



SKRIPSI

**ANALISIS KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENANGANANNYA
(STUDI KASUS DI SMP NEGERI 6 BANGKALA
KABUPATEN JENEPONTO)**

RAHMAT WAHYU HIDAYATULLAH

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



**ANALISIS KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN PENANGANANNYA
(STUDI KASUS DI SMP NEGERI 6 BANGKALA
KABUPATEN JENEPONTO)**

SKRIPSI

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

OLEH:

**RAHMAT WAHYU HIDAYATULLAH
1444042030**

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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RAHMAT WAHYU H**
NIM : 1444042030
Jurusan/Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Analisis Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto)

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 hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, Maret 2019
Yang Membuat Pernyataan

RAHMAT WAHYU H
1444042030

MOTO

Time for Change and Believe in Yourself.

(RAMA)

**Kuperuntukkan karya tulis ini kepada:
Ayahanda Abd. Munir Hafid dan Ibunda Hj. Rosnadi tersayang sebagai wujud
pengabdianku dan rasa hormatku atas keikhlasan, pengorbanan, dan restu
yang telah diberikan kepadaku selama ini**

ABSTRAK

RAHMAT WAHYU. H, 2019. Analisis Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto. Dibimbing oleh Dr. Abdul Saman, M.Si. dan Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud M,Pd. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kecanduan bermain *game online* pada siswa. Tujuan penelitian untuk mengetahui 1).Gambaran kecanduan bermain *game online* korea di SMPN 6 Bangkala? 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* di SMPN 6 Bangkala 3) Upaya penanganan kecanduan bermain *game online* pada siswa di SMP N 6 Bangkala. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *case study*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII sebanyak 1 orang yang teridentifikasi memiliki kecanduan bermain *game online* yang tinggi. Pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara dan pedoman observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Kecanduan bermain *game online* yang dilakukan oleh FL adalah bermain *game online* dengan melebihi batas dari waktu yang telah ditetapkan yaitu di atas 5 jam. Di lingkungan sekolah pun, FL menggunakan waktu belajar untuk bermain *game online*. Selain itu, FL merasa pusing ketika tidak bermain *game online* dan dengan bermain game, FL memiliki semangat dan merasa senang. 2) Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain *game online* FL yaitu keinginan yang kuat dari FL untuk menyelesaikan game yang dimainkannya, suasana kompetitif ketika bermain *game online* kurangnya kontrol keluarga dan tidak adanya aktivitas sepulang sekolah. 3) Penanganan kecanduan bermain *game online* pada konseli dilakukan dengan menggunakan teknik restrukturisasi kognitif terdiri atas 6 tahap yaitu *rational treatment*, identifikasi pikiran kedalam situasi, Pengenalan dan latihan *coping thought*, Peralihan pikiran negative ke *coping thought*, Latihan penguatan positif, dan evaluasi. Setelah intervensi diberikan, terjadi perubahan pikiran konseli dari irrasional ke rasional

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Analisis kecanduan *game online* dan penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jenepono)”. Tak lupa pula shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW yang telah mengantarkan kita dari gelap gulita menuju cahaya Islam yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini, tidak luput dari berbagai hambatan yang telah memberikan hikmah dan mendorong penulis untuk berusaha secara maksimal. Namun berkat bimbingan dan motivasi serta bantuan dari berbagai pihak, segala hambatan dan tantangan yang di hadapi dapat teratasi. Oleh karena itu maka sepantasnya penulis menyampaikan ucapan banyak terimakasih kepada yang terhormat Bapak Dr. Abdul Saman, M. Si. Kons. sebagai pembimbing I dan Dr. Abdullah Sinring, M. Pd sebagai pembimbing II yang dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang berharga bagi penulis selama menyusun skripsi.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Husain Syam, M. TP, Rektor Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons. sebagai Dekan dan Wakil Dekan I; Drs. Muslimin, M.Ed sebagai Wakil Dekan II; Dr. Pattaufi, M.Si sebagai Wakil Dekan III; dan Dr. Purwoto, M.Pd sebagai Wakil Dekan IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan selama proses pendidikan dan penyelesaian studi.
3. Drs, H. Muhammad Anas, M.Si sebagai ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan dan Syahril Buchori, S.Pd, M.Pd sebagai sekertaris Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak/Ibu dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan berbagai macam beka ilmu pengetahuan yang tak ternilai dibangku perkuliahan

5. Para staf jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan
6. Bapak Dr. Abdullah Pandang, M. Pd sebagai penguji I dan Bapak Dr. Usman, M. Si sebagai penguji II yang dengan penuh perhatian memberikan kritik dan saran sebagai proses penyempurnaan skripsi ini.
7. Ibu Samsiani, S.Pd. M.Si. sebagai kepala sekolah, Ibu Dra. Nur Aisyah Sebagai guru BK di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto yang telah memberikan informasi dan bantuan kepada penulis selama melakukan penelitian
8. Teristimewa kepada Ayahanda Abdul Munir dan Ibunda Rosnadi yang tulus dan ikhlas melahirkan, merawat dan membesarkan penulis sampai saat ini dan menjadi pembimbing hati nomor satu, bimbingan arahan dan doa kalian akan selalu tertanam dalam hati selamanya.
9. Kepada para Paman dan Tante serta sepupu-sepupu yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat disela-sela aktifitas penulis.
10. Teman-teman dan sahabat seperjuangan diperkuliahan: Arman, Dayat, Yuda, Tamrin, Sarip, Enal, Rido, Iqbal, Lukman, Dwi, Rian, Hajar, Aan, Rahma, Amma, Uci, Jeje, Reka, Heri, Sulis, Uswah, Ekki, Risqa, Novi, Uga, Memes, Husnul, Ria, Vivi, Fitri, Yengki, Syani, Ame, Ida, Fira, Kiki, Nanang, Dewi, Ulfa, yang senantiasa menyemangati penulis selama proses penulisan skripsi

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan oleh Bapak dan Ibu serta semua pihak yang telah membantu dalam skripsi ini, penulis mendoakan semoga mendapat balasan yang berlipat gandadan menjadi amal sholeh di hadapan Allah SWT. Dan dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembacanya, khususnya bagi pemerhati pendidikan. Amin ya Robbal Alamin.

Makassar, Maret 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	9
1. Konsep Dasar Kecanduan Game Online	9
a. Pengertian Kecanduan Game Online	9
b. Aspek-aspek Kecanduan Game Online	11
c. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Game Online	15
d. Dampak Kecanduan Game Online	17
2. Analisis Masalah Kecanduan Game Online	20
3. Penanganan Kecanduan Game Online Pada Siswa	27
B. Kerangka Konseptual	33

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Kehadiran Peneliti	36
C. Fokus dan Deskripsi Fokus	36
D. Subjek Penelitian	37
E. Sumber Data	38
F. Prosedur Pengumpulan Data	39
G. Analisis Data	42
H. Pengecekan Keabsahan Data	44
I. Tahapan Penelitian	46

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
1. Gambaran Kecanduan Bermain Game <i>Online</i>	49
2. Faktor Penyebab Kecanduan Bermain Game <i>Online</i>	56
3. Penanganan Kecanduan Bermain Game <i>Online</i>	58
B. Pembahasan	69

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------	----

LAMPIRAN	83
-----------------	----

RIWAYAT HIDUP	
----------------------	--

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Nama Gambar	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	34

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Nama Lampiran	Halaman
1.	Jadwal Pelaksanaan	86
2.	Rencana Pelaksanaan	87
3.	Skenario Penelitian	88
4.	Pedoman Wawancara	89-91
5.	Reduksi Data	90-92
6.	Dokumentasi Kegiatan	93-98
7.	Pengusulan Judul	99
8.	Pengesahan Judul	100
9.	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi	101
10.	Surat Penunjukan Pembimbing	102
11.	Pengesahan Usulan Penelitian	103
12.	Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian	104
13.	Surat Izin Penelitian dari UPT P2T BKPMMD SUL-SEL	105
14.	Surat Izin Penelitian dari Badan KESBANG dan POLITIK Kabupaten Jeneponto	106
15.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Pengguna internet di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, *notebook*, ataupun melalui *gadget*. Salah satu produk yang setiap waktu digemari oleh kalangan remaja saat ini adalah game mobile (*online*) khususnya di Indonesia. Menurut laporan Super Data (Pitaloka, 2013), rata-rata pengguna *smartphone* bermain game mobile (*online*) sebanyak 3 kali sehari, dengan rentan waktu 1-5 jam perhari.

Realitas mewabahnya demam *online*, para *vendor* game mulai mengembangkan teknologi permainan. *Game* yang semula berbasis personal komputer dan dimainkan sendiri menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain di seluruh dunia dengan syarat terhubung dengan internet. Berbeda dengan permainan *game multiplayer* versi lama yang mengharuskan teman atau lawan berada dalam suatu jaringan, permainan online lebih fleksibel. *Game online* dapat dimainkan dengan siapa pun di belahan dunia lain dengan syarat harus sama-sama terhubung dengan internet. Keadaan ini memang membuka peluang lebih besar untuk berkenalan dengan teman baru yang memiliki minat yang sama.

Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, baik yang berbasis *offline* maupun *online*, dan sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *online game*, *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui internet (Young, 2009). Game fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan game biasa (seperti *game offline*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun kenyataannya, permainan tersebut justru menjadi suatu hal yang menghegemoni dan menimbulkan kecanduan itu merupakan disfungsi bagi individu itu sendiri.

Fenomena bermain *game online* di Indonesia, tidak hanya dilakukan oleh remaja akan tetapi orang dewasa pun memainkannya. Karena kemudahan untuk memainkan itu membuat para pemain *game online* bisa mengaksesnya dengan cepat dan tidak mengenal tempat dan waktu.

Game online berdampak pada penyusuaian sosial yang buruk. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada ketergantungan fungsi psikologis dan sosial serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntutan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejolak emosi, juga konflik frustrasi (Ningrum,2013).

Penelitian yang dilakukan oleh McShaffry (Puspitosari dan Ananta, 2009) pada sekelompok pemain (pecandu) judi yang diperiksa dengan menggunakan PET scan, ditemukan ada peningkatan dopamin di dalam otak. McShaffry menganalogkan kecanduan game dengan kecanduan pada permainan judi. Akan tetapi, peneliti lain yaitu Meunier (Puspitosari dan Ananta, 2009) menyebutkan bahwa apa yang dikatakan oleh McShaffry belum diketahui secara pasti, bahkan di dalam komunitas ilmiah sekalipun. Apalagi dopamin sendiri bisa meningkat ketika seseorang melakukan sesuatu secara berulang, terutama suatu kegiatan yang sifatnya semakin lama menjadi semakin sulit atau kompleks

Berdasarkan dampak *game online* seperti digambarkan mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi game dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi game tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya.

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunanya adalah remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan

suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain

Melisa (2012) menjelaskan bahwa kecanduan dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul seperti penggemar *game* seharian dan sering menonton dalam jangka waktu yang lama (lebih dari empat jam). Intensitas waktu ini merupakan acuan yang digunakan dalam mengukur tingkat kecanduan *game online* yang dialami oleh siswa. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain

Game online menjadi hal yang sangat penting bagi para *gamers* yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain *game online* ucapan-ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para pemain *game online*. Maka tidak heran bila peneliti melihat para pecandu *game online* menganggap *game centre* sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum,

mandi bahkan sampai tidur di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para pemain *game online* lupa dengan tugas-tugasnya serta kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan.

Munculnya berbagai macam permainan *game online*, sebagian besar berasal dari pihak pelajar, mahasiswa atau masyarakat karena pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak dari permainan *game online*, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain *game online* adalah untuk sekedar hiburan dan menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang telah dilaluinya sebelumnya. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun nonpelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut. Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari bermain *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Giandi, Mustikasari dan Suprpto (2017) mengemukakan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, setiap tahun jumlah pemain game naik sekitar 33% dari tahun 2016. Pada tahun 2017 pengguna *game online* mencapai 6,5 juta orang, dari semula berjumlah 6 juta pengguna pada tahun 2016. Penelitian di empat kota yaitu Manado, Medan, Yogyakarta dan

Pontianak, yang dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya dan Suteja (2012) yang diambil dari beberapa sekolah SMP dan SMA, dari 1477 remaja yang bermain *game online*, 14,96% remaja bermain selama 1 jam, 42,78% bermain 2-3 jam, 20,37% bermain 4-5 jam bermain *game online* dan sebanyak 10,15% bermain 5-7 jam. Selanjutnya, penelitian Ragil (2011) yang dilakukan di Malang, dari total 50 responden remaja, ada sekitar 48% remaja mengalami kecanduan bermain *game online*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wibisono (2009) di Yogyakarta menjelaskan bahwa *game online* menyebabkan pelajar malas belajar, belajar berantakan, sehingga prestasi akademik menurun. Penelitian kualitatif lainnya yang dilakukan Yovanka (2008) menyatakan bahwa pada kelompok pelajar yang kecanduan *game online* memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah daripada yang bermain hanya sebagai hiburan semata. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya menyebabkan banyak pemain *game online* yang memilih untuk tidak masuk belajar (bolos) dan menghindari pekerjaan, seperti tugas yang diberikan oleh guru.

Survei yang dilakukan di SMP Negeri 6 Bangkala pada tanggal 1 Juli 2018 untuk mengidentifikasi masalah diperoleh informasi bahwa terdapat siswa yang terindikasi kecanduan *game online*. Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap guru Bimbingan dan Konseling (BK) di sekolah yang mengungkapkan bahwa terdapat siswa yang memiliki kecenderungan bermain *game online*. Siswa tersebut adalah FL yang duduk di kelas VIII. Menurut guru BK, FL sering kedatangan bermain *game online* pada saat jam pelajaran berlangsung. Selanjutnya,

hasil wawancara peneliti pada FL terungkap bahwa setiap bermain game, FL bermain kurang lebih 4 jam dalam sehari, bahkan lebih, Sedangkan dalam sehari, FL bermain lebih dari 3 kali

Selain itu, penulis juga mengadakan pengamatan awal (observasi) pada tanggal 2 Juli 2018 dimana hasil yang diperoleh yaitu FL bermain *game online* dengan menggunakan media *handphone* pada saat jam pelajaran dengan mencuri-curi waktu bermain game, nongkrong di warung atau kantin hanya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang kecanduan siswa terhadap *game online* (studi tentang siswa yang bermain *game online* di SMP Negeri 6 Bangkala) yang bisa menjadi satu rumusan ilmiah yang menggambarkan realitas sosial para pemain *game online* terkait dengan permainan yang digemarinya dan perkembangan mental sosial yang dijalaninya dengan judul "Analisis Kecanduan *Game online* (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto)"

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kecanduan *game online* pada siswa FL di SMP Negeri 6 Bangkala?
2. Apa sajakah faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* siswa FL di SMP Negeri 6 Bangkala?

3. Bagaimanakah penanganan kecanduan *game online* siswa FL yang dilakukan oleh guru BK di SMP Negeri 6 Bangkala?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* siswa FL di SMP Negeri 6 Bangkala
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* siswa FL di SMP Negeri 6 Bangkala
3. Untuk mengetahui penanganan kecanduan *game online* siswa FL yang dilakukan oleh guru BK di SMP Negeri 6 Bangkala

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoretis
 - a) Bagi akademisi, sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi pendidikan dan bimbingan berkaitan dengan kecanduan *game online*.
 - b) Bagi peneliti, menjadi acuan atau referensi untuk melanjutkan dan menerapkan penelitian ini jika nantinya terjun ke dalam dunia pendidikan sebagai pembimbing/konselor.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru pembimbing, menjadi masukan dalam mengidentifikasi siswa yang mengalami kecanduan *game online* sekaligus memberikan layanan bimbingan dan konseling secara intensif sehingga tidak berdampak negatif terhadap kemampuan belajar dan prestasinya.
- b) Bagi wali kelas, sebagai masukan dalam melakukan pengawasan terhadap anak walinya sekaligus kerja sama dengan guru pembimbing dalam penanganan siswa yang mengalami kecanduan *game online*.
- c) Bagi siswa, sebagai masukan tentang pentingnya memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling guna mengatasi kecanduan *game online* yang dapat dialami setiap saat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Kecanduan *Game online*

a. Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bus dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi dalam hal ini *game online*.

Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi (Ulfa 2017). Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik. Dalam permainan *game online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat remaja terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *game*

online pada remaja menjadi berlebihan yang mengakibatkan remaja kecanduan *game online*

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online* dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Imanuel, 2009).

Bermain *game online* membuat siswa merasa senang karena mendapat “kepuasan psikologi”. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan pada permainan yang bersifat soliter. Kepuasan yang diperoleh dari bermain game membuat siswa menjadi semakin betah menggandrungi *game online*

Malahayati (2012: 24) menjelaskan bahwa:

Kebiasaan bermain *game online* adalah kesenangan bermain game karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Kebiasaan bermain *game online* dapat dilihat dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan tersebut dalam satu minggu dan seberapa lama waktu yang digunakan untuk setiap permainan

Hanum (2016) menjelaskan siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan frekuensi satu sampai dua hari dalam satu minggu dan

kurang dari tiga jam perhari sekali permainan masih dikategorikan normal dan siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dengan frekuensi lebih dari empat hari bermain dalam satu minggu dan empat jam per-hari sekali permainan dikategorikan sedang. Kemudian siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online*, dengan frekuensi setiap hari bermain dan 6 jam per-hari sekali permainan maka dikategorikan berlebihan. Sehingga menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi belajar dan apabila dilakukan secara terus menerus relatif mengalami kecanduan.

Berdasarkan definisi-definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.

b. Aspek-aspek Kecanduan *Game online*

Lemmens dkk (2009) menyebutkan ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu :

1) *Salience*

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

2) *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

3) *Mood modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

4) *Withdrawal*

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

5) *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa control.

6) *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

7) *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Sedangkan menurut Chen (2008) dengan menggunakan lima aspek sebagai aspek kecanduan, yaitu:

1) *Tolerance.*

Menunjuk pada batas toleransi dalam melakukan aktivitas bermain *game online*, individu yang kecanduan *game online* mengalami pelebaran batas toleransi dari hari ke hari demi mencapai tingkat kepuasan.

2) *Compulsion.*

Menunjuk pada penggunaan *game online* yang sifatnya berulang-ulang, menimbulkan pikiran dan perilaku terobsesi dengan penggunaan *game online*.

3) *Withdrawal symptom*

Individu mengalami kesulitan untuk berhenti atau mengendalikan aktivitasnya yang berhubungan dengan *game online*.

4) *Health-related problems*

Tetap menggunakan *game online* meskipun mengetahui masalah-masalah yang dapat muncul terkait dengan penggunaan *game online*, aktivitas bermain *game online* yang lama dapat berdampak pada kesehatan.

5) *Time management*

Berkaitan dengan penggunaan waktu individu yang lebih banyak dihabiskan untuk melakukan aktivitas bermain *game online*, biasanya hal-hal yang dilakukan di luar kepentingan pekerjaan atau akademis, seperti penelusuran website baru atau *file download*.

Sementara itu, Lee (2011) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni:

- 1) *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Penggunaan berlebihan yang dimaksud yaitu bermain game dengan melebihi batas waktu kurang lebih 5 jam dalam sehari. Intensitas bermain game juga menjadi dasar dalam penggunaan game yaitu lebih dari 3 kali dalam sehari. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- 2) *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.
- 3) *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari

mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

- 4) negatif *repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bentuk dari kecanduan *game online* adalah adanya perilaku yang menonjol, toleransi adalah proses aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya, lalu modifikasi suasana hati, penarikan substansi, kambuh setelah masa kontrol merupakan aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol, kemudian adanya konflik, dan masalah, bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu membuat individu menjadi menarik diri, dorongan untuk bermain secara terus menerus.

Berdasarkan ketiga teori tersebut, peneliti menggunakan teori Lemmens karena uraian dari bentuk-bentuk kecanduan *game online* yang dikemukakan lebih spesifik seperti adanya aspek *saliance*, *mood modification*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Dimana pada teori Lemmens juga lebih spesifik dalam hal

pengertian tiap bentuknya sehingga lebih memudahkan peneliti untuk membuat aitem dalam skala dibanding menurut Chen dan Lee.

c. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game online*

Immanuel (2009) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu (eksternal) menyebabkan terjadinya kecanduan (adiksi) remaja terhadap *game online*.

1) Faktor Internal

- a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- d) Kurangnya *self kontrol* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

2) Faktor Eksternal

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternative bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c) Harapan orang tua yang tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* menurut Immanuel (2009) ada dua, yaitu internal dan eksternal. Faktor Internal meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas yang penting, kurangnya *self control* dalam diri, dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik. Dalam hal ini penulis memilih faktor hubungan sosial dimana individu yang memiliki hubungan sosial yang baik mengetahui pola-pola perilaku yang bisa diterima dalam berbagai situasi sosial serta mampu menerapkannya sesuai dengan tuntutan sosial yang dihadapi (Hurlock, 2007). Untuk bisa berhubungan dan berinteraksi secara baik didalam kelompok atau masyarakat manusia membutuhkan kemampuan kemampuan sosial yang sering disebut sebagai kompetensi sosial.. Menurut Hair (2001) kurangnya kompetensi sosial dapat mengakibatkan perilaku yang negatif. Salah satu perilaku negatif yang ditimbulkan adalah kecanduan *game online*, remaja yang kurang memiliki kompetensi sosial akan mengalihkan kegiatan yang lebih menyenangkan yaitu dengan bermain *game online*.

d. Dampak *game online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam bermain *game online*.

1) Dampak Positif

Pitaloka (2013) menjelaskan beberapa dampak positif bermain *game online* yaitu

- a) Lebih berkonsentrasi.
- b) Memotivasi siswa.
- c) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
- d) Melatih kerjasama.
- e) Menghilangkan Stress

Bermain *game online* mempunyai beberapa dampak positif yang pertama lebih berkonsentrasi, karena beberapa game menuntut untuk berkonsentrasi, artinya seseorang dapat berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Bermain game sekitar 20 menit sebelum belajar dapat memancing konsentrasi dalam belajar. Kemudian *game online* juga dapat memotivasi siswa, bagi seseorang yang merasa lelah karena melakukan kegiatan belajar selama sehari maka akan merasa

bosan, jadi siswa memilih untuk bermain *game online* agar rasa kelelahannya berkurang, ketika siswa sudah merasa fit maka mereka akan bersemangat kembali untuk melakukan kegiatan belajar.

Bermain *game online* juga mampu meningkatkan kecepatan dalam mengetik, karena beberapa *game online* mengharuskan player untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara. Kemudian ketika seseorang sedang bermain *game online*, mengharuskan seorang pemain yang satu dengan yang lainnya untuk saling bekerja sama untuk mengalahkan lawannya. Sehingga dengan bermain *game online* dapat melatih kerjasama yang baik antar sesama teman.

Dampak positif yang paling umum dalam bermain *game online* yakni mampu menghilangkan stress, ketika kita mempunyai masalah lalu sebagian orang melampiaskannya dengan bermain *game online* masalahpun akan sedikit terlupakan karena kita fokus terhadap permainan dalam *game online* yang kita mainkan dan ketika siswa mengalami stress karena tugas sekolah yang menumpuk biasanya siswa juga melampiaskan dengan bermain *game online* untuk beberapa saat

2) Dampak Negatif

Beberapa dampak negatif bermain *game online* menurut Pitaloka (2013) adalah sebagai berikut:

- a) Menimbulkan efek ketagihan.
- b) Mengganggu kesehatan.
- c) Pemborosan.

- d) Lupa segala hal.
- e) Berkurangnya sosialisasi

Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif. Dampak negatif dari bermain *game online* seperti disebutkan di atas bahwa bermain *game online* dapat menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata dan juga efek ketagihan semacam ini dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk bermain *game online* diwarnet, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain game.

Bermain *game online* dapat mengganggu kesehatan, karena seseorang yang bermain game dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan pasif dan juga bila seseorang bermain game dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain game dikhawatirkan seseorang itu akan mengidap Repetitive Strain Injury (RSI) atau nyeri sendi. Kemudian bermain *game online* juga dapat mengakibatkan pemborosan, karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya

Bermain *game online* dapat melupakan segala hal, karena seseorang yang kecanduan *game online* akan lupa jadwal makan, lupa tidur, dan kekurangan olah raga sehingga mudah terserang penyakit. Bermain *game online* juga mengakibatkan berkurangnya sosialisasi, karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua itu seseorang biasanya lebih menyita waktu depan game yang dia sukai,

dan akibatnya tidak ada rasa ingin bermain dengan orang lain dan hanya menikmati kesendirian di depan game tersebut. Hal ini dapat berakibat negatif bagi pergaulannya.

2. Analisis Masalah Kecanduan *Game online*

Perkembangan *game online* yang semakin pesat dan dilakukan terus menerus akan mengakibatkan adiksi. Adiksi didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan. Kim (2009) menyatakan bahwa adiksi merupakan perilaku ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktivitas. Menurut Dodes (Yee (2002), ada dua jenis adiksi yaitu adiksi fisik (kecanduan terhadap alkohol atau kokain) dan adiksi non fisik (kecanduan terhadap *game online*). Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah *game addiction*

Jika ditelisik lebih jauh mengenai perilaku kecanduan *game online*, kita dapat menggunakan landasan atau pendekatan behaviour untuk menganalisis perilaku kecanduan *game online*. Teori behavior dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Pada penelitian ini, perilaku kecanduan merupakan respons dari stimulus-stimulus yang berasal dari luar individu sehingga membentuk *addiction*

Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional, behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan.

Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku kecanduan *game online*. Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

Salah satu bentuk analisis perilaku yang digunakan dalam membedah kecanduan *game online* yaitu dengan menggunakan teori Stimulus-Organisme-Respon. Teori ini muncul pada tahun 1930-an. Pada tahun tersebut, lahir suatu model klasik komunikasi yang banyak mendapat pengaruh teori psikologi, Teori S-O-R singkatan dari *Stimulus-Organism-Response*. Objek material dari psikologi dan ilmu komunikasi adalah sama yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen : sikap, opini, perilaku, kognisi afeksi dan konasi.

Asumsi dasar dari teori ini adalah: media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. *Stimulus Response Theory* atau *S-R theory* memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula. Pada dasarnya sebagai manusia kemampuan kita sangat terbatas untuk berhubungan dengan lingkungan kita serta dengan sesama

kita. Secara fisiologis, setidaknya-tidaknya kita hanya memiliki lima alat indera. Fenomena lingkungan itu yang terkandung dalam banyak penjelasan psikologis, termasuk penjelasan teoritis di luar kecenderungan behaviorisme, adalah konsep stimuli sebagai satuan masukan alat indera. Akan tetapi, apa yang membuat objek itu sebagai stimulus bukanlah karena ia ada dalam lingkungan manusia akan tetapi karena ia diterima sebagai satu satuan yang dapat diterima oleh alat indera manusia.

Stimuli memberikan alat input kepada alat indera dan akibatnya memberikan data yang dipergunakan dalam penjelasan tentang perilaku manusia. Hal ini memberikan gambaran bahwa manusia adalah makhluk yang peka terhadap rangsangan di lingkungannya, secara alamiah memang berlaku hukum ada aksi maka ada reaksi. Teori S-O-R menjelaskan bagaimana suatu rangsangan mendapatkan respon. Tingkat interaksi yang paling sederhana terjadi apabila seseorang melakukan tindakan dan diberi respon oleh orang lain. Menurut Fisher (Farozin, 2004) istilah S-R kurang tepat karena adanya intervensi organisme antara stimulus dan respon sehingga dipakai istilah S-O-R (Stimulus-Organisme-Respon). Teori S-O-R beranggapan bahwa organisme menghasilkan perilaku jika ada kondisi stimulus tertentu pula. Jadi efek yang timbul adalah reaksi khusus terhadap stimulus.

Hosland, et al (Ghufron dan Risnawita, 2013) mengatakan bahwa proses perubahan perilaku pada hakekatnya sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- a. Stimulus (rangsang) yang diberikan pada organisme dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus tersebut tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif mempengaruhi perhatian individu dan berhenti disini. Tetapi bila stimulus diterima oleh organisme berarti ada perhatian dari individu dan stimulus tersebut efektif.
- b. Apabila stimulus telah mendapat perhatian dari organisme (diterima) maka ia mengerti stimulus ini dan dilanjutkan kepada proses berikutnya.
- c. Setelah itu organisme mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesiapan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap).
- d. Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut (perubahan perilaku).

Selanjutnya teori ini mengatakan bahwa perilaku dapat berubah hanya apabila stimulus (rangsang) yang diberikan benar-benar melebihi dari stimulus semula. Stimulus yang dapat melebihi stimulus semula ini berarti stimulus yang diberikan harus dapat meyakinkan organisme. Dalam meyakinkan organisme ini, faktor *reinforcement* memegang peranan penting.

Proses perubahan sikap tampak bahwa sikap dapat berubah, hanya jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Mengutip pendapat Hovland, Janis dan Kelley (Corey, 2015) yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variabel penting yaitu:

- a. perhatian

- b. pengertian, dan
- c. penerimaan.

Teori ini mendasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung kepada kualitas rangsang (*stimulus*) yang berkomunikasi dengan organisme. Artinya kualitas dari sumber komunikasi (*sources*) misalnya kredibilitas, kepemimpinan, gaya berbicara sangat menentukan keberhasilan perubahan perilaku seseorang, kelompok atau masyarakat.

Jika ditelaah lebih jauh, ada tiga variabel penting dalam menelaah perilaku kecanduan *game online* yang dirumuskan dalam teori S-O-R. Secara interpretatif membuka media handphone merupakan stimulus yang akan ditangkap oleh organisme. Proses komunikasi yang dalam artian penggunaan handphone untuk membuka *game online* akan berlangsung jika ada perhatian dari individu. Proses berikutnya individu mengerti. Kemampuan individu inilah yang melanjutkan proses berikutnya. Setelah individu mengolahnya dan menerimanya, maka terjadilah kesiapan untuk mengubah sikap. Dalam hal ini, perubahan sikap terjadi ketika individu memiliki keinginan untuk menggunakan *game online* secara terus menerus.

Pendekatan teori S-O-R lebih mengutamakan cara-cara pemberian imbalan yang efektif agar komponen kognisi dapat diarahkan pada sasaran yang dikehendaki. Sedangkan pemberian informasi penting untuk dapat berubahnya komponen kognisi. Komponen kognisi itu merupakan dasar untuk memahami dan mengambil keputusan agar dalam keputusan itu terjadi keseimbangan. Keseimbangan inilah yang merupakan system dalam menentukan arah dan

tingkah laku seseorang. Dalam penentuan arah itu terbentuk pula motif yang mendorong terjadinya tingkah laku tersebut. Dinamika tingkah laku disebabkan pengaruh internal dan eksternal.

Dalam teori S-O-R, pengaruh eksternal ini yang dapat menjadi stimulus dan memberikan rangsangan sehingga berubahnya sikap dan tingkah laku seseorang. Untuk keberhasilan dalam mengubah sikap maka komunikator perlu memberikan tambahan stimulus (penguatan) agar penerima berita mau mengubah sikap. Hal ini dapat dilakukan dalam berbagai cara seperti dengan pemberian imbalan atau hukuman. Dengan cara demikian ini penerima informasi akan mempersepsikannya sebagai suatu arti yang bermanfaat bagi dirinya dan adanya sanksi jika hal ini dilakukan atau tidak. Dengan sendirinya penguatan ini harus dapat dimengerti, dan diterima sebagai hal yang mempunyai efek langsung terhadap sikap. Untuk tercapainya ini perlu cara penyampaian yang efektif dan efisien.

Jika kita amati dari sisi keterpengaruhan, maka secara pragmatis penggunaan handphone sebagai media bermain *game online* mudah mempengaruhi kelompok remaja dibandingkan kelompok dewasa. Artinya, jika teori S-O-R kita hubungkan dengan keberadaan remaja, maka kekuatan rangsangan penggunaan handphone sebagai media bermain *game online* begitu kental dalam memantulkan respon yang sebanding. Sistem seleksi yang semestinya melalui proses penyaringan yang ketat terkalahkan oleh sifat mudah dipengaruhi. Akibatnya terjadi pergeseran implementasi teoritikal dari teori S-O-R menjadi teori S-R. Artinya, respon yang ditimbulkan sebagai konsekuensi adanya

stimulus penggunaan handphone sebagai media bermain *game online* yang diterima remaja tanpa melalui filter organisme yang ketat.

3. Penanganan Kecanduan *Game online* pada Siswa

Fenomena yang terjadi pada siswa yang kecanduan *game online* diakibatkan oleh cara berpikir yang irasional dan cara penafsiran suatu peristiwa sehingga mengakibatkan pemaknaan yang negatif terhadap peristiwa tersebut. Hal ini dapat dikaitkan dengan keyakinan diri mereka yang mana mereka kurang dalam kemampuan dirinya dalam mengendalikan keinginan untuk menggunakan waktu secara efektif dalam bermain game. Oleh karena itu peneliti menerapkan treatment yang berkaitan dengan pengubahan cara menafsirkan suatu peristiwa dan dan memaknai peristiwa tersebut. Untuk mengurangi penggunaan *game online* yang berlebihan pada siswa maka peneliti menggunakan salah satu teknik kognitif behavioral yaitu restrukturisasi kognitif.

a. Pengertian Restrukturisasi Kognitif

Pendekatan *Cognitive Behaviour Therapy* (CBT) adalah kombinasi antara terapi kognitif dengan terapi behavioral. Salah satu alternatif atau teknik dalam pendekatan CBT adalah teknik restrukturisasi kognitif. Menurut Corey (2015) teknik restrukturisasi kognitif adalah proses psikoterapi belajar untuk mengidentifikasi dan membantah pikiran irasional dan maladaptif. Restrukturisasi kognitif memusatkan perhatian kepada pada upaya mengidentifikasi mengubah kesalahan kognisi atau persepsi konseli tentang diri dan lingkungannya. Selanjutnya menurut Nursalim (2013) teknik restrukturisasi kognitif adalah teknik yang dilakukan untuk membantu konseli menetapkan hubungan antara persepsi

dan kognisinya dengan emosi dan perilakunya, dan untuk mengidentifikasi persepsi atau kognisinya yang salah atau merusak diri, dan mengganti persepsi atau kognisi tersebut dengan persepsi yang lebih meningkatkan diri.

Dalam proses terapeutik, menurut Meichenbaum (Corey, 2015) teknik restrukturisasi kognitif lebih memfokuskan konseli untuk menjadi sadar dengan kata-kata yang diarahkan pada dirinya sendiri. Prosesnya terdiri dari melatih konseli memodifikasi pembelajaran yang diberikan kepada dirinya sendiri sehingga konseli bisa menangani masalah yang mereka hadapi dengan lebih efektif.

Lebih lanjut, Erford (2016) menjelaskan bahwa strategi restrukturisasi kognitif didasarkan pada dua asumsi yaitu; 1) pikiran irasional dan kognisi defektif menghasilkan *self defeating behaviors* (perilaku disengaja yang memberikan efek negatif pada pikiran) dan 2) pikiran dan pernyataan tentang diri sendiri dapat diubah melalui perubahan pandangan dan kognisi personal. Dari asumsi tersebut diketahui bahwa dalam restrukturisasi kognitif, pikiran irasional dapat diubah menjadi pikiran yang lebih efektif untuk mendapatkan perilaku yang lebih positif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa restrukturisasi kognitif adalah proses pemberian bantuan kepada konseli dengan mengubah sudut pandang dan interpretasi negatif dengan pikiran dan tindakan yang lebih positif.

b. Tujuan Restrukturisasi Kognitif

Pendekatan kognitif behavioral dengan teknik restrukturisasi kognitif dapat digunakan dalam rangka membantu menangani berbagai masalah yang dihadapi individu seperti depresi, kecemasan, gangguan panik, atau dalam menghadapi masalah hidup lainnya seperti kematian, perceraian, kecacatan, pengangguran, dan stres. Menurut Nursalim (2011) tujuan restrukturisasi kognitif yakni berusaha mengubah pikiran atau pembicaraan diri. Dalam terapi restrukturisasi kognitif, konselor dan konseli bekerjasama untuk mengidentifikasi dan mengubah pola pikir dan perilaku negatif yang menyebabkan timbulnya gangguan fisik emosional (Erford, 2016).

Lebih lanjut, Corey (2015) menjelaskan bahwa tujuan dari restrukturisasi kognitif adalah memeriksa dan mengubah pikiran yang belum teramati dan negatif. Restrukturisasi kognitif memfokuskan pada distorsi kognitif yang berlebihan, seperti pola pikir semua atau tidak sama sekali, prediksi negatif, generalisasi berlebihan, melabeli diri sendiri, mengkritik diri sendiri, dan personalisasi. Bersama-sama konselor bekerja dengan konseli untuk mengatasi kurangnya motivasi yang seringkali berhubungan dengan kecenderungan bahwa konseli memandang permasalahannya sebagai sesuatu yang terlalu besar untuk dipecahkan

c. Pelaksanaan Restrukturisasi Kognitif

Menurut Cormier & Cormier (Nursalim, 2014) tahap-tahap restrukturisasi kognitif antara lain:

1) Rasional : tujuan dan tinjauan singkat prosedur

Rasional digunakan untuk memperkuat keyakinan konseli bahwa “pernyataan diri” dapat mempengaruhi perilaku, dan khususnya pernyataan-pernyataan diri negatif atau pikiran-pikiran menyalahkan diri dapat menyebabkan tekanan emosional. Suatu rasional dapat berisikan penjelasan tentang tujuan, gambaran singkat prosedur yang akan dilaksanakan, dan pembahasan tentang pikiran-pikiran diri positif dan negatif.

2) Identifikasi pikiran konseli dalam situasi problem

Setelah konseli menerima rasional yang diberikan, langkah berikutnya adalah melakukan suatu analisis terhadap pikiran-pikiran konseli dalam situasi yang mengandung analisis terhadap pikiran-pikiran konseli dalam situasi yang mengandung tekanan atau situasi yang menimbulkan kecemasan. Tahap ini dapat berisikan tiga kegiatan sebagai berikut :

- a) Mendeskripsikan pikiran-pikiran konseli dalam situasi problem. Dalam wawancara, konselor dapat bertanya kepada konseli tentang situasi-situasi yang membuatnya menderita atau tertekan dan hal-hal yang dipikirkan konseli ketika sebelum, selama, dan setelah situasi berlangsung.
- b) Memodelkan hubungan antara peristiwa dan emosi. Jika konseli telah mengenali pikiran-pikiran negatifnya yang mengganggu, konselor selanjutnya perlu menunjukkan bahwa pikiran-pikiran tersebut bertalian (memiliki mata rantai) dengan situasi yang dihadapi dan emosi yang dialami kemudian, dan konselor perlu meminta konseli untuk mencatat pertalian tersebut secara eksplisit. Jika konseli masih gagal untuk

mengenali pikirannya, konselor dapat memodelkan hubungan tersebut dengan menggunakan situasi konseli atau situasi yang berasal dari kehidupan.

- c) Pemodelan pikiran oleh konseli. Konselor dapat pula meminta konseli mengidentifikasi situasi-situasi dan pikiran-pikiran dengan memonitor dan mencatat peristiwa dan pikiran-pikiran dari wawancara konseling dalam bentuk tugas rumah. Dengan menggunakan data konseli tersebut, konselor dapat menetapkan manakah pikiran-pikiran negatif (merusak) dan manakah pikiran-pikiran yang positif (meningkatkan diri). Konselor dapat pula mencoba meminta konseli untuk memisahkan antara dua tipe pernyataan diri dan mengenali mengapa satu pikirannya negatif dan lainnya positif

3) Pengenalan dan latihan *coping thought* (CT)

Pada tahap ini, perpindahan focus dari pikiran-pikiran konseli yang merusak diri/mengalahkan diri menuju ke bentuk pikiran lain yang lebih konstruktif (pikiran yang tidak merusak diri). Pikiran-pikiran yang lebih konstruktif ini disebut sebagai pikiran yang menanggulangi (*coping thought=CT*) atau pernyataan yang menanggulangi (*coping statement=CS*) atau instruksi diri menanggulangi (*coping self instruction=CSI*). Semuanya dikembangkan untuk konseli. Pengenalan dan pelatihan CS tersebut penting untuk mendukung keberhasilan seluruh *cognitive restructuring*. ini dapat meliputi

- a) Penjelasan dan pemberian contoh-contoh CS. Konselor perlu memberikan penjelasan tentang maksud CS sejelas-jelasnya. Dalam penjelasan ini

konselor dapat memberi contoh cs sehingga konseli dapat membedakan dengan jelas antara cs dengan pikiran yang menyalahkan diri

- b) Pembuatan contoh oleh konseli. Setelah memberikan beberapa penjelasan konselor dapat meminta konseli untuk memikirkan cs. Konselor juga perlu mendorong konseli untuk memilih cs yang paling natral atau wajar.
- c) Konseli mempraktikkan CS. Dengan menggunakan CS yang telah ditemukan, konselor selanjutnya meminta konseli untuk latihan memverbalisasikannya. Ini sangat penting, sebab banyak konseli yang tidak bias menggunakan CS. Latihan seperti itu dapat mengurangi beberapa perasaan kaku konseli dan dapat meningkatkan keyakinan bahwa ia mampu (perasaan mampu) untuk membuat “pernyataan diri” yang berbeda.

4) Pindah dari pikiran-pikiran negatif ke *coping thought* (CT)

Setelah konseli mengidentifikasi pikiran-pikiran negatif dan mempraktekkan CS alternative, konselor selanjutnya melatih konseli untuk pindah dari pikiran negatif ke CS. Terdapat dua kegiatan dalam prosedur ini, yaitu: (1) pemberian contoh peralihan pikiran oleh konselor, dan (2) latihan peralihan pikiran oleh konseli

5) Pengenalan dan latihan penguatan positif

Bagian terakhir dari *cognitive restructuring* berisikan kegiatan mengajar konseli tentang cara-cara member penguatan bagi dirinya sendiri untuk setiap keberhasilan yang dicapainya. Ini dapat dilakukan dengan cara konselor memodelkan dan konseli mempraktikkan pernyataan-pernyataan diri positif.

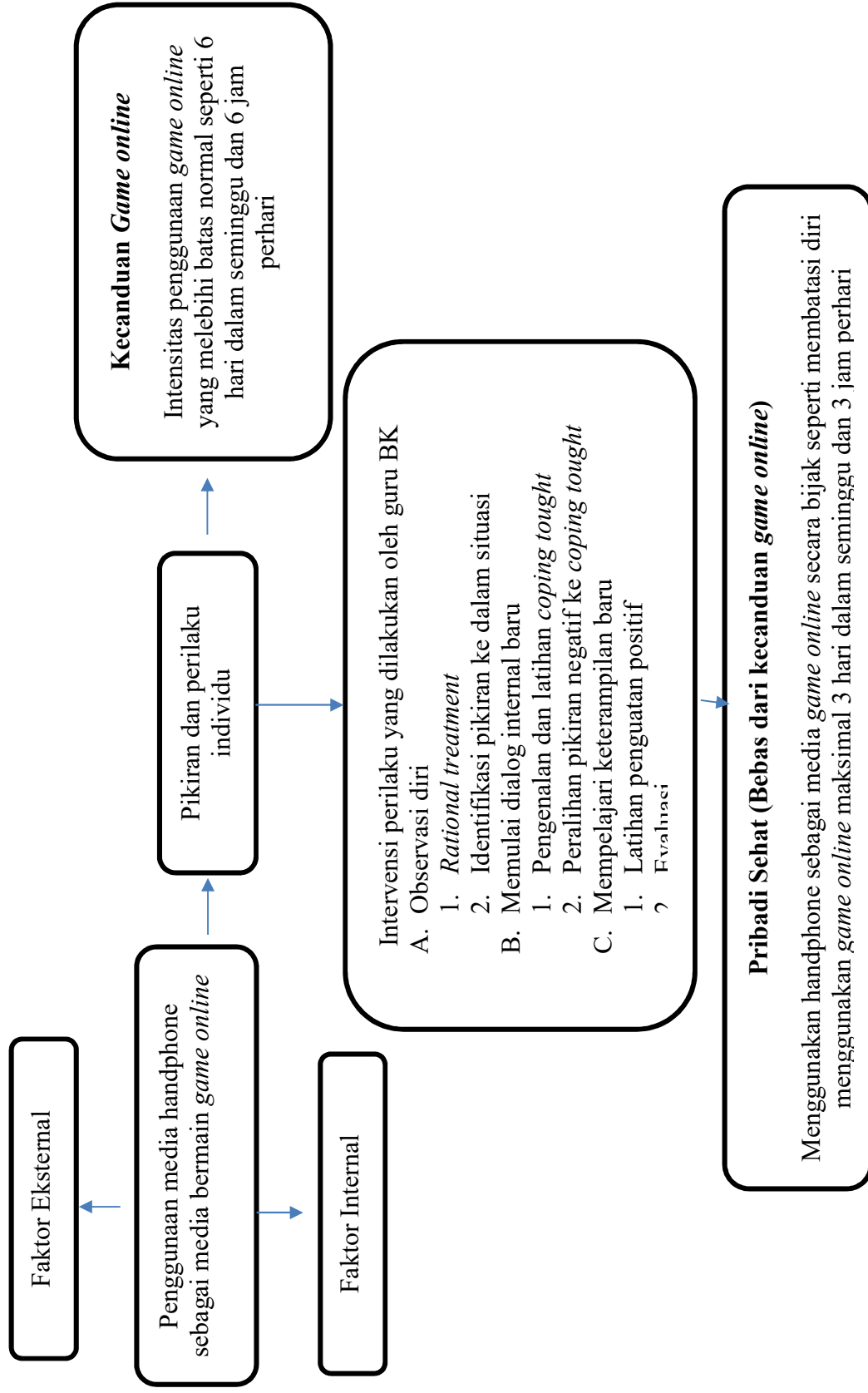
Maksud dari pernyataan diri positif ini adalah untuk membantu konseli menghargai setiap keberhasilannya. Meskipun konselor dapat memberikan penguatan social dalam wawancara, konseli tak selalu dapat tergantung pada dorongan dari seseorang ketika ia dihadapkan pada situasi sulit. Untuk mempermudah konseli, konselor dapat menjelaskan maksud dan memberikan contoh tentang pernyataan diri positif, kemudian meminta konseli untuk mempraktikkannya.

B. Kerangka Konseptual

Fanomena di SMP Negeri 6 Bangkala yaitu adanya kecanduan bermain *game online* pada siswa. Kecanduan yang dialami oleh siswa ditandai dengan menggunakan media handphone pada saat jam pelajaran dengan mencuri-curi waktu bermain game, nongkrong di warung atau kantin hanya untuk bermain *game online* bersama teman-temannya dan begadang sampai larut malam hanya untuk bermain game.

Guru BK bertugas memberikan bantuan dan bimbingan yang sesuai dan cocok untuk kecanduan *game online*, untuk kemudian dapat memberikan perubahan positif terhadap kecanduan *game online* siswa. Untuk memudahkan menganalisis perilaku kecanduan *game online* pada siswa, maka dipilihlah teori S-O-R dalam menjelaskan perilaku siswa. Teori S-O-R menjelaskan bagaimana suatu rangsangan mendapatkan respon. Tingkat interaksi yang paling sederhana terjadi apabila seseorang melakukan tindakan dan diberi respon oleh orang lain

Adapun kerangka konseptual 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 ialah pendekatan kualitatif. Hal ini karena permasalahan dalam penelitian belum jelas, holistik, kompleks, dinamis dan penuh makna, sehingga tidak mungkin data pada situasi sosial tersebut dijarang dengan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2015).

Sedangkan Darmadi (2014: 287) menyatakan bahwa:

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terkait nilai. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data dan meneliti sejarah perkembangan.

Ada beberapa istilah dalam penelitian kualitatif seperti studi kasus, fenomenologi, etimologi dan etnografi. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian yang digunakan adalah metode studi kasus (*case study*).

Winkel (Rahardjo dan Gudnanto, 2013) mengartikan studi kasus sebagai suatu metode untuk mempelajari keadaan dan perkembangan seorang siswa secara lengkap dan mendalam mengenai tujuan memahami individualitas siswa dengan lebih baik dan membantunya dalam perkembangan selanjutnya. Sehingga peneliti menggunakan metode *case study* terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* dan penanganannya pada seorang siswa di SMP Negeri 6 Bangkala secara mendalam terhadap individu yang bersangkutan. Yin (2014) juga menjelaskan bahwa studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan mengapa atau bagaimana.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 6 Bangkala karena di sekolah ini teridentifikasi siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Sekolah ini berada di jalan Jalan Poros Jenepono Kecamatan Bangkala. Pemilihan lokasi berdasarkan pada informasi yang didapatkan peneliti dari guru BK mengenai adanya siswa yang menagalami kecanduan *game online* di sekolah tersebut.

C. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian

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

1. Perilaku kecanduan *game online*. Individu yang mengalami kecanduan *game online* dilihat dari frekuensi penggunaan *game online* sebagai berikut:
 - a. Frekuensi penggunaan 6 hari dalam seminggu
 - b. Frekuensi penggunaan 5 jam dalam sehari

2. Faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* merupakan asumsi-asumsi yang dikemukakan oleh kasus terkait dengan kecanduan *game online* yang dialaminya
3. Upaya guru bimbingan dan konseling terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* yaitu dengan melakukan studi kasus dan menentukan teknik yang tepat melalui layanan bimbingan dan konseling.

D. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah 1 orang siswa di SMP Negeri 6 Bangkala yang dipilih secara *purposive sampling* (sampel bertujuan) yaitu teknik pengambilan sumber data dengan mengkhhususkan pada subyek yang mengalami masalah yang diteliti (Moleong, 2015). Kriteria yang dipakai memilih subyek penelitian ini yakni subyek yang mengalami masalah kecanduan *game online*, termasuk siswa pada tempat penelitian.

Adapun profil tentang subyek penelitian yaitu FL lahir di Bangkala, tanggal 16 Februari 2005. Ayahnya seorang pegawai wiraswasta sedangkan ibu bekerja sebagai ibu rumah tangga.

E. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland (Moleong, 2015) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal tersebut sumber data dalam penelitian ini yaitu:

1. Kasus

Kasus atau siswa teridentifikasi mengalami kecanduan *game online* yang diamati merupakan sumber data utama. Sumber data utama diperoleh dari hasil observasi yang kemudian dicatat melalui catatan tertulis. Peneliti menggunakan data berdasarkan kasus untuk mendapatkan informasi langsung tentang perilaku siswa yang diidentifikasi sebagai siswa kecanduan *game online* di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto.

2. 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 atau melalui perekaman *video/audio tapes*.

3. 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 atau melalui perekaman *video/audio tapes*.

4. 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 atau melalui perekaman *video/audio tapes*.

5. Teman Sebaya

Teman sebaya dalam hal ini adalah siswa yang mengenal dengan baik dan memiliki informasi tentang siswa yang teridentifikasi sebagai siswa yang mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 6 Bangkala. 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 atau melalui perekaman *video/audio tapes*.

6. Dokumen

Dokumen 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 6 Bangkala. 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.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Dengan kata lain, peranan manusia sebagai alat atau instrumen penelitian besar sekali dalam penelitian kualitatif. Ciri khas penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan

dari pengamatan berperanserta, namun peranan penelitalah yang menentukan keseluruhan skenarionya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan pada setting alamiah seperti situasi belajar di kelas, situasi ketika jam istirahat di sekolah, situasi di rumah dan lain-lain. Data dapat diperoleh baik melalui data primer maupun data sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung seperti informasi dari orang lain atau melalui dokumen.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi, dan data melalui dokumen.

Berbagai teknik pengumpulan data tersebut digunakan untuk saling melengkapi sehingga dapat diperoleh dan diklarifikasikan berdasarkan jenisnya yaitu data primer dan sekunder. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara Mendalam (*Indepth interview*)

Melalui teknik ini, konselor menjalin hubungan dengan konseli dan subjek lainnya secara terbuka, akrab, intensif, dan empati sehingga dapat diperoleh informasi yang akurat dan tidak dibuat-buat. Teknik penelitian dengan metode wawancara langsung dalam bentuk tanya jawab kepada siswa yang teridentifikasi sebagai siswa kecanduan *game online*. Selain wawancara dengan konseli, juga dilakukan wawancara dengan orang tua konseli, guru bimbingan dan konseling, wali kelas, dan teman sebayanya dengan

menggunakan pedoman wawancara terstruktur. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang terkait dengan penelitian ini.

2. Observasi menggunakan daftar cek

Teknik tersebut merupakan teknik pelengkap dalam pengumpulan data awal. Observasi dengan menggunakan daftar cek untuk mendapatkan informasi tentang siswa yang tergolong siswa kecanduan *game online* dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

Adapun yang diamati pada saat proses observasi berlangsung di sekolah adalah intensitas bermain *game online*, frekuensi bermain *game online* serta gejala-gejala yang ditimbulkan ketika siswa tidak bermain *game online*. Selain itu, beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, dan waktu. Alasan peneliti melakukan observasi dengan menggunakan daftar cek adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku siswa, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu dan melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

3. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Metode studi dokumentasi ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting, berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan

data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam. Dokumen siswa yang dibutuhkan adalah data pribadi siswa dan data permasalahan siswa dalam konferensi kasus.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu dan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas.

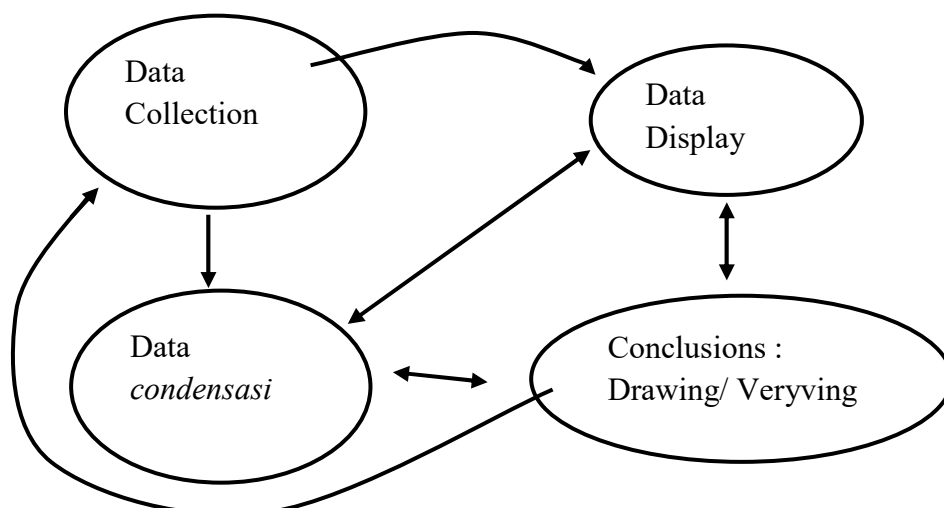
Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema seperti yang disarankan oleh data.

Dari rumusan di atas dapatlah ditarik garis besar bahwa analisis data bermaksud pertama-tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan, komentar peneliti, gambar, foto, dokumen berupa laporan, biodata, dan catatan-catatan dari guru bimbingan dan konseling.

Setelah data dari lapangan terkumpul dengan menggunakan metode pengumpulan data di atas, maka peneliti akan mengolah dan menganalisis data tersebut dengan menggunakan analisis secara deskriptif-kualitatif. Analisis deskriptif-kualitatif merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti pada saat itu,

sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

Miles dan Huberman (2014) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: pengumpulan data (*data collection*) condensasi data, *data display*, dan *conclusion drawing/ verivication*.



Gambar 3.1. Model Interaktif dalam analisis data

1. *Condensasi* Data (Data Kondensasi)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk CW (Catatan Wawancara), CL (Catatan Lapangan) dan CD (Catatan Dokumentasi). Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan dan catatan dokumentasi diberi kode data untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi. Masing-masing data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

3. Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dari verifikasi. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan empat kriteria saat pelaksanaan teknik pemeriksaan yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) (Moleong, 2015).

Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data berdasarkan empat kriteria keabsahan data adalah sebagai berikut:

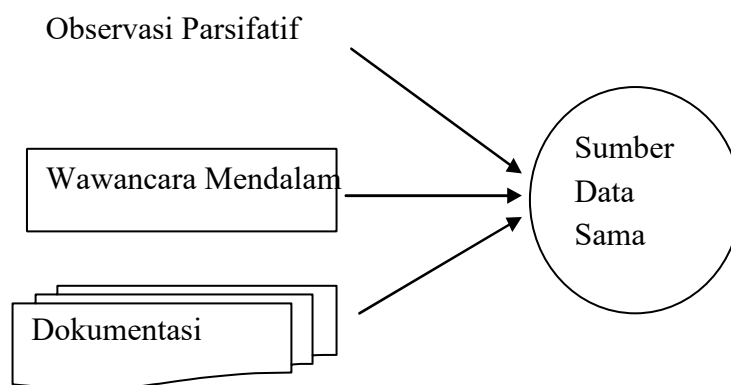
1. Triangulasi

Untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (2013: 330) triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua macam triangulasi yaitu :

a. Triangulasi Teknik

Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, Serta dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak, triangulasi teknik dapat ditempuh melalui langkah-langkah sebagai berikut :

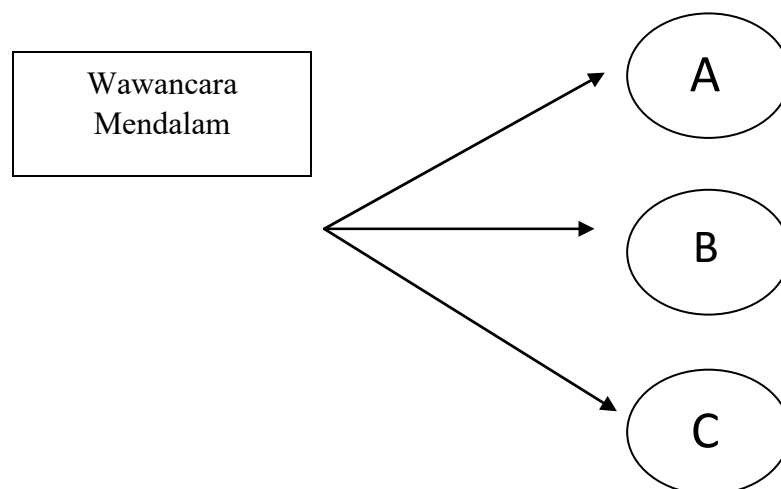


Gambar 32Triangulasi teknik

)

b. Triangulasi Sumber

Menurut Sugiyono (2013: 330) triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.3. Triangulasi sumber

2. Pengecekan Anggota

Pengecekan dengan anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data sangat penting dalam pemeriksaan derajat kepercayaan. Keabsahan yang dicek dengan anggota yang terlibat meliputi data, kategori analitis, penafsiran, dan kesimpulan.

3. Uraian Rinci

Dalam penelitian ini, keteralihan dilakukan dengan cara uraian rinci. Keteralihan bergantung pada pengetahuan seorang peneliti tentang konteks pengirim dan konteks penerima. Peneliti bertanggung jawab terhadap penyediaan dasar secukupnya yang memungkinkan seseorang merenungkan suatu aplikasi pada penerima sehingga memungkinkan adanya perbandingan.

I. Tahapan Penelitian

Penelitian dengan dengan pendekatan kualitatif ini dilakukan dengan metode studi kasus. Daruma dkk (2004) mengemukakan langkah-langkah dalam metode studi kasus, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi Kasus

Pertanyaan esensial yang harus terjawab dalam langkah identifikasi kasus adalah siapa individu atau sejumlah individu yang dapat ditandai atau patut diduga bermasalah atau memerlukan layanan bantuan.

2. Identifikasi Masalah

Pertanyaan yang paling urgen untuk dijawab dalam langkah ini adalah “jenis masalah apakah yang dialami kasus dan bagaimana karakteristik masalah tersebut?” Hal itu menjelaskan bahwa dalam langkah identifikasi masalah, peneliti mencari tahu jenis permasalahan dan karakteristik permasalahan yang dialami mahasiswi tersebut.

3. Diagnosis

Diagnosis adalah melakukan analisis masalah untuk menetapkan faktor-faktor penyebabnya berdasarkan hasil identifikasi masalah. Maka pada langkah ini, pertanyaan yang harus dijawab adalah “apa yang menjadi faktor penyebab masalah yang dialami kasus?”.

4. Prognosis

Langkah prognosis merupakan estimasi alternatif pemecahan masalah yang mungkin dilakukan berdasarkan hasil diagnosis. Langkah ini diarahkan

untuk menjawab pertanyaan : “apakah masalah yang dialami kasus masih mungkin diatasi dan alternatif pemecahan yang feasible untuk ditempuh?”

5. Pelaksanaan Terapi/*Treatment*

Pada langkah ini dilakukan tindakan pemecahan masalah (*therapy/treatment*). Menetapkan dan melakukan cara yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah kasus dengan program yang teratur dan sistematis. Hal ini dilakukan dengan bekerja sama kepada semua pihak yang mau dan mampu ikut serta mengatasi kesulitan dan permasalahan kasus.

6. Evaluasi

Cara manapun yang ditempuh, evaluasi atas usaha pemecahan masalah tersebut hendaknya dilakukan. Kalau usaha pemberian bantuan dilaksanakan oleh guru/konselor sendiri, maka guru/konselor yang bersangkutan hendaknya meneliti seberapa jauh pengaruh tindakan terapi/tritmen itu telah menunjukkan efek atau pengaruh positif bagi pemecahan masalah. Jika tindakan penanganan masalah dilakukan oleh petugas/ahli lain, maka guru/konselor meminta laporan dari mereka.

7. Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut (*follow-up*) berkaitan erat dan tidak dapat dilepaskan dari kegiatan evaluasi (penilaian) dalam kepustakaan bimbingan dan konseling, kegiatan evaluasi dan tindak lanjut hampir selalu disebut sebagai salah satu rangkaian kegiatan yang tidak terpisah. Dengan adanya upaya tindak lanjut ini, maka pelayanan terhadap kasus tidak berhenti di tengah jalan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang dilakukan terhadap siswa mengenai kecanduan bermain *game online*, maka berikut ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif *case study* guna untuk menggambarkan perilaku kecanduan bermain *game online*, faktor yang memengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* dan penanganan terhadap perilaku kecanduan bermain *game online* siswa.

1. Gambaran Perilaku Kecanduan Bermain *Game online*

Berkembangnya teknologi berdampak pada berkembangnya *user* yang menggunakan untuk kepentingannya. salah satunya adalah pengguna *game online*. Pengguna *game online* sendiri bukan hanya dari kalangan anak-anak saja, akan tetapi mayoritas penggunaannya adalah remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara online bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Pada penelitian ini, subjek penelitian berinisial FL yang merupakan siswa laki-laki di kelas VIII yang memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, tinggi dan memiliki ukuran tubuh yang ideal. FL berasal dari keluarga yang berkecukupan. Ayah FL bekerja sebagai wiraswasta dan Ibu sebagai ibu rumah tangga. FL merupakan anak pertama dari dua bersaudara

Berikut ini adalah gambaran kecanduan bermain *game online* yang terjadi di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi kepada subjek penelitian.

a. *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan)

Pertama kali FL bermain *game online* sejak ia mengenal *gadget* yaitu kelas VI SD. Pada awalnya FL merasa biasa saja, tidak terlalu suka dengan game. Kemudian ketika dikenalkan oleh temannya, barulah ia menjadi keseringan bermain game. Hal ini seperti yang di ungkapkannya pada hasil reduksi wawancara berikut ini.

Kalau main game *meka* itu kak, ku lupa *i mi* itu mengingat waktu dan tempat. Kapan saja dan dimana saja pasti akan ku buka itu gadget untuk bermain *game online* (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa FL senantiasa membuka HP atau gadgetnya untuk bermain *game online*. Terkait dengan penggunaannya, FL memberikan pendapat sebagai berikut:

Itu main game kak, tidak kurang dari 5 jam dalam sehari. bayangkan *mi* itu kalau main game ka misalnya *mobile legend* sampai *push rank* itu makan 3 jam. kalau game *free fire* 1 jam sama kalau main PUBG itu juga lebih dari satu jam (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui jika FL menggunakan waktu bermain game lebih dari 5 jam dalam sehari. Penggunaan waktu yang berlebihan ini dikarenakan banyaknya fitur *game online* di *handphonenya*. Ketika FL membuka *gadget*, fitur yang langsung dibukanya adalah *game online*. Seperti yang di ungkapkannya pada wawancara berikut ini.

Sangat kubutuhkan sekali memang kak. Apalagi kalau di waktu kosong-kosongku. Tapi itu *mi* iya, biasa juga ku lupa waktu kalau sedang main *ka*. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Hasil wawancara di atas sesuai dengan pendapat MRR yang memberikan penjelasan sebagai berikut:

Itu FL *kalo* ada *i* di sekolah tetap *ji* bermain *game online*. Ia membawa HP ke sekolah karena memang ada HP dibelikan sama oran tuanya. biasa itu na bawa di sekolah lalu main sama teman-temannya *mi* itu. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Selanjutnya, FL menambahkan mengenai aktivitas bermain *game onlinenya*. Berikut penjelasan dari FL:

Ku sengaja memang membawa HP ke sekolah kak. Itu teman-temanku biasanya ajak *ka* mabar (main bareng). Ada memang beberapa game di HP ku kak seperti *Mobile Legend* sama PUBG. Itu *game online* yang *ku* maini panjang biasa waktunya. Baru selalu ki disuruh *online* Jadi biasa *mi* itu ku mainkan kalau di dalam kelas *ma*. Biar *i* ada guru, sembunyi-sembunyi *ji* ku maini (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Selanjutnya, FL memberikan pendapat mengenai lama waktu ia bermain *game online*. berikut hasil wawancaranya:

Tidak tentu juga *ji* waktuku kak. terkadang itu kalau mainka sampai 4 kali sesi. misalnya itu *mobile legend* toh ta' 20 menit. baru selesai. na kalau pulang sekolah mabar *ka* lagi sama teman ku. hampir mentong itu kapang dalam satu hari hp ku saja yang ku liat. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Orang tua FL yaitu ibu JWT membenarkan pendapat FL mengenai aktivitas bermain *game online*. Berikut reduksi petikan wawancaranya:

Aktivitas FL ketika berada di rumah hanya bermain HP atau *gadget*. Ia membuka HP hanya untuk mendownload game yang disukainya. FL bahkan sampai larut malam bermain game dari HP tersebut (Wawancara pada tanggal 1 November 2018)

Selain sebagai sebuah kebutuhan, aktivitas bermain *game online* yang dilakukan FL membuat ia apatis dengan lingkungan sosialnya. Berikut wawancara dengan FL

Kalau sedang bermain game *ka*, tidak *ku* peduli *mi* itu lingkungan sekitarku karena harus *ka* fokus sama game ku. Tidak mau *ka* di ganggu *i*. Apalagi kalau sama semua *ma* itu main dengan teman-teman. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Berdasarkan pendapat FL diketahui jika FL tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Hal ini dikarenakan dalam *game online*, *user* dituntut untuk berkonsentrasi dalam memainkan game. Hal tersebut di perkuat oleh pendapat MRR sebagai teman sebaya FL. Berikut hasil reduksi wawancaranya:

FL kalau sudah bermain game seperti *na* lupa *mi* dengan lingkungan sekitarnya. Tidak mau *mi* lagi bicara. pokoknya fokus terus di situ (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Berdasarkan hasil tersebut diketahui jika FL ketika sudah bermain game lupa dengan keadaan sekitarnya. FL tidak peduli dengan aktivitas ataupun kegiatan yang berlangsung di sekitarnya

Selain wawancara, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi terhadap perilaku FL. Dalam kesehariannya di kelas, FL cenderung membawa HP di dalam kelas dan memainkannya ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Ketika jam istirahat, FL terlihat nongkrong bersama temannya di

warung sambil bermain *game online*. FL juga juga mencuri-curi waktu untuk bermain game ketika berada di dalam kelas. FL tidak memandang tempat bahkan terkadang kedapatan bermain game pada saat jam pelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan (observasi) dapat disimpulkan bahwa FL mengalami kecanduan bermain *game online* pada aspek *excessive use* (penggunaan yang berlebihan) dengan banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. FL bermain game juga lebih dari 5 (lima) jam sehari. Selain itu, FL juga tidak mengenal tempat ketika bermain *game online* karena meskipun pembelajaran sedang berlangsung, FL tetap bermain *game online*

b. *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan)

Pada aspek ini perasaan yang tidak menyenangkan pada FL terjadi karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Berikut pernyataan dari hasil wawancara dengan FL:

Kalau tidak main game ka toh kak, pasti pusing ku rasa *mi iya ka itu ji* selalu ku iat kalau bangun pagi ka, pergi ka ke sekolah sama kalau pulang sekolah. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa jika FL tidak bermain *game online*, maka ia menjadi pusing dan tidak tahu untuk berbuat apa. Lebih lanjut, FL memberikan tambahan mengenai gejala yang terjadi jika pembatasan dilakukan:

Itu biasanya na pusing ka kalau tidak ada mi kuota hp ku kak. tidak ku tau betul mau ka bagaimana. Tidak ada sedding ku rasa bisa ku kerja. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa jika FL tidak bermain *game online*, ketika ia tidak memiliki kuota untuk bermain game. Lebih lanjut, teman FL yaitu MRR memberikan pernyataan sebagai berikut:

Stres-steres ku liat FL kalau tidak ada kuotanya kak. Diam-diam i. itu kalau di kelas ki tidak ada tommy bisa na kerja (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Lebih lanjut, ibu JWT memberikan pendapatnya sebagai berikut:

Kalau dirumah mi itu FL na tidak ada kuotanya, di kamar mi itu diam-diam. Tidak kemana-mana i (Wawancara pada tanggal 1 November 2018)

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa FL merasa pusing dan tidak memiliki aktivitas lainnya FL juga berdiam diri ketika batasan penggunaan *game onlinenya* dikurangi.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi terhadap perilaku FL . Ketika FL tidak memegang HP, FL lebih cenderung untuk diam di dalam kelas. FL juga terlihat bingung ketika kuota internetnya habis. kuota itulah yang dapat membuat FL bermain game.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan (observasi) dapat disimpulkan bahwa FL mengalami kecanduan bermain *game online* pada aspek *withdrawal symptoms* yakni merasa pusing ketika tidak bermain game. FL juga kelihatan menjadi bingung di dalam kelas ketika ia tidak memegang HP. Apalagi melihat teman-teman lainnya sedang bermain *game online*

c. Tolerance (Toleransi)

Aspek ini merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Hal ini terdapat pada wawancara yang dilakukan dengan FL berikut ini :

Puas ka ku rasa kalau main game kak. Kalau liat ma itu game seperti *mobile legend*, mau juga ma itu ku rasa untuk main bersama. kalau tidak ada kuaotaku biasanya bingung sendiri ka.

tapi lebih banyak ku pinjam hp nya teman ku atau minta ka hotspotnya (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Pernyataan senada diungkapkan oleh MRR sebagai teman sebaya FL.

berikut petikan wawancaranya:

kalau bilang maki itu tentang game kak, kayak dia sekali mi. senang i dia kalau di ajak pergi main game. Langsung itu berubah *mood* nya kak. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

FL menyukai bermain game karena ia tertarik dengan suasana kompetitif pada saat bermain game. Selain itu juga ia sangat tertarik dengan game karena dapat memperbaiki moodnya. Berikut petikan wawancaranya:

Na kas bagus i memang mood ku kak. ku lupa semua mi itu masalah yang kuhadapi. misalnya dimarahi ka sama mama ku, ku abaikan mami kalau sedang bermain game ka (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Setiap hari FL biasa menghabiskan setidaknya sampai kurang lebih lima jam untuk bermain *game online*. Entah itu hanya sekedar melihat fiturnya saja atau bermain game yang lainnya. Berikut petikan wawancaranya:

setiap hari kak,,kalau misalkan bosan ka, ku buka lagi game yang lain. ada 3 jenis *game online* yang selalu ku pakai main. iru semua mi yang perbaiki perasaanku. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Meskipun keluarga FL tidak terlalu mendukung ia menyukai game, hal tersebut tidak menghalangi FL untuk tetap menyukai game. Ia tetap bermain di kamarnya meskipun tanpa sepengetahuan orang tuanya.

Pernyataan yang sama diungkapkan oleh MRR yang peneliti wawancarai.

Berikut hasil wawancaranya:

Fanatik betul mi itu FL kak. Apa saja yang penting main game, pasti na cari. Ke kantor desa mi juga untuk cari jaringan karena

ada wifi gratis. biasa juga ji dapat dari teman-teman nya iya. tapi bayangkan mi itu kak kalau habis kuotanya hp. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Selain wawancara, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi terhadap perilaku FL. Di kelas, FL tidak konsentrasi dalam mengikuti mata pelajaran. FL juga terkadang ke ruang UKS untuk tidur sambil bermain game. FL selalu membawa Hpnya kemana-mana hanya untuk bermain *game online* atau mendownload game. Selain itu FL juga memperlihatkan koleksi *game online* di HPnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan (observasi) dapat disimpulkan bahwa FL mengalami kecanduan bermain *game online* dengan merasa baik ketika sedang bermain *game online*.

2. Faktor yang Memengaruhi Kecanduan Bermain *game online*

Motif remaja untuk bermain *game online* pada awalnya hanya untuk mengisi waktu luang dan hiburan, namun pada kenyataannya sebagian besar di antara mereka bermain *game online* dijadikan sebagai kebutuhan yang penting dalam kehidupan sehari-harinya. Kesenangan para remaja ini dalam menyukai *game online* yang kadang secara berlebihan tentunya akan berpengaruh terhadap aktivitas kehidupan mereka, sehingga beberapa kegiatan yang seharusnya dilakukan bisa menjadi terabaikan oleh keinginannya yang kuat untuk tetap terus melanjutkan bermain *game online*. Mereka biasanya bermain *game online* melalui HP. Sehingga, mereka seringkali mengurung diri di kamar ataupun bermain bersama selama berjam-jam hanya untuk main *game online*. Tentu saja hal ini

akan membuat mereka menarik diri dari lingkungan sosialnya sehingga terkesan menutup diri.

Berikut ini faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 6 Bangkala menurut FL

Alasan utamanya itu kak karena bagus ki, kompetitif dan keren *ki* tampilannya. ku suka liat i. alur ceritanya juga bagus-bagus. ada biasa prolognya. apalagii aklau saling ejek peringkat maki ddengan teman. hahaha. mau ka juga kurasa seperti itu.

Selain itu, biasanya kalau main game tidak ku tau mi bagaimana carnya untuk berhenti. selsai satu game, ku tambahi lagi sampainya habis itu game di HP ku. Tidak bisa ku kontrol i diri ku

Kalau di rumah, main game ja kak. tidak kemana-mana ka. pulang sekolah itu, paling main sama teman-teman (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Dari hasil wawancara dengan konseli FL diketahui bahwa konseli kecanduan *game online* karena game yang menarik. Suasana kompetisi diantara pemain juga menjadi alasan FL bermain *game online*. Selain itu, tidak adanya aktivitas yang dilakukan oleh FL di rumah selain menonton turut berpengaruh terhadap kecanduan yang dialami oleh FL. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan MMR:

nda ada na kerja di rumah na itu kak. Main game ji. kalau datang ka ke rumahnya pasti na ajak ka main game. kalau bosan ma itu pulang ma saya. dia itu masih main dsitiu. mau pi itu makan baru istirahat sedikit. seteah itu na lanjut ki. (Wawancara pada tanggal 29 Oktober 2018)

Dari hasil wawancara dengan MMR diketahui bahwa FL senantiasa bermain *game online* di rumahnya. ARM tidak mengenal waktu dalam bermain *game online* sehingga tugasnya terabaikan.

Sementara itu, Ibu JWT yang merupakan orang tua dari FL menjelaskan tentang aktivitas FL sebagai berikut:

itu mami na kerja kalau dirumah ki dek. main game terus. pulang sekolah itu di kamar mi terus. itu ji na keluar kalau mau makan. biasa mi itu ku tegur untuk kerja tugasnya. tidak tau na kerja ji atau tidak itu. capek tomma itu kasi tau ki. ku biarkan ji saja. dari ppada keluar ki tidak jelas kemana perinya. mendingan itu di rumah ji tinggal (Wawancara pada tanggal 1 November 2018)

Berdasarkan pendapat Ibu JWT diketahui bahwa keluarga tidak terlalu memperhatikan aktivitas bermain *game online* dari FL. Keluarga hanya memantau siingkat aktivitasnya tapi tidak mengetahui jika FL telah sampai kecanduan bermain *game online*. Orang tua FL kurang memedulikan aktivitas FL bermain game dalam kamar selama FL tidak keluar dari rumah.

Berdasarkan penjelasan dari informan, disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan FL kecanduan *game online* adalah keinginan yang kuat dari FL untuk menyelesaikan game, padahal dalam Hpnya terdiri dari beberapa *game online*. Selain itu, kurangnya kontrol keluarga juga menyebabkan FL terus menerus bermain *game online*. Tidak adanya aktivitas sepulang sekolah juga membuat FL lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas dari sekolah.

3. Penanganan Kecanduan Bermain *Game online*

Berdasarkan uraian-uraian mengenai perilaku kecanduan *game online* siswa FL, maka dapat dilihat bahwa perilaku tersebut diakibatkan adanya pikiran irasional atau maladaftif yang dimiliki oleh siswa, yang menganggap bahwa perilaku kecanduan *game online* merupakan hal yang biasa saja dan tidak merugikan orang lain. Oleh karena itu peneliti menawarkan alternatif penanganan dengan mengubah struktur berpikir siswa dengan menggunakan teknik restrukturisasi kognitif

Teknik *restrukturisasi kognitif* yang ada dalam pendekatan Kognitif-Behavioral dimana *Restrukturisasi kognitif* merupakan proses menemukan dan menilai kognisi seseorang, memahami dampak negatif pemikiran tertentu terhadap perilaku, dan belajar mengganti kognisi tersebut dengan pemikiran yang lebih real lebih cocok. Teknik ini dapat dilakukan dengan jalan memberikan informasi yang korektif, belajar mengendalikan pemikiran sendiri. Tujuan dari implementasi restrukturisasi kognitif membangun pola pikir yang lebih sesuai dan adaptif, memusatkan perhatian pada upaya mengidentifikasi dan mengubah kesalahan kognisi atau persepsi tentang diri dan lingkungan. Kesalahan kognisi di ekspresikan melalui diri yang negatif pernyataan diri yang negatif mengindikasikan adanya pikiran, pandangan dan keyakinan yang irasional. Dalam hal siswa yang berperilaku kecanduan *game online*, yang dimana perilaku tersebut muncul akibat adanya polapikir yang keliru sehingga melahirkan perilaku yang tidak diharapkan oleh lingkungan. Dengan adanya kesadaran akan hal tersebut diharapkan terbentuknya insan-insan berkualitas yang selalu mngedepankan pikiran-pikiran positif dalam setiap langkah dan tentu saja hal ini akan member pengaruh positif bagi masa depan siswa dan lingkungan dimana mereka berada.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *case study*, untuk menangani permasalahan yang dialami oleh siswa (subjek). Pelaksanaan penelitian dengan Pendekatan *Cognitive Behavioral Therapy* teknik restrukturisasi kognitif dalam mengurangi perilaku kecanduan *game online* dilaksanakan dalam 6 tahap, yaitu:

a. Pertemuan Pertama : Rasionalisasi

Kegiatan *rational treatment* dilaksanakan pada Senin 5 November 2018.

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Baiklah adik, sebelumnya kakak akan menjelaskan tujuan dari pertemuan kita kali ini. Seperti yang adk ketahui bahwa adik memiliki masalah terkait dengan kecanduan *game online*.

K'Li : Iya kak. Masalah besar itu ku rasa

K'Lor : Iya. Kakak juga kaget kalau tau dirimu melakukan perilaku seperti itu. Jadi. Apa kira-kira perilaku Ta yang ingin diubah ?

K'Li : Mau ka ubah ini perilaku ku yang suka main game kak. Karena banyak mi ku rasa tugasku yang terbengkalai
(Wawancara pada tanggal 5 November 2018)

Berdasarkan kutipan wawancara di atas diketahui bahwa konselor berusaha untuk memberikan pemahaman masalah yang dialami oleh konseli. Setelah menjelaskan tujuan kegiatan, konselor menjelaskan tentang perilaku kecanduan *game online* kepada siswa. Berikut petikan wawancaranya

K'Lor : Jadi bisa mi kita bedakan yang mana itu kecanduan *game online*?

K'Li : belum terlalu pi kak. Masih susah juga ku bedakan. Karena itu kuanggap kebutuhan itu berman game

K'Lor : Apapun itu namanya dik, jika diri ta tetap bermain game itu mi namanya kecanduan *game online*. Walaupun tidak ada maksud ta untuk memiliki perilaku kecanduan

K'Li : Iya kak. Itu mi juga. Ka saya begitu ji model ku kalau main game ka

(Wawancara pada tanggal 5 November 2018)

Selanjutnya konselor memperkuat konseli bahwa *perilaku* kecanduan *game online* dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Lewat batas mi itu bermain game Ta dik. Itu tugas ta banyak mi yang tidak masuj. Bahkan terancam prestasi ta menurun toh?

K'Li : iya kak

K'Lor : Nah yang seperti itu mi merugikan. Bukan hanya dirimu yang rugi, tapi orang lain

(Wawancara pada tanggal 5 November 2018)

Untuk menguji pemahaman konseli mengenai perilaku kecanduan *game online*, konselor mengajukan pertanyaan tentang contoh pernyataan diri yang mempengaruhi perilaku konseli.

K'Lor : seperti begitu mi akibat-akibat dari *game online*. Saya kasi contoh, kita anggap itu *game online* ta sebagai hal yang biasa ji karena kita anggap sebagai kebutuhan, tapi apakah orang lain yang perlu ke kita merasa tidak enak karena fokus ki d game ta terus tidak kita perhatikan i?

K'Li : Belum tentu mungkin kak. Tapi kan ku anggap mereka bisa ji mengerti kalau itu sedang main game ka

K'Lor : Memang itu menurutta. Tapi orang lain?

K'Li : Iya kak. Itu mi na ada juga yang tidak senang kalau ku abaikan i

(Wawancara pada tanggal 5 November 2018)

Lima menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi analisis pernyataan diri yang mempengaruhi selesai, konselor melakukan terminasi. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Kalau begitu terus cara ta berpikir, akan ada terus itu perilaku *game online* Ta. Coba mi kita pikir saja. Orang yang kita abaikan karena main game jaki, pasti akan kesal

K'Li : iya kak. Itu mi kasian juga coba ku atasi na ku datang kesini. Ikuti panggilannya guru untuk kita konseling ka

K'Lor : Iya dik. Tapi sampai disini mi saja pertemuan ta dulu. Insyallah besok kalau tidak ada halangan, ketemu ki lagi?

K'Li : Iya kak. Jadi kesini ka lagi besok?

K'Lor : Iya dik

K'Lor : Kalau begtu, permisi ka pale kak

(Wawancara pada tanggal 5 November 2018)

Berdasarkan pertemuan pertam diketahui bahwa konselor menyampaikan tujuan pelaksanaan restrukturisasi kognitif. Konseli juga memahami bahwa perilaku kecanduan *game online* yang dlakukan merugikan orang lain

b. Pertemuan Kedua : Identifikasi pikiran kedalam situasi

Kegiatan identifikasi pikiran kedalam situasi dilaksanakan pada tanggal Selasa, 6 November 2018. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan dan melakukan penyegaran kembali mengenai kegiatan sebelumnya yaitu pemahaman akan masalah . Berikut petikan wawancaranya

K'Lor : Selamat siang dik, bagaimana kabarnya hari ini?.

K'Li : Baik kak (tersenyum)

K'Lor : Oke, terima kasih sudah datang hari ini. Seperti kesepakatan kemaren, hari ini kita akan mencoba mengidentifikasi pikiran ta ke dalam situasi yang selalu kita lakukan

K'Li : iya kak

(Wawancara pada tanggal 6 November 2018)

Pada inti kegiatannya, terlebih dahulu konselor memberikan contoh tentang pikiran yang mengikuti agar mempermudah konseli mengidentifikasi bentuk pikiran yang positif dan negatif. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Jadi begini, itu kecanduan *game online* yang kita lakukan bersama teman-teman Ta di karenakan cara berpikir ta sebenarnya?.

K'Li : maksudnya kak?

K'Lor : Maksudnya begini. Tindakan ta itu di karenkan cara ta saja menafsirkan suatu peristiwa. Misalnya ini. Kalau buka ki *game online*, bisa kita main sampai batas yang kita buat atau lewati batasnya. Pilihannya itu ada di pikiran ta'

K'Li : Iya kak. Paham meka

(Wawancara pada tanggal 6 November 2018)

Selanjutnya konselor meminta konseli untuk menjelaskan pikiran yang mengikuti, baik beberapa saat sebelum peristiwa terjadi, saat peristiwa terjadi, dan beberapa saat setelah peristiwa itu terjadi. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Jadi coba kita bawa bede' itu masalah yang kita alami ke alur berikir begitu?.

K'Li : Itu kak waktu buka Ka *game online*, langsung ku maini tanpa mengenal batas waktu. Begitu kak?

K'Lor : Iya betul

(Wawancara pada tanggal 6 November 2018)

Setelah konseli mampu menganalisis perilakunya, konselor meminta konseli untuk mencatat perilaku-perilaku tersebut kedalam lembar kerja yang dibagikan kepada konseli,

K'Lor : Ini ada lembar kerja. Coba kita pisah itu pikiran positif dan negatif ta di situ?.

K'Li : iya kak?

K'Lor : Kalau sudah, atau masih ada yang belum kita mengerti, tanyakan langsung ke kakak.

K'Li : Iya kak

(Wawancara pada tanggal 6 November 2018)

Selanjutnya konselor membantu siswa memisahkan pikiran positif dan negatif nya sendiri, dan terakhir Konselor membantu siswa tersebut mengubah pikiran negatif tersebut menjadi positif

Sepuluh menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi identifikasi perilaku kedalam situasi berakhir, konselor melakukan terminasi. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Dik, ini ada lembar tugas rumah. Coba kerja di rumah nah. Ini berfungsi untuk meltih dir ta mengenali pikiran yang negatif dan yang positif?.

K'Li : iya kak?

(Wawancara pada tanggal 6 November 2018)

Berdasarkan hasil pertemuan tersebut, diketahui konseli telah mampu memisahkan pikiran-pikiran negatif dengan pikiran positif pada sebuah situasi dalam kehidupan sehari-harinya

c. Pertemuan Ketiga: Pengenalan dan latihan *coping thought*

Kegiatan mengenal dan latihan *coping thought* dilaksanakan pada tanggal Rabu, 7 November 2018. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu memberikan kemampuan perpindahan fokus dari pikiran yang merusak diri/mengalahkan diri menuju pikiran yang lebih konstruktif dan membangun keyakinan akan kemampuannya dalam memperoleh perilaku adaptif yang dinginkam dan diharapkannya. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Baiklah hari ini kita akan melatih kemampuan perpindahan fokus dari pikiran yang merusak diri/mengalahkan diri menuju pikiran yang lebih konstruktif dan membangun keyakinan?.

K'Li : bagaimana itu kak?

K'Lor : Kakak akan memberikan situsasi-situasi yang berkaitan dengan perilaku ta lalu coba kita pidahkan ki pikiran negatif ta ke pikiran yang positif

K'Li : iya kak

K'Lor : Oke. Coba ta bayangkan situasinya ketika membuka ki game. Terus pada saat kita buka, dan melihatki game yang menarik, bagaimana perasaan dan pikiran ta?

K'Li : Kayak mau ku maini kak

K'Lor : Apa mau kita mainkan i

K'Li : Mau ku tamati kak

K'Lor : baik, itu yang kita pikirkan sekarang. Coba pikirkan hal yang lain mengenai itu status.

K'Li : mau juga ku download

K'Lor : ganti ke yang lebih positif

K'Li : ada mi kak. Coba ka untuk atur waktu dsitu kak.

K'Lor : Bagus. Nah begitu mi caranya mengalihkan pikiran negatif ke pikiran positif adik.

(Wawancara pada tanggal 7 November 2018)

Selanjutnya, konseli diminta untuk berlatih memverbalisasikan pikiran-pikiran positif, dan konseli diminta untuk mencatat pada selembar kertas mengenai pikiran-pikiran positif yang muncul.

K'Lor : Coba ucapkan itu pikiran-pikiran positif ta?.

K'Li : Coba ka untuk bagi waktu main game dengan kerja tugas

K'Lor : Sip. Tuliskan mi itu pikiran-pikiran positif ta. Ini ada selembar kertas. Tulis di situ mi

K'Li : iya kak. Semuanya itu pikirn positifku kak?

K'Lor : iye
(Wawancara pada tanggal 7 November 2018)

Lima belas menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi berakhir, konselor meminta untuk mengakhiri kegiatan kemudian konselor melakukan terminasi sesi. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Bagaimana perasaan mu setelah latihan tadi. Ada mi ta rasa perubahan?
K'Li : iya kak. Mulai ma bisa berpikir yang baik kak
K'Lor : Iya dik. Latih itu terus di rumah. Karena pada dasarnya hanya diriu saja yang mampu mengatasi masalah?
K'Li : Iya kak. Berusaha terus ma itu kodong kak?
K'Lor : Iya dik. Latih terus nah.
K'Li : Siap kak. Tap bimbing ka terus kak nah
K'Lor :Iye. Tetap ji. Tapi simulasikan situasi sendiri juga. Ganti-ganti ki maksudnya
K'Li : iya kak. Insya allah saya coba.
(Wawancara pada tanggal 7 November 2018)

Hasil yang diperoleh pada pereuan ini, konseli mampu mengalihkan pikiran negatifnya ke pikiran yang lebih positif. Pengalihan tersebut dilatihkan oleh konselor sehingga konseli terbiasa untuk berpikir yang lebih positif ketika menghadapi situasi atau peristiwa yang memungkinkan ia untuk melakukan perilaku kecanduan *game online*

d. Pertemuan Keempat: Peralihan pikiran negatif ke *coping thought*

Kegiatan peralihan pikiran negatif ke *coping thought* dilaksanakan pada tanggal Senin 12 November 2018. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu memberikan kemampuan mengatasi kecanduan *game online* yang dialami oleh konseli. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : bagaimana dengan tugas rumah yang berikan kemaren dik?
K'Li : Sudah mi ku latih di rumah kak. Banyak mi latihan-latihan ku ikuti. Setiap saat ku coba terus

K'Lor : Bagus. Kaka senang dengan semangatmu. Hari ini kita akan mencoba untuk mengalihkan pikiran negatif ta ke permasalahan yang kamu alami.

K'Li : iya kak. Siap ma

(Wawancara pada tanggal 12 November 2018)

Setelah membangun *rapport*, konselor memulai dengan memberikan cerita pendek untuk stimulant yaitu mengenai masalah pikiran negatif yang mempengaruhi perilaku dengan memodelkan diri sendiri. Berikut Petikan wawancaranya:

K'Lor :Ini kakak ada simulasi cerita. Misalnya ada teman yang ajak ki untuk main game. Apa kira-kira yang akan kamu lakukan?.

K'Li : deh. Masa'langsung begtu kak. Biasanya itu langsung ku ambil tawarannya bermainitu. Hehehe

K'Lor : Terus

K'Li : Tapi ku usahakan untuk ambil i duu kakkak. Ku minta i ku liat i waktu kosong ku. masih ada gah tugas yang belum saya selesaikan

K'Lor : Bagus. Terus apa lagi.

K'Li : Ku ajak i untuk bermain sewajarnya saja kak.

(Wawancara pada tanggal 12 November 2018)

Berdasarkan pernyataan di atas diketahui bahwa konselor mengajak konseli untuk latihan menghentikan pikiran negatif. Dengan menggali pikiran-pikiran negatifnya kemudian konseli menghentikan pikiran negatif

Lima belas menit menjelang batas waktu (60 menit) sesi berakhir, konselor meminta untuk mengakhiri kegiatan kemudian konselor melakukan terminasi sesi. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Bagaimana perasaan mu setelah latihan tadi. Ada mi ta rasa perubahan dengan pikiran ta?

K'Li : iya kak. Mulai ma bisa berpikir yang baik kak. Kalau kemarn itu langsung ja biasa ikut, sekarang itu mulai mi kubatasi.

K'Lor : Iya dik. Latih itu terus di rumah

K'Li : Iya kak.

(Wawancara pada tanggal 12 November 2018)

Hasil yang diperoleh pada pereuan ini, konseli mampu mengalihkan pikiran negatifnya ke pikiran yang lebih positif. Pengalihan tersebut dilatihkan oleh konselor sehingga konseli terbiasa untuk berpikir yang lebih positif ketika menghadapi situasi atau peristiwa yang memungkinkan ia untuk melakukan perilaku kecanduan *game online*.

e. Pertemuan Kelima: Latihan Penguatan positif.

Kegiatan latihan penguatan positif dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 November 2018. Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu memberikan kemampuan mengatasi kecanduan *game online* dan menghilangkan perilakunya sendiri yang negatif.

Pada latihan ini, konselor meminta konseli untuk mengulangi dan memverbalisasikan perpindahan pikiran negatif ke *coping thought* secara bergantian, dengan sendirinya konseli dengan cepat menggantikan pikiran negatifnya tersebut.

K'Lor : Baiklah hari ini kita akan melatih verbalisasi pikiran ke *coping thought*?

K'Li : bagaimana itu kak?

K'Lor : Kakak akan memberikan situasi-situasi yang berkaitan dengan perilaku ta lalu coba kita pidahkan ki pikiran negatif ta ke pikiran yang positif. Lalu kita verbalisasikan. Tapi harus cepat nah

K'Li : Apa itu verbalisasi?

K'Lor : Diucapkan adik

K'Li : Oooo. Iya kak

(Wawancara pada tanggal 14 November 2018)

Selanjutnya, konseli diminta untuk berlatih memverbalisasikan pikiran-pikiran positif tersebut.

K'Lor : Oke. Coba ta bayangkan kembali situasinya nah. Ada teman yang mengaja bermain *game online*. Apa yang kita lakukan?

K'Li : Ku terima ji ajakannya kak tapi pakai ka batas waktu

K'Lor : Bagus. Terus kalau ada teman yang tidak suka dengan batas waktu?

K'Li : Ku dijamin saja kak. Selama tidak na ganggu ji lingkungan sekitar.

K'Lor : baik. Sudah bagus mi pengalihan ta
(Wawancara pada tanggal 14 November 2018)

Berdasarkan petikan wawancara tersebut, diketahui konselor meminta konseli selalu mengulang-ulangnya tanpa menverbalkannya. dan akhirnya konselor menjelaskan manfaat dan diharapkan konseli bisa mengaplikasikannya ketika mendapatkan pikiran negatif.

Lima belas menit menjelang berakhirnya batas waktu sesi ini (60 menit).

Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Bagaimana perasaan mu setelah latihan tadi. Ada mi ta rasa perubahan dengan pikiran ta?

K'Li : iya kak. Mulai ma bisa berpikir yang baik kak. Kalau kemarn itu langsung ja ikuti, inii sudah mulai mi ku batasi.

K'Lor : Iya dik. Latih itu terus di rumah

K'Li : Iya kak.

(Wawancara pada tanggal 14 November 2018)

Berdasarkan petikan wawancara tersebut, diketahui konselor meminta konseli menyampaikan pengalaman yang didapatkan melalui kegiatan yang telah dilakukan. Konselor meminta konseli merefleksikan kegiatan tersebut berulang-ulang di rumah.

Hasil yang diperoleh dari pertemuan ini adalah konseli mampu mengubah pikiran negatif ke pikiran positif. Selain itu konseli juga dapat menahan diri dari perilaku kecanduan *game online* yang selama ini dilakukannya.

f. Pertemuan keenam: Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan pada tanggal Selasa 20 November 2018
Peneliti menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu mengurangi

atau menghilangkan ide-ide dan perasaan-perasaan yang negatif, irasional dan tidak logis dalam situasi-situasi tertentu. Tercapainya kemampuan konseli mengatasi pikiran, perasaan, dan perilaku yang menghambat keyakinan akan kemampuannya dalam mencapai karier yang di inginkan dan harapkan yang diakibatkan oleh pemikiran yang negatif dan pemaknaan yang salah. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Baiklah coba kita dengar hasil yang sudah kita dapat selama ini?.

K'Li : Alhamdulillah kak. Sudah bagus mi kak. Tidak mi na banyak watuku terbuang di *game online*?

K'Lor : bagus lah. Jadi apa progresnya dari itu

K'Li : Bagus mi juga hasil belajar u kak

K'Lor : asikk. Apakah ada kendala-kendala selama ini

K'Li : Alhamdulillah tidak ada kak. Lancar-ancar saja. Hanya mau saja ku ubah mind set pikiran ku.

K'Lor : Tetap perthankan dik karena itu pikiran semua ji sebenarnya

K'Li : Ia kak. Itu mi/. Banyak terima kasih ka sama kita ini.

(Wawancara pada tanggal 20 November 2018)

Tiga puluh menit menjelang batas waktu (60 menit) peneliti mengarahkan indivdu untuk melakukan diskusi. Sepuluh menit terakhir konselor melakukan terminasi. Berikut petikan wawancaranya:

K'Lor : Bagaimana perasaan mu setelah ikuti latihan ini semua?

K'Li : Baik sekali kak. Banyak seali kurasa manfaatnya untuk saya.

K'Lor : Iya dik. Coba terapkan terus di rumah nah. Kalau dapat masalah seperti itu, pakai teknik itu lagi

K'Li : Iya kak.

K'Lor : Saya pikir sudah saatnya mengakhiri sesi konseling ini. Tujuan ta juga sudah tercapai. Pesan saya, gunakan kemampuan ta dengan sebaik-baiknya karena kita adalah makhluk sosial yang pasti membutuhkan interaksi dengan orang lain

K'Li : Iya kak saya usahakan untuk terus mempertahankan perilaku seperti ini kak

(Wawancara pada tanggal 20 November 2018)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, disimpulkan bahwa konseli telah mampu mengatasi perilaku kecanduan *game online* yang dialaminya dengan menampilkan perilaku baru yang lebih baik. Hal tersebut tidak lepas dari perubahan pikiran negatif ke pikiran positif.

B. Pembahasan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Pengguna internet di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu produk yang setiap waktu digemari oleh kalangan remaja saat ini adalah game mobile (*online*) khususnya di Indonesia.

Berikut ini adalah pembahasan dan uraian dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

1. Gambaran Perilaku Kecanduan *Game online*

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya

Bermain *game online* membuat siswa merasa senang karena mendapat “kepuasan psikologi”. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan pada permainan yang bersifat soliter. Kepuasan yang diperoleh dari

bermain game membuat siswa menjadi semakin betah menggandrungi *game online*.

Hasil penelitian terhadap FL menunjukkan perilaku kecanduan bermain *game online*. Pada aspek *excessive use* (penggunaan yang berlebihan) FL memiliki kecanduan bermain *game online* dengan bermain *game online* dengan melebihi batas waktu bermain game dari waktu yang telah ditetapkan. FL memiliki durasi waktu bermain lebih dari 5 jam dalam sehari. FL umumnya jika telah bermain game sampai lupa waktu. Di lingkungan sekolah pun, FL mencuri-curi waktu bermain *game online*. Pada aspek *withdrawal symptoms* (gejala dari pembatasan), FL memiliki ciri dengan merasa pusing ketika tidak memegang HP untuk bermain game dalam seharian. Begitu pula ketika FL tidak memiliki kuota jaringan untuk mengakses *game online* yang akan dimainkannya. Pada aspek *tolerance* (toleransi), FL mendapatkan kepuasan dari bermain *game online* karena dengan bermain *game online*, maka dirinya merasa tenang dan nyaman

Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Lee (2011) menjelaskan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul seperti penggemar bermain *game online* seharian dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari empat jam), selalu tidak mengenal waktu, biasanya dalam satu minggu bermain *game online* bisa menghabiskan waktu sekitar 28 jam. Selain itu penggemar bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah, marah, tersinggung, tidak suka, apabila kesukaanya terhadap *game online* dikritik.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bentuk dari kecanduan *game online* adalah adanya perilaku yang menonjol, toleransi adalah proses aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya, lalu modifikasi suasana hati, penarikan substansi, kambuh setelah masa kontrol merupakan aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol, kemudian adanya konflik, dan masalah, bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu membuat individu menjadi menarik diri, dorongan untuk bermain secara terus menerus.

Hasil tersebut juga sesuai dengan pendapat Melisa (2012) yang menjelaskan bahwa kecanduan dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul seperti penggemar game seharian dan sering menonton dalam jangka waktu yang lama (lebih dari empat jam). Intensitas waktu ini merupakan acuan yang digunakan dalam mengukur tingkat kecanduan game online yang dialami oleh siswa. Kecanduan game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain

Bermain *game online* memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada kecanduan tentu akan memberikan

dampak negatif, diantaranya penggemar *game online* menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Mendorong penggemar *game online* untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Menimbulkan kemalasan belajar dan selalu menunda-nunda pekerjaan atau tugas disebabkan waktu yang digunakan hanya untuk bermain *game online*, selalu merasa lelah yang ditimbulkan setelah bermain *game online*.

2. Faktor yang Memengaruhi Kecanduan Bermain *Game online*

Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan jika memiliki intensitas waktu bermain yang sangat tinggi. Remaja cenderung bermain *game online* karena baginya bermain *game online* merupakan hal yang menarik. Dalam permainan *game online* terdapat skor tertinggi yang dicantumkan, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga bila semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, membuat remaja terus mengejar skor tertinggi sehingga intensitas dalam bermain *game online* pada remaja menjadi berlebihan yang mengakibatkan remaja kecanduan *game online*

Motif remaja untuk bermain *game online* pada awalnya hanya untuk mengisi waktu luang dan hiburan, namun pada kenyataannya sebagian besar di antara mereka bermain *game online* dijadikan sebagai kebutuhan yang penting dalam kehidupan sehari-harinya. Kegandrungan para remaja ini dalam menyukai *game online* yang kadang secara berlebihan tentunya akan berpengaruh terhadap

aktivitas kehidupan mereka, sehingga beberapa kegiatan yang seharusnya dilakukan bisa menjadi terabaikan oleh keinginannya yang kuat untuk tetap terus melanjutkan bermain *game online*. Mereka biasanya bermain *game online* melalui HP atau gaded. Sehingga, mereka seringkali mengurung diri di kamar selama berjam-jam hanya untuk bermain game. Tentu saja hal ini akan membuat mereka menarik diri dari lingkungan sosialnya sehingga terkesan menutup diri.

Pada konseli FL, perilaku kecanduan bermain *game online* yang dilakukannya diakibatkan oleh keinginan yang kuat dari FL untuk menyelesaikan satu game, padahal dalam Hpnya terdiri dari beberapa game. Selain itu, kurangnya kontrol keluarga juga menyebabkan FL terus menerus bermain *game online*. Tidak adanya aktivitas sepulang sekolah juga membuat FL lebih senang menghabiskan waktu bermain game dibandingkan mengerjakan tugas dari sekolah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Immanuel (2009) yang menjelaskan bahwa bermain *game online* disebabkan oleh dua faktor, yaitu internal dan eksternal. Faktor Internal meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas yang penting, kurangnya self control dalam diri, dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik. Dalam hal ini penulis memilih faktor hubungan sosial dimana individu yang memiliki hubungan sosial yang baik mengetahui pola-pola perilaku yang bisa diterima dalam berbagai situasi sosial serta mampu menerapkannya sesuai dengan tuntutan sosial yang dihadapi.

3. Penanganan kecanduan *Game online* melalui teknik Restrukturisasi Kognitif

Dalam kaitannya dengan fenomena siswa yang berperilaku kecanduan *game online* yang akan dibahas dalam penelitian ini, dinyatakan bahwa perilaku kecanduan *game online* itu muncul sebagai akibat dari pola pikir yang keliru. Seseorang berperilaku kecanduan *game online* setelah menerima stimulus yang membuatnya tidak mampu melalui aktifitas kognisinya dengan baik. Karena itu untuk menangani perilaku ini harus dilakukan suatu proses konseling yang mampu memberikan mereka keterampilan bagaimana mengenali pikiran-pikiran yang muncul setelah menerima rangsangan dari luar. Setelah mereka dapat menyadari adanya pikiran-pikiran yang muncul kemudian mereka berlatih untuk menentukan apakah pikiran yang muncul tersebut positif atau negatif. Dengan menanamkan pola pikir positif dan memberikan latihan intensif dalam proses konseling, diharapkan siswa/konseli dapat memiliki konsep berpikir positif yang permanen dalam diri mereka sehingga mereka terlepas dari pola pikir yang keliru lagi dalam merespon stimulus yang muncul. Pola pikir positif yang terbentuk dalam diri individu dapat menjadi kontrol dalam pengambilan keputusan dalam bertingkah laku.

Berdasarkan hasil penelitian ini, tampak bahwa penerapan teknik restrukturisasi kognitif merupakan teknik yang sangat efektif untuk mereduksi perilaku kecanduan *game online* siswa. Pada pemberian teknik restrukturisasi kognitif konseli dapat menghilangkan perilaku yang maladaptif seperti individu yang melakukan agresi melalui media internet. Untuk itu teknik restrukturisasi kognitif perlu diaplikasikan di sekolah-sekolah dalam rangka menyelesaikan

permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siswa khususnya masalah kecanduan *game online*, sehingga terwujudlah peserta didik yang mampu meraih keberhasilan di sekolah maupun di masyarakat.

Teknik restrukturisasi membantu individu mengurangi perilaku kecanduan *game online* dengan cara memodifikasi pola pikir dan perilaku tertentu. Teknik ini juga lebih memfokuskan pada upaya membelajarkan konseli agar mampu memiliki cara berpikir yang lebih positif dalam berbagai peristiwa-peristiwa kehidupan. teknik restrukturisasi kognitif adalah teknik yang dilakukan untuk membantu konseli menetapkan hubungan antara persepsi dan kognisinya dengan emosi dan perilakunya, dan untuk mengidentifikasi persepsi atau kognisinya yang salah atau merusak diri, dan mengganti persepsi atau kognisi tersebut dengan persepsi yang lebih meningkatkan diri.

Dalam proses terapeutik, teknik restrukturisasi kognitif lebih memfokuskan konseli untuk menjadi sadar dengan kata-kata yang diarahkan pada dirinya sendiri. Prosesnya terdiri dari melatih konseli memodifikasi pembelajaran yang diberikan kepada dirinya sendiri sehingga konseli bisa menangani masalah yang mereka hadapi dengan lebih efektif.

Dalam teknik restrukturisasi kognitif perubahan perilaku terjadi melalui suatu urutan proses menengahi yang meliputi interaksi kata-kata internal, struktur kognitif dan perilaku resultante dari hasil akhirnya. Proses perubahan terjadi dalam tiga tahap dimana ketiga tahap itu saling berkaitan. Ketiga tahapan tersebut yaitu dengan melakukan Observasi diri. Langkah awal dalam proses perubahan terdiri dari konseli yang belajar cara mengamati perilaku mereka sendiri. Pada

saat konseli mengawali konseling, ciri dari dialog internal konseli adalah pernyataan serta imajinasi negatif tentang diri mereka sendiri. Dalam tahap ini, konseli bersedia untuk mendengarkan suara hatinya sendiri. Proses ini mencakup peningkatan kepekaan terhadap pikiran, perasaan, perbuatan, reaksi psikologis konseli serta cara konseli bereaksi terhadap orang lain. Pada saat tahap ini berlangsung, konseli mendapat struktur kognitif baru yang memungkinkan konseli melihat masalah mereka dengan cara yang baru yang lebih positif.

Tahap selanjutnya adalah memulai dialog internal baru dimana hasil dari tahap sebelum, konseli bisa belajar mengetahui adanya perilaku maladaptif dari dirinya, dan konseli mulai melihat kesempatan menggunakan alternatif perilaku adaptif yang akan membawa ke perubahan-perubahan behavioral, kognitif, dan afektif. Apabaila konseli berharap untuk bisa berubah, apa yang konseli katakan terhadap diri mereka sendiri haruslah menginisiasi rantai behavioral yang baru yaitu yang berlawanan dengan perilaku maladaptif mereka. Dialog internal konseli yang baru berfungsi sebagai penunjuk jalan ke perilaku baru. Pada gilirannya nanti proses ini memiliki dampak pada struktur kognitif klien.

Tahap terakhir adalah mempelajari keterampilan baru. Pada proses ini mengajarkan keterampilan kepada konseli dalam menangani sesuatu yang lebih efektif, yang dipraktekkan dalam situasi kehidupan nyata. Pada saat bersamaan, konseli terus memfokuskan pada penggunaan gaya kalimat baru terhadap dirinya sendiri dan terus mengamati serta mengevaluasi hasilnya. Hasil yang konseli dapatkan dari apa yang konseli pelajari banyak diakibatkan oleh apa yang konseli

katakan pada diri mereka sendiri tentang perilaku baru mereka dapatkan beserta konsekuensinya.

Namun dalam proses perlakuan kesiswa dilakukan kedalam 6 kegiatan yang tetap merujuk pada tahapan pelaksanaan restrukturisasi kognitif. Adapun kegiatan itu yaitu, rasionalisasi, identifikasi pikiran kedalam situasi, Pengenalan dan latihan *coping thought*, Peralihan pikiran negatif ke *coping thought*, latihan penguatan positif, dan evaluasi. Selanjutnya konselor memperkuat konseli bahwa *self efficacy* dalam karier siswa yang rendah dapat merugikan dirinya sendiri.

Untuk menguji pemahaman konseli mengenai kecanduan *game online*, konselor mengajukan pertanyaan tentang contoh kecanduan *game online* pada konseli. Kegiatan kedua yaitu identifikasi pikiran kedalam situasi. Pada kegiatan ini, konselor Memberikan kemampuan mengenali dan mengenalisa kecanduan *game online* yang di alami. Tujuannya yakni mengidentifikasi kecanduan *game online* siswa rendah. Kegiatan ketiga yaitu Pengenalan dan latihan *coping thought*. Tujuan kegiatan ini dilaksanakan yaitu Memberikan kemampuan perpindahan fokus dari pikiran yang merusak diri/mengalahkan diri menuju pikiran yang lebih konstruktif dan membangun keyakinan akan kemampuannya dalam memperoleh karier yang dimgimkam dam diharapkannya. Kegiatan keempat Peralihan pikiran negatif ke *coping thought* tujuannya Memberikan kemampuan mengatasi kecanduan *game online* yang negatif. Kegiatan Kelima latihan penguatan positif tujunnya Memberikan kemampuan mengatasi kecanduan *game online* dalam menghadapi dan menghilangkan perilakunya sendiri yang negatif. Kegiatan Keenam evaluasi mengurangi atau menghilangkan ide-ide dan perasaan-perasaan

yang negatif, irasional dan tidak logis dalam situasi-situasi tertentu. Tercapainya kemampuan konseli mengatasi pikiran, perasaan, dan perilaku yang menghambat keyakinan akan kemampuannya dalam mencapai karier yang diinginkan dan harapan (kecanduan *game online*) yang diakibatkan oleh pemikiran yang negatif dan pemaknaan dan salah.

Dari keenam tahapan pelaksanaan restrukturisasi kognitif di atas, tahap peralihan pikiran negatif ke *coping thought* merupakan tahapan terpenting karena pada tahapan ini konselor mendebat pikiran irrasional konseli menjadi pikiran yang rasional. Setiap argumen atau persepsi konseli yang dianggap tidak konstruktif, disanggah dan dibantah sehingga pandangan konseli berubah. Untuk mendebat pemikiran konseli, konselor menggunakan pemikiran-pemikiran yang logis dan konstruktif. Konselor juga berusaha membantu konseli untuk menetapkan hubungan antara persepsi dan kognisinya dengan emosi dan perilakunya dalam hal ini kecanduan yang berlebihan terhadap *game online*.

Konselor juga berupaya mengidentifikasi persepsi atau kognisi konseli yang salah atau merusak diri, dan mengganti persepsi atau kognisi tersebut dengan persepsi yang lebih meningkatkan diri dengan meminta konseli untuk menggunakan waktu dalam bermain game secara bijak. Konselor menyadari bahwa bermain game pada diri konseli tidak dapat dihapuskan. Oleh karena itu, konseli berupaya melakukan manajemen atau pengelolaan diri dengan membatasi diri dalam bermain game. Pengelolaan ini berkaitan dengan intensitas yang berlebihan saat bermain game sehingga kegiatan bermain game dapat diturunkan.

Konseli juga mulai mampu mengatur waktu bermain game dengan waktu belajarnya.,

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik restrukturisasi kognitif dengan beberapa perlakuan-perlakuan tersebut dapat membantu siswa mengurangi kecanduan *game online*. Hal ini berarti penggunaan teknik restrukturisasi kognitif dapat mengurangi kecanduan *game online*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang kecanduan bermain *game online* dan penanganannya adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan bermain *game online* yang dilakukan oleh FL adalah bermain *game online* dengan melebihi batas dari waktu yang telah ditetapkan yaitu di atas 5 jam. Di lingkungan sekolah pun, FL menggunakan waktu belajar untuk bermain game. Selain itu, FL merasa pusing ketika tidak bermain *game online* dan dengan bermain *game*, FL memiliki semangat dan merasa senang.
2. Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain *game online* FL yaitu keinginan yang kuat dari FL untuk menyelesaikan game yang dimainkannya, suasana kompetitif ketika bermain *game online* kurangnya kontrol keluarga dan tidak adanya aktivitas sepulang sekolah..
3. Penanganan kecanduan bermain *game online* pada konseli dilakukan dengan menggunakan teknik restrukturisasi kognitif terdiri atas 6 tahap yaitu *rational treatment*, identifikasi pikiran kedalam situasi, Pengenalan dan latihan *coping thought*, Peralihan pikiran negative ke *coping thought*, Latihan penguatan positif, dan evaluasi. Setelah intervensi diberikan, terjadi perubahan pikiran konseli dari irrasional ke rasional.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Konselor.

Konselor dapat mempergunakan teknik restrukturisasi kognitif sebagai teknik layanan untuk mengurangi kecanduan bermain *game online*. Teknik restrukturisasi kognitif dapat dikembangkan menjadi penelitian tindakan konseling dengan menerapkannya pada permasalahan yang berbeda.

2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah sebagai model bimbingan pribadi sosial dalam menyelesaikan setiap masalah yang timbul di SMP Negeri 6 Bangkala khususnya mengurangi kecanduan bermain *game online*.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Teknik restrukturisasi kognitif dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengaitkan variable terikat lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Hal 38-51
- Corey, G. 2015. *Teori Dan Praktek Dari Konseling Dan Psikoterapi*. Alih bahasa Mulyarto. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Darmadi, H. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Daruma, A. Razak dkk. 2004. *Studi Kasus*. Makassar: FIP-UNM
- Erford, B., T. 2016. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Alih bahasa Helly Prajitno dan Sri Mulyantini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Farozin, M dan Kartika N, F. 2004. *Pemahaman Tingkah Laku*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Giandi, A. F. Mustikasari, F. dan Suprpto, H. 2012. Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran* Vo.1., No.1
- Ghufron, M. Nur., dan Rini Risnawita S. 2013. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hanum, K. 2006. Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya. *AntroUnairdotNet*, Vol.IV/No.2
- Hurlock, E.B. 2007. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Fifth ed). Alih bahasa oleh Istieidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Imanuel, N. 2009. Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online. *Skripsi* dipublikasikan. Depok: Fakultas Psikologi UI
- Jap T, Tiatri S, Jaya E S, Suteja M S., 2013. The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *Plos One*, Vol 8 No 4
- Kim, M. X. 2009. Loneliness As The Cause And The Effect Of Problematic Internet Use: The Relationship Between Internet Use And Psychological Well-Being. *Jurnal. Cyber Psychology & Behavior*. 12 (4). 451-455

- Lee, M. C. 2012. The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22
- Lemmens, J.S., V. P. 2009. Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 77-95
- Malahayati, D., 2012, Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia, Depok.
- Melisa, K. 2012. *Jauhkan Anak dari Adiksi Game Online*. Jakarta: Alex Media Kompuindo
- Moleong, L. J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, Omega Nastiti Wisma. 2013. Hubungan Kepercayaan Diri dan Penyesuaian Sosial dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X (sepuluh) SMA Xaverius Lubuklinggau Sumatera Selatan. Artikel Ilmiah
- Nursalim, M. 2013. *Strategi dan Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata
- Pitaloka, A. A. 2013. Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*,3 (1)
- Puspitosari, W. A dan Ananta, L. 2009. Hubungan antara Kecanduan *Online Game* dengan Depresi. *Jurnal Mutiara Medika*.Vol. 9 No. 1:50-56
- Sugiyono. 2013. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Ulfa, M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Games Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM Fisip Volume 4 No 1*
- Wibisono, S 2009. Kegemaran Bermain Game Online Pada Mahasiswa. Yogyakarta. *eJournal Sosiatri-Sosiologi*. Vol.3:41-5
- Yee, N. 2006. Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775
- Yin, Robert K. 2014. *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.

Young, K. 2009. Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The american journal of family therapy* , 37, 355-37.

Yovanka, L.A. 2008 Dampak Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar. *PSikodimensia* Vol. 5. No. 1. h. 1-16

DOKUMENTASI



(Konselor Mengidentifikasi Permasalahan Kecanduan game Online pada diri siswa)



(Konselor berdiskusi dengan teman sebaya yaitu MRR mengenai perilaku kecanduan game online yang dialami oleh FL)



(Konselor mengidentifikasi pikiran konseli)



(Konselor mendebat pikiran konseli)



(Pengenalan dan latihan *coping tought*)



(Peneliti melakukan peralihan pikiran dari negative ke positif)



(Peneliti mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan perilaku kecanduan game online dari teman sebaya)



(Peneliti melakukan observasi perilaku kecanduan game online yang dialami oleh siswa FL)



(Wawancara dengan guru BK)



(Wawancara dengan guru Mata Pelajaran)



(wawancara dengan orang tua siswa)

Pedoman Wawancara

(Kasus)

Biodata Informan

Nama :

Tempat Dan Tanggal Lahir :

Alamat :

1. Bagaimanakah kecanduan game online yang anda alami?
2. Barapakah durasi waktu yang anda gunakan dalam game online?
3. Mengapa anda begitu menyukai game online?
4. Siapakah yang mempengaruhi anda sehingga tertarik untuk game online?
5. Apakah anda mengikuti komunitas tertentu, misalnya *group gaming*?
6. Dimanakah anda sering game online?
7. Bagaimana tanggapan orang tua anda ketika anda game online ?
8. Apakah anda mengetahui bahwa game online terlalu lama dapat merugikan anda?
9. Upaya apa saja yang pernah anda lakukan terkait dengan intensitas game online yang anda alami?

Pedoman Wawancara

(Teman Kasus)

Biodata Informan

Nama :

Tempat Dan Tanggal Lahir :

Alamat :

1. Apakah anda mengetahui jika si Kasus mengalami kecanduan game online?
2. Apakah si kasus pernah di panggil oleh pihak sekolah terkait dengan kecanduan game online?
3. Bagaimanakah si kasus dalam pergaulannya di lingkungan sekitar?
4. Menurut anda, apa yang menyebabkan sehingga si kasus mengalami kecanduan game online?
5. Apakah si Kasus pernah mengaajak anda untuk game online?

Pedoman Wawancara

(Orang tua/wali Kasus)

Biodata Informan

Nama :

Tempat Dan Tanggal Lahir :

Alamat :

1. Apakah anda mengetahui jika si kasus mengalami kecanduan game online?
2. Bagaimanakah si kasus ketika berada di lingkungan rumah?
3. Apakah si kasus pernah di panggil oleh pihak sekolah?
4. Apakah si kasus diberikan fasilitas yang memadai dalam mengembangkan potensi dirinya?
5. Menurut anda, apa yang menyebabkan sehingga si kasus mengalami kecanduan game onlin?
6. Bagaiamanakah paya yang anda lakukan terkait kecanduan game online si kasus?

Reduksi Data

Konseli FL

Indikator	Deskriptor	Subjek	Hasil Wawancara
<p style="text-align: center;">Gejala Kecanduan Game Online</p>	<p style="text-align: center;">Excessive use (Penggunaan yang berlebihan)</p>	<p>FL</p>	<p>Kalau main game <i>meka</i> itu kak, ku lupa <i>mi</i> itu mengingat waktu dan tempat. Kapan saja dan dimana saja pasti akan ku buka itu gadget untuk bermain game <i>online</i></p> <p>Sangat kubituhkan sekali memang kak. Apalagi kalau di waktu kosong-kosongku. Tapi itu <i>mi</i> iya, biasa juga ku lupa waktu kalau sedang main <i>ka</i></p> <p>Ku sengaja memang membawa HP ke sekolah kak. Itu teman-temanku biasanya ajak <i>ka</i> mabar (main bareng). Ada memang beberapa game di HP ku kak seperti <i>Mobile Legend</i> sama <i>PUBG</i>. Itu game <i>online</i> yang ku maini panjang biasa waktunya. Baru selalu ki disuruh <i>online</i> Jadi biasa <i>mi</i> itu ku mainkan kalau di dalam kelas <i>ma</i>. Biar i ada guru, sembunyi-sembunyi <i>ji</i> ku maini</p> <p>Tidak tentu juga <i>ji</i> waktuku kak. terkadang itu kalau mainka sampai 4 kali sesi. misalnya itu <i>mobile legend</i> toh ta' 20 menit. baru selesai. na kalau pulang sekolah mabar ka lagi sama teman ku. hampir mentong itu kapang dalam satu hari hp ku saja yang ku liat</p> <p>Kalau sedang bermain game <i>ka</i>, tidak <i>ku</i> peduli <i>mi</i> itu lingkungan sekitarku karena harus <i>ka</i> fokus sama game ku. Tidak mau ka di ganggu i. Apalagi kalau sama semua ma itu main dengan teman-teman</p>
			<p>MRR</p>
		<p>Ibu JWT</p>	
			<p>FL</p>
<p style="text-align: center;">Withdrawal symptoms (Gejala dari pembatasan)</p>	<p>FL</p>	<p>Kalau main game <i>meka</i> itu kak, ku lupa <i>mi</i> itu mengingat waktu dan tempat. Kapan saja dan dimana saja pasti akan ku buka itu gadget untuk bermain game <i>online</i></p> <p>Sangat kubituhkan sekali memang kak. Apalagi kalau di waktu kosong-kosongku. Tapi itu <i>mi</i> iya, biasa juga ku lupa waktu kalau sedang main <i>ka</i></p> <p>Ku sengaja memang membawa HP ke sekolah kak. Itu teman-temanku biasanya ajak <i>ka</i> mabar (main bareng). Ada memang beberapa game di HP ku kak seperti <i>Mobile Legend</i> sama <i>PUBG</i>. Itu game <i>online</i> yang ku maini panjang biasa waktunya. Baru selalu ki disuruh <i>online</i> Jadi biasa <i>mi</i> itu ku mainkan kalau di dalam kelas <i>ma</i>. Biar i ada guru, sembunyi-sembunyi <i>ji</i> ku maini</p> <p>Tidak tentu juga <i>ji</i> waktuku kak. terkadang itu kalau mainka sampai 4 kali sesi. misalnya itu <i>mobile legend</i> toh ta' 20 menit. baru selesai. na kalau pulang sekolah mabar ka lagi sama teman ku. hampir mentong itu kapang dalam satu hari hp ku saja yang ku liat</p> <p>Kalau sedang bermain game <i>ka</i>, tidak <i>ku</i> peduli <i>mi</i> itu lingkungan sekitarku karena harus <i>ka</i> fokus sama game ku. Tidak mau ka di ganggu i. Apalagi kalau sama semua ma itu main dengan teman-teman</p> <p>Itu main game kak, tidak kurang dari 5 jam dalam sehari. bayangkan <i>mi</i> itu kalau main game ka misalnya <i>mobile legend</i> sampai <i>push rank</i> itu makan 3 jam. kalau game <i>free fire</i> 1 jam sama kalau main <i>PUBG</i> itu juga lebih dari satu</p> <p>Itu <i>FL</i> <i>kalo</i> ada <i>i</i> di sekolah tetap <i>ji</i> bermain game <i>online</i>. Ia membawa HP ke sekolah karena memang ada HP dibelikan sama oran tuanya. biasa itu na bawa di sekolah lalu main sama teman-temannya <i>mi</i> itu</p> <p><i>FL</i> kalau sudah bermain game seperti na lupa <i>mi</i> dengan lingkungan sekitarnya. Tidak mau <i>mi</i> lagi bicara. pokoknya fokus terus di situ</p> <p>Aktivitas <i>FL</i> ketika berada di rumah hanya bermain HP atau <i>gadget</i>. Ia membuka HP hanya untuk mendownload game yang disukainya. <i>FL</i> bahkan sampai larut malam bermain game dari HP tersebut</p> <p>Kalau tidak main game ka toh kak, pasti pusing ku rasa <i>mi</i> iya ka itu <i>ji</i> selalu ku iat kalau bangun pagi <i>ka</i>, pergi ka ke sekolah sama kalau pulang sekolah</p> <p>Itu biasanya na pusing ka kalau tidak ada <i>mi</i> kuota hp ku kak. tidak ku tau betul mau ka bagaimana. Tidak ada <i>sedding</i> ku rasa bisa ku kerja</p>	
		<p>FL</p>	<p>Kalau main game <i>meka</i> itu kak, ku lupa <i>mi</i> itu mengingat waktu dan tempat. Kapan saja dan dimana saja pasti akan ku buka itu gadget untuk bermain game <i>online</i></p> <p>Sangat kubituhkan sekali memang kak. Apalagi kalau di waktu kosong-kosongku. Tapi itu <i>mi</i> iya, biasa juga ku lupa waktu kalau sedang main <i>ka</i></p> <p>Ku sengaja memang membawa HP ke sekolah kak. Itu teman-temanku biasanya ajak <i>ka</i> mabar (main bareng). Ada memang beberapa game di HP ku kak seperti <i>Mobile Legend</i> sama <i>PUBG</i>. Itu game <i>online</i> yang ku maini panjang biasa waktunya. Baru selalu ki disuruh <i>online</i> Jadi biasa <i>mi</i> itu ku mainkan kalau di dalam kelas <i>ma</i>. Biar i ada guru, sembunyi-sembunyi <i>ji</i> ku maini</p> <p>Tidak tentu juga <i>ji</i> waktuku kak. terkadang itu kalau mainka sampai 4 kali sesi. misalnya itu <i>mobile legend</i> toh ta' 20 menit. baru selesai. na kalau pulang sekolah mabar ka lagi sama teman ku. hampir mentong itu kapang dalam satu hari hp ku saja yang ku liat</p> <p>Kalau sedang bermain game <i>ka</i>, tidak <i>ku</i> peduli <i>mi</i> itu lingkungan sekitarku karena harus <i>ka</i> fokus sama game ku. Tidak mau ka di ganggu i. Apalagi kalau sama semua ma itu main dengan teman-teman</p> <p>Itu main game kak, tidak kurang dari 5 jam dalam sehari. bayangkan <i>mi</i> itu kalau main game ka misalnya <i>mobile legend</i> sampai <i>push rank</i> itu makan 3 jam. kalau game <i>free fire</i> 1 jam sama kalau main <i>PUBG</i> itu juga lebih dari satu</p> <p>Itu <i>FL</i> <i>kalo</i> ada <i>i</i> di sekolah tetap <i>ji</i> bermain game <i>online</i>. Ia membawa HP ke sekolah karena memang ada HP dibelikan sama oran tuanya. biasa itu na bawa di sekolah lalu main sama teman-temannya <i>mi</i> itu</p> <p><i>FL</i> kalau sudah bermain game seperti na lupa <i>mi</i> dengan lingkungan sekitarnya. Tidak mau <i>mi</i> lagi bicara. pokoknya fokus terus di situ</p> <p>Aktivitas <i>FL</i> ketika berada di rumah hanya bermain HP atau <i>gadget</i>. Ia membuka HP hanya untuk mendownload game yang disukainya. <i>FL</i> bahkan sampai larut malam bermain game dari HP tersebut</p> <p>Kalau tidak main game ka toh kak, pasti pusing ku rasa <i>mi</i> iya ka itu <i>ji</i> selalu ku iat kalau bangun pagi <i>ka</i>, pergi ka ke sekolah sama kalau pulang sekolah</p> <p>Itu biasanya na pusing ka kalau tidak ada <i>mi</i> kuota hp ku kak. tidak ku tau betul mau ka bagaimana. Tidak ada <i>sedding</i> ku rasa bisa ku kerja</p>

		Stres-steres ku liat FL kalau tidak ada kuotanya kak. Diam-diam i. itu kalau di kelas ki tidak ada tommy bisa na kerja
	Ibu JWT	Kalau dirumah mi itu FL na tidak ada kuotanya, di kamar mi itu diam-diam. Tidak kemana-mana i
Tolerance (Toleransi)	FL	Puas ka ku rasa kalau main game kak. Kalau liat ma itu game seperti <i>mobile legend</i> , mau juga ma itu ku rasa untuk main bersama. kalau tidak ada kuaotaku biasanya bingung sendiri ka. tapi lebih banyak ku pinjam hp nya teman ku atau minta ka hotspotnya Na kas bagus i memang mood ku kak. ku lupa semua mi itu masalah yang kuhadapi. misalnya dimarahi ka sama mama ku, ku abaikan mami kalau sedang bermain game ka setiap hari kak,,,kalau misalkan bosan ka, ku buka lagi game yang lain. ada 3 jenis game online yang selalu ku pakai main. iru semua mi yang perbaikan perasaan ku kalau bilang maki itu tentang game kak, kayak dia sekali mi. senang i dia kalau di ajak pergi main game. <i>Langsung itu berubah mood nya kak</i>
	MRR	Fanatik betul mi itu FL kak. Apa saja yang penting main game, pasti na cari. Ke kantor desa mi juga untuk cari jaringan karena ada wifi gratis. biasa juga ji dapat dari teman-teman nya iya. tapi bayangkan mi itu kak kalau habis kuotanya hp
Faktor penyebab	FL	Alasan utamanya itu kak karena bagus ki, kompetitif dan keren ki tampilannya. ku suka liat i. alur ceritanya juga bagus-bagus. ada biasa prolognya. apalagi kalau saling ejek peringat maki ddengan teman. hahaha. mau ka juga kurasa seperti itu. Selain itu, biasanya kalau main game tidak ku tau mi bagaimana caranya untuk berhenti. selsai satu game, ku tambah lagi sampainya habis itu game di HP ku. Tidak bisa ku kontrol i diri ku
	MRR	Kalau di rumah, main game ja kak. tidak kemana-mana ka. pulang sekolah itu, paling main sama teman-teman nda ada na kerja di rumah na itu kak. Main game ji. kalau datang ka ke rumahnya pasti na ajak ka main game. kalau bosan ma itu pulang ma saya. dia itu masih main dsitu. mau pi itu makan baru istirahat sedikit. seteah itu na lanjut ki
	Ibu JWT	itu mami na kerja kalau dirumah ki dek. main game terus. pulang sekolah itu di kamar mi terus. itu ji na keluar kalau mau makan. biasa mi itu ku tegur untuk kerja tugasnya. tidak tau na kerja ji atau tidak itu. capek tommi itu kasi tau ki. ku biarkan ji saja. dari ppada keluar ki tidak jelas kemana perinya. mendingan itu di rumah ji tinggal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Tamalate 1 Tidung Makassar KP 90222

Telp. (0411) 884457 Fax. (0411) 883076

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

Nomer : 027/UN36.4.U/KS/2019
Perihal : Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi
Yth : Dekan FIP UNM
Ub. Pembantu Dekan Bidang Akademik

Dalam rangka melancarkan penyusunan skripsi mahasiswa, maka diperlukan dosen pembimbing yang mendampingi dan mengarahkannya terutama dalam penguasaan aspek permasalahan dan metodologinya.

Untuk itu kiranya bapak/ibu berkenan memberi izin kepada :

1. Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons.
2. Dr. Abdullah Sinringm, M.Pd.

Untuk menjadi pembimbing skripsi mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Rahmat Wahyu Hidayatullah

Nim : 144042030

Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Judul skripsi : Analisis Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto)

Demikianlah penunjukan ini dan atas perkenannya disampaikan ucapan terima kasih.

Makassar, Februari 2019

Ketua Jurusan

Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Drs. Muhammad Anas, M.Pd.

Nip. 19601213987031005



PENGUSULAN JUDUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Rahmat Wahyu Hidayatullah**
NIM : **1444042030**
Jurusan : **Psikologi Pendidikan dan Bimbingan**
Program Studi : **Bimbingan dan Konseling (S1)**

Mengajukan judul penelitian yang rencananya akan dijadikan judul skripsi. Adapun judul yang saya ajukan adalah:

1. Analisis Kecanduan Game Online di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto dan Penanganannya (Studi Kasus) .
2. Penerapan Teknik *Self Management* untuk Mengurangi Ketergantungan Menggunakan Media Sosial di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto..
3. Analisis Kecanduan Game Online di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto (Studi Kasus).

Makassar, Juli 2018

Mengetahui,
Penasehat Akademik

Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons.
NIP. 19720817 200212 1 001

Mahasiswa yang mengajukan judul

RahmatWahyu.H
NIM. 1444042030



SURAT KETERANGAN

No. 001/UN36.4.4/KM/2017

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

Nama : Rahmat Wahyu Hidayatullah
NIM : 1444042030
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 Kecanduan Game Online di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jenepono dan Penanganannya (Studi Kasus)
2. Penerapan Teknik *Self Management* untuk Mengurangi Ketergantungan Menggunakan Media Sosial di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jenepono.
3. Analisis Kecanduan Game Online di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jenepono (Studi Kasus).

Makassar, Juli 2018

Ketua Jurusan,



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



**PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 6 BANGKALA**



Alamat : Cikarro Desa Pallantikang Kec.Bangkala Kode Pos 92352 Tlp. (0419) 2424472

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.3/57/SMP 6 -BKL/KP/XII/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SAMSIANI, SE. M.Pd**
NIP : 19740610 200312 2 008
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMPN 6 Bangkala

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Rahmat Wahyu H
NIM : 1444042030
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Universitas : Universitas Negeri Makassar

Benar yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMPN 6 Bangkala selama satu bulan, terhitung mulai tanggal 24 Oktober sampai dengan 24 November 2018 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS DI SMPN 6 BANGKALA KAB. JENEPONTO)”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya



Pallantikang 10 Desember 2018
Kepala Sekolah,

SAMSIANI, SE. M.Pd
Nip.19740610 200312 2 008



PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilaksanakan pada 11 Oktober 2018, maka usulan penelitian untuk skripsi saudara/i:

Nama : Rahmat Wahyu H
NIM : 1444042030
Jur/ Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Judul : Analisis Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto)

Telah dilakukan perbaikan/penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama, maka usul penelitian untuk skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahapan selanjutnya.

Makassar, November 2018

Disetujui oleh:
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Dr. Abdul Saman, M. Si. Kons.
NIP. 19720817 200212 1 001

Mengetahui,
a.n Dekan
Wakil Dekan 1 FIP UNM,

Dr. Abdul Saman, M. Si. Kons.
NIP. 19720817 200212 1 001

Pembimbing II,

Prof. Dr. H. Alimuddin Mahmud, M.Pd
NIP. 19541015 197903 1 004

Disahkan oleh:
Ketua Jurusan PPB FIP UNM,

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



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 “Analisis Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto)

atas nama:

Nama : Rahmat Wahyu Hidayatullah
NIM : 1444042030
Jurusan/Prodi : PPB/BK
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi ini berdasar pada hasil ujian skripsi pada tanggal 12 April 2019 telah memenuhi syarat untuk dinyatakan **LULUS**.

Makassar, April 2019

Menyetujui

Pembimbing I

Dr. Abdul Saman, M. Si. Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Pembimbing II

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

Disahkan:

Ketua Jurusan PPB/Prodi BK

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



PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Analisis Kecanduan *Game Online* dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kab. Jeneponto), atas nama Rahmat Wahyu Hidayatullah, NIM: 1444042030, telah diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan SK Dekan Nomor 3471/UN36.4/PP/2019 tanggal 05 April 2019 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan/Prodi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada hari Jumat, 12 April 2019.

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNM



Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons
NIP. 19720817 200212 1 001

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|---------------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Dr. Mustafa, M.Si | (.....) |
| 2. Sekretaris | : Drs. H. Muhammad Anas, M.Si | (.....) |
| 3. Pembimbing I | : Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons | (.....) |
| 4. Pembimbing II | : Dr. Abdullah Siring, M.Pd | (.....) |
| 5. Penguji I | : Dr. H. Abdullah Pandang, M.Pd | (.....) |
| 6. Penguji II | : Dr. Usman, M.Si | (.....) |



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 : 725/UN.36.4/LT/2019

07 Februari 2019

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth : 1. Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons
2. Dr. H. Abduliah Sinring, M.Pd

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Nomor : 027/UN.36.4.4/PP/2019, tanggal 06 Februari 2019, 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
Rachmat Wahyu H	1444042030	Psikologi Pendidikan dan Bimbingan	<i>Analisis Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto)</i>

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



Dekan,
Dr. Abdul Saman, S.Pd., M.Si., Kons.
NIP 19720817 200212 1 001



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 : 5235/UN.36.4/LT/2018

18 Oktober 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 : Rachmat Wahyu H
NIM : 1444042030
Jurusan/ Prodi : Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Judul Skripsi : *Analisis Kecanduan Game Online dan Penanganannya (Studi Kasus di SMP Negeri 6 Bangkala Kabupaten Jeneponto)*

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.



Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons

NIP 197208172002121001

Tembusan:

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



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : **8080/S.01/PTSP/2018**
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Bupati Jeneponto

di-
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 5235/UN36.4/LT/2018 tanggal 18 Oktober 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **RAHMAT WAHYU HIDAYATULLAH**
Nomor Pokok : 1444042030
Program Studi : Psikologi Pend. dan Bimbingan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Tamalate I Tidung Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 6 BANGKALA KABUPATEN JENEPONTO) "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 Oktober s/d 24 November 2018**

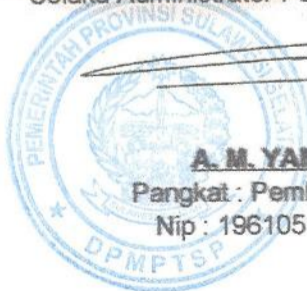
Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 24 Oktober 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Pembantu Dekan Bid Akademik FIP UNM Makassar di Makassar,
2. *Pertinggal.*



RIWAYAT HIDUP



RAHMAT WAHYU HIDAYATULAH, 07 Juli 1995, anak pertama dari 5 bersaudara, pasangan Abdul Munir dan Rosnadi. Pendidikan yang pernah ditempuh yaitu TK Pertiwi tahun 2000 Sekolah Dasar pada tahun 2002 dan tamat tahun 2008 di SD Negeri Inp. Minasa Upa Makassar.

Pada tahun yang sama (2008) melanjutkan pendidikan ke MTs Negeri 1 Pitumpanua dan tamat pada tahun 2011, kemudian melanjutkan ke MA Tobarakka Wajo dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun (2014), penulis berhasil lulus melalui jalur mandiri di Universitas Negeri Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Program Strata Satu (S1). Pengalaman organisasi HIMA PPB FIP UNM, & HMI