupun tidak lamaji	
22	P	Iye dek pertahankan maki itu. Haruski bisa begini terus biarpun selesai ini kontrak.	Reinforcement
23	IS	Hehe iye kak mudah-mudahan bisaka terus biasakan	
24	P	Iye dek. Jadi bagaimana seleksi basketnya?	
25	IS	Belum selesai kak. Masukmi tahap selanjutnya. Jadi perwakilan tiap sekolah 5 orang untuk diseleksi untuk wakili kabupaten kak	
26	P	Oh jadi nanti ini bawa nama kabupaten di, bukan sekolah?	
27	IS	Iye kak jadi terpilihka ini ikut seleksi lagi kak	
28	P	Iye bagus dek. Kalau loloski seleksi kan luar biasa, bisa wakili kabupaten	
29	IS	Iye mudah-mudahan bisaka terpilih kak	
30	P	Amin. Asal rajinki latihan, pasti bisaki dek. Jangan maki main <i>game</i> toh, fokus maki seleksi ini	
31	IS	Heheh iye kak	

32	P	Kebetulan hari ini juga selesaimi masa berlakunya itu kontrak, jadi kuharap bisaki pertahankan perilkuta begini ke depannya. Jangan sampai besok kembaliki lagi kayak yang dulu, kan samaji bilang sia-siaji usahata selama ini.	
33	IS	Iye kak bakalan kupertahankan. Mudah-mudahan tidak tergodaka lagi sama itu <i>game</i> kak, atau kalau liat orang main kak.	
34	P	Iye dek harus bisa. Jadi untuk hadiahnya bisa maki pertanyakan sama mama'ta nah heheh. Tapi harus diliat dulu apakah bisaji pertahankan ini seterusnya atau tidak toh	
35	IS	Heheh iye kak harus dan pasti bisaka	
36	P	Iye dek. Selama ini memang masih banyak kekurangan untuk capai tujuan di kontrak. Terkadang masih susahki kontrol dirita untuk tidak main <i>game online</i> . Tapi memang sudah ada perubahan yang terlihat jadi berbeda dari yang dulu. Mudah-mudahan kedepannya bisaki tingkatkan lagi dan pertahankan perilkuta'.	Review/ evaluasi
37	IS	Iye kak terimakasih	
38	P	Hari ini selesaimi kontraknya dek, jadi tidak adami kewajibanta isi kartu kontrol lagi hehe. Tapi mudah-mudahan bisaki pertahankan yang selama ini dilakukan	
39	IS	Iye kak terima kasih banyak, bakalan teruska kontrol main <i>game</i> ku kak	
40	P	Nanti masih datangka itu pantauki nah	
41	IS	Hehe iye kak datang maki	
42	P	Hehe kalau begitu, pamitka dulu pade dek. Sukseski nah	
43	IS	Amin kak. Lancar juga skripsita'	
44	P	Amin terima kasih dek	
45	IS	Saya juga terima kasih kak karena dibantuka	
46	P	Iye dek tapi kan dari dirita ji lagi kenapa bisaki berubah toh. Mari dek nah, sampai ketemu lagi hehe	
47	IS	Iye siap kak	

48	P	Assalamu alaikum	
49	IS	Waalaikum salam	

WAWANCARA 12 (wcr12)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R1**)

Hasil Wawancara

Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Konseli (**R1**)
 Nama : IS
 Hari/Tanggal : Senin, 14 Januari 2019
 Tempat : Taman Sekolah
 Jam : 10.00-10.30
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamu alaikum dek
2	IS	Waalaikum salam kak
3	P	Apa kabar dek?
4	IS	Baikji kak. Apa dibikin kak?
5	P	Mau ambil surat dek
6	IS	Oh iye kak
7	P	Saya tadi ketemu mama'ta nabilang jarang maki main <i>game</i> . Kalau di sekolah kita simpan hp ta' bede sama dia.
8	IS	Heheh iye kak jarang skalima' main di sekolah. Di rumah juga berkurangmi kak. Apalagi laptopku napake kakakku kerja skripsinya selama rusak laptopnya. Tapi masih mainka' pake HP iya kak heheh
9	P	Bagus itu dek karena tidak kayak dulumi carata main. Di sekolah fokus maki pelajaranta', di rumah paki main <i>game</i> ka tidak lariji <i>game</i> ta' dek
10	IS	Heheh iye kak
11	P	Jadi bagaimana hadiahnya?

12	IS	Belum sempat mamaku beli kak. Nanti samaja' mungkin kakakku pergi beli jadi uangji nakasika mama'ku.
13	P	Oh iye dek. Kalau begitu ini ada tanda terima kasih dari saya karena dibantu penelitanku ini dek. Janganki liat dari harganya tapi mudah-mudahan bisa berguna
14	IS	Terima kasih banyak kak. Terima kasih juga karena dibantuka untuk kurangi main <i>game</i> ku kak.
15	P	Iye dek sama-sama membantuki toh
16	IS	Hehe iye kak. Saya ke kelas dulu pade kak, sudahmi bel tadi.
17	P	Iye dek. Sukses nah dek
18	IS	Iye kak. Mariki kak, Assalamu alaikum
19	P	Waalaiikum salam

WAWANCARA 13 (wcr 13)Cuplikan Catatan Lapangan Hasil Wawancara Dengan Konseli (**R5**)

Hasil Wawancara

Kode : (wcr013/5)
 Lokasi : SMPN 2 Sungguminasa
 Teknik : Wawancara (wcr)
 Responden : Orang Tua Siswa (**R5**)
 Nama : Hn
 Hari/Tanggal : Sabtu, 15 Desember 2018
 Tempat : Kantin Sekolah
 Jam : 9.30-10.00
 Peneliti : Muh. Hajar Isman

Line	Subyek	Uraian Percakapan
1	P	Assalamu alaikum bu
2	ORTU	Walaikumussalam, kenapaki nak?
3	P	Tabe' mau minta waktu ta sebentar untuk wawancara bu
4	ORTU	Oh iye nak silahkan
5	P	Saya sudah bicara sama IS bu. Rencana tindakan yang mau saya lakukan untuk masalahnya IS itu kontrak perilaku namanya bu
6	ORTU	Oh iye nak
7	P	Jadi semacam perjanjian tertulis bu. Disitu tercantum perilaku yang mau dirubah, tujuan yang diinginkan bagaimana, hukumannya kalau melanggar kontrak dan hadiahnya kalau berhasil capai tujuan yang diinginkan.
8	ORTU	Iye nak terus bagaimana?
9	P	Saya mau diskusi tentang hadiahnya bu. Mau minta saran ta' bagaimana baiknya bu
10	ORTU	Bagaimana kah ini hadiahnya? Rencana mauki kasi apa untuk IS?

11	P	Saya masih bingung untuk hadiahnya itu bu. Sudah saya tanya IS bilang mau hadiah apa tapi dia bilang terserah bu
12	ORTU	Jangan maki kita yang kasi hadiah nak, saya saja yang hadiahi
13	P	Heheh iye bu
14	ORTU	Saya janji dari dulu itu belikan sepatu tapi belum kubelikan. Jadi biar skalian ini toh
15	P	Iye kan sebaiknya hadiahnya ini yang dia inginkan bu, supaya dia semangat capai tujuan sesuai kesepakatan yang dikontrak
16	ORTU	Iye nak itumo sepatu. Waktu lebaranji itu naminta tapi belum kubelikan sampai sekarang
17	P	Jangan sampai jadi merepotkan bu
18	ORTU	Tidakji nak, karena mau mentonji kubelikan
19	P	Oh iye pade bu terima kasih atas kerjasamanya bu
20	ORTU	Heheh iye nak.
21	P	Ini boleh kita pegang bu untuk awasi IS toh
22	ORTU	Oh iye iye nak. Tidak adaji toh mau di tulis-tulis?
23	P	Iye tidak adaji bu, ini untuk peganganta ji saja. Skalian diawasi perilaku main <i>game</i> nya bu
24	ORTU	Iye nak
25	P	Kalau begitu saya pamit dulu bu, terima kasih banyak bu
26	ORTU	Iye sama-sama nak, saya juga terima kasih
27	P	Iye mariki bu, Assalamu alaikum
28	ORTU	Waalikumussalam

LAMPIRAN 8 : LEMBAR EVALUASI DIRI

LEMBAR EVALUASI DIRI

1. Tuliskan keadaan diri anda sebelum dan setelah mengikuti kegiatan teknik kontrak perilaku untuk mengurangi intensitas bermain *game online*.

Sebelum mengikuti kegiatan kontrak perilaku, saya :

Saya bermain game online setiap hari di rumah dan di sekolah paling sedikit 5 jam perhari.

Setelah mengikuti kegiatan teknik kontrak perilaku, saya :

Saya bermain game online sudah jarang. Di rumah atau di sekolah.

2. Tuliskan komentar anda mengenai pelaksanaan teknik kontrak perilaku

Baik, tidak memaksa.

3. Tuliskan manfaat yang anda peroleh setelah mengikuti kegiatan teknik kontrak perilaku

- Saya sudah jarang bermain game online.
- Saya menyalurkan hobi kembali.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Alamat: Jalan Tamalate 1 Tidung Makassar KodePos 90222
Telepon (0411) 884457 Fax. ((0411) 88307

SURAT KETERANGAN

No. 133/10364.4/KM/2018

Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB), dengan ini menyatakan bahwa Mahasiswa:

Nama : Muh. Hajar Isman
NIM : 1444041011
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S1)

Telah memenuhi persyaratan untuk mengajukan judul penelitian dalam rangka penulisan skripsinya. Surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk mendapatkan bimbingan dari dosen Penasehat Akademik atas rencana judul penelitiannya yang dapat dipilih dari judul-judul berikut:

1. Analisis Perilaku Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMAN 8 Gowa).
2. Penerapan Teknik Kontrak Perilaku untuk Mengurangi Perilaku Kecanduan Game Online pada siswa di SMAN 8 Gowa (*Single Subject Research*).
3. Analisis Perilaku Siswa yang suka nongkrong di kantin dan Penanganannya (Studi Kasus di SMAN 8 Gowa).

Makassar,

Agustus 2018

Ketua Jurusan,

Drs. H. Muhammad Anas, M.Si
NIP. 196012131987031005



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 863076

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 3724/UN.36.4/LT/2018
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

09 Agustus 2018

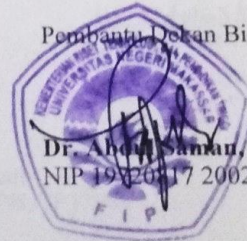
Yth : 1. **Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd**
2. **Dr. Abdullah Siring, M.Pd**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Nomor : 0132/UN.36.4.4/KM/2018, tanggal 07 Agustus 2018, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Muh Hajar Isman	1444041011	Psikologi Pendidikan dan Bimbingan	<i>Analisis Perilaku Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMAN 8 Gowa)</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Pembantu Dekan Bid. Akademik



Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons
NIP 19720117 200212 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
Kampus Tidung UNM tlp.884457-883076 fax (0411)883076
Laman : www.unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada hari Senin, 5 November 2018 maka usulan penelitian untuk skripsi saudara(i) :

Nama : Muh Hajar Isman
Nim : 1444041011
Jurusan/Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/ Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Analisis Perilaku Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)

Telah dilakukan perbaikan/ penyempurnaan sesuai usul/ saran pembahas utama dan para peserta seminar maka usulan penelitian untuk skripsi saudara(i) diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahap selanjutnya.

Makassar, November 2018

Disetujui Oleh Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd
NIP. 19601231 1987021 005

Pembimbing II

Dr. H. Abdullah Siring, M.Pd
NIP. 19541015 197903 1 004

Mengetahui,
PD. L FIP UNM

Dr. Abdul Saman, M.Si, Kons
NIP. 19620310 198703 2 002

Disahkan Oleh:
Ketua Jurusan PPB FIP UNM

Drs. H. Muhammad Anas, M.Si
NIP. 19800805 200501 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222

Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457

Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 5380/UN.36.4/LT/2018

05 November 2018

Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : **Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan**
Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sulawesi Selatan

Di –
Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Muh Hajar Isman
N I M : 1444041011
Jurusan/ Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Judul Skripsi : *Analisis Perilaku Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Sungguminasa)*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dekan Bid. Akademik

Dr. **Abdul Saman, M.Si.,Kons**

NIP 197108172002121001

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 29 November 2018

K e p a d a

Nomor : 070/985 /BKB.P/2018

Lamp : -

Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth. Ka. SMP Negeri 2 Sungguminasa

Di-

T e m p a t

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel
Nomor: 8976/S.01/PTSP/2018 tanggal 27 November 2018 tentang Rekomendasi Penelitian..

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **MUH HAJAR ISMAN**
Tempat/Tanggal Lahir : Sungguminasa, 02 Mei 1996
Jenis kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Malino Borong, Kel. Borongloe

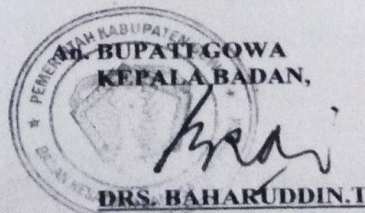
Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**ANALISIS PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA)**"

Selama : 03 Desember 2018 s/d 14 Januari 2019
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



DRS. BAHARUDDIN.T

Pangkat : Pembina Utama Muda

NIP : 19600124 197911 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar;
4. Yang bersangkutan;



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA

Alamat : Jalan Andi Mallombasang No. 1 Telp. 0411-865571 Sungguminasa
website : www.smpnegeri2sungguminasa.net, Email : smpnduasungguminasa@yahoo.com
NSS : 201190301002., NPSN : 40301060



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: **12** /DISDIK-GW/SMPN.02/PL/I/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd**
NIP : 197704242006041013
Pangkat/Gol. : Penata TK. I, III/d
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Sungguminasa

Menerangkan Bahwa :

Nama : **MUH HAJAR USMAN**
Tempat Tanggal Lahir : Sungguminasa 02 Mei 1996
NIM : 1444041011
Jurusan/Program Studi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan/BK
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

Telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sungguminasa, terhitung mulai tanggal 03 Desember 2018 s/d 14 Januari 2019 dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir (Skripsi) yang berjudul "*ANALISIS PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 2 SUNGGUMINASA* "

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sungguminasa, 14 Januari 2019
Kepala Sekolah,

Muhammad Irfan Mahmud, S.Pd
NIP. 197704242006041013

FOTO KEGIATAN



Kegiatan Observasi



Wawancara dengan Kasus



Wawancara dengan teman sebaya si Kasus



Wawancara dengan Wali Kelas si Kasus



Wawancara dengan Guru BK



Wawancara dengan Orang Tua si Kasus



Wawancara dengan Kasus (pembuatan kontrak perilaku)



Wawancara dengan Kasus (Evaluasi kegiatan)

RIWAYAT HIDUP



Muh. Hajar Isman, Lahir di Sungguminasa Kab. Gowa pada tanggal 02 Mei 1996. Merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak M. Jufri dan Ibu Rabati. Penulis beragama Islam. Penulis menempuh pendidikan di TK Aisyah Bustanul Atfal II Sungguminasa, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN Centre Mawang dan tamat pada tahun 2008, kemudian ditahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sungguminasa dan lulus pada tahun 2011 lalu masuk di SMA Negeri 1 Sungguminasa dan lulus pada tahun 2014. Kemudian pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Makassar pada Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB) dengan Program Studi Bimbingan dan Konseling, melalui jalur tes/ jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama mengikuti proses di perkuliahan, penulis pernah mengikuti organisasi HIMA PPB FIP UNM Periode 2016-2017.