

**IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI DALAM  
MEREDUKSI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA  
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 3 TANJUNG  
BINTANG LAMPUNG SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**  
**DESHELLA MEGA SAPUTRI**  
**1611080137**

**Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI DALAM  
MEREDUKSI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA  
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 3 TANJUNG  
BINTANG LAMPUNG SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**DESHELLA MEGA SAPUTRI  
1611080137**

**Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Pembimbing I : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd**

**Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan tentang mereduksi kecanduan game online melalui layanan informasi oleh guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan. Kecanduan game online adalah proses dimana ketergantungan individu dalam bermain game online baik dari segi waktu dan intensitas bermain yang akan berdampak buruk pada kehidupan individu. *World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan kedalam *Internasional Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game daripada kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dengan jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan, dimana peneliti mendeskripsikan fenomena apa saja yang ditemui di lapangan. Adapun prosedur pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, populasi dalam penelitian ini adalah guru bimbingan dan konseling yang ada di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang dan subjek pada penelitian ini adalah peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mereduksi kecanduan game online melalui layanan informasi pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan adalah dengan melakukan kolaborasi dengan wali kelas dan guru mata pelajaran bagi peserta didik yang terindikasi dengan emncari informasi terlebih dahulu bagaimana peserta didik selama didalam kelas. Dan guru BK juga melakukan observasi di sekolah dengan melalui pengamatan pada peserta didik melalui nilai, absensi, keaktifan dengan sosial atau sekelilingnya dan guru bk melakukan konseling individu maka guru bk mampu mereduksi kecanduan game online pada peserta didik.

**Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Layanan Informasi**

## ***ABSTRACT***

This study describes reducing online game addiction through information services provided by guidance and counseling teachers at Tanjung Bintang 3 Public Middle School, South Lampung. Online game addiction is a process in which an individual's dependence on playing online games, both in terms of time and intensity, has a negative impact on their life. The World Health Organization (WHO) explains that online game addiction is a mental disorder that is included in the International Classification of Diseases (ICD-11). It is characterized by impaired control over games and an increased priority given to games over other activities. The behavior continues even though it has negative consequences for itself. This study uses a type of qualitative research. The type of research is field research, in which the researcher describes phenomena encountered in the field. As for the data collection procedures carried out by observation, interviews, and documentation, the population in this study was teacher guidance and counseling in Tanjung Bintang 3 Public Middle School, and the subjects in this study were students. Based on the results of the study, it was shown that reducing online game addiction through information services to students at SMP Negeri 3 Tanjung Bintang, South Lampung, is possible by collaborating with homeroom teachers and subject teachers for students who are indicated by seeking information in advance about how students are in class. And the BK teacher also makes observations at school by observing students through grades, attendance, and activeness with social or environmental surroundings, and the BK teacher does individual counseling, so the BK teacher can only be addicted to online games with students.

**Keywords: Online Game Addiction, Information Services**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Deshella Mega Saputri  
NPM : 1611080137  
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri. Bukan duplikasi atau saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk atau disebut dalam footnote atau daftar pustaka.

Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Juni 2023  
Penulis



**Deshella Mega Saputri**  
**NPM. 1611080137**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin I Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260*

**PERSETUJUAN**


**Judul Skripsi** : **Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan**  
**Nama** : **Deshella Mega Saputri**  
**NPM** : **1611080137**  
**Jurusan** : **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk di munaqosyahkan dan di pertahankan dalam sidang  
Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Drs. Badrul Kamil, M.Pd.I**  
**NIP. 196104011981031003**

  
**Hardiyansyah Masya, M.Pd**  
**NIK. 2014080919850610135**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**

  
**Dr. Ali Murtadho, M.S.I**  
**NIP. 197907012009011014**




KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin I Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721)703260

PENGESAHAN


Skripsi dengan judul: **Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan.** Disusun oleh: **Deshella Mega Saputri, NPM. 1611080137,** Program Studi **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.** Telah Diujikan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Selasa, 27 Juni 2023.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Mujib, M.Pd 

Sekretaris : Reiska Primanisa, M.Pd. 

Penguji Utama : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I 

Penguji Pendamping I : Drs. Badrul Kamil, M.Pd.I 

Penguji Pendamping II : Hardiyansyah Masya, M.Pd 

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



  
**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 196408281988032002

## MOTTO

يُرَهُ خَيْرًا ذَرَّةً مِثْقَالَ يَعْْمَلُ فَمَنْ

“Barang Siapa yang mengerjakan kebaikan seberat zarah, dia akan melihat (balasan)-nya.”

(Q.S Az-Zalzalah [99]:7 )



## PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucap syukur atas rahmat Allah SWT, dengan doa, usaha serta kesungguhan skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan sepenuh hati penulis juga ingin mengucapkan terimakasih serta persembahan skripsi ini sebagai tanda bukti dan cinta kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tuaku, Mamaku Herni Ismiati dan Papaku Jaya Saputra terimakasih atas doa , motivasi, semangat, cinta, kasih, sayang dan pengorbanan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada adikku Bhimas Ady Saputra yang selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat kepada penulis.
3. Untuk sahabat, teman dan kamu yang jauh di sana terimakasih atas dukungannya .
4. Untuk Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Deshella Mega Saputri, lahir di Tanjung Bintang, Lampung Selatan pada tanggal 14 Desember 1997. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara buah kasih dari pasangan Ayahanda Jaya Saputra dan Ibunda Herni Ismiati.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan tepat pada umur 5,5 tahun di TK IKI PTPN 7 Bergen dan selesai pada tahun 2004, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di sekolah SD N Purwodadi Simpang dan selesai pada tahun 2010, lalu pada tahun yang sama penulis melanjutkan di sekolah SMP NEGRI 1 Tanjung Sari dan selesai pada tahun 2013, serta pada tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah di SMA AL AZHAR 3 Bandar Lampung penulis mengambil jurusan IPS dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis terdaftar di salah satu perguruan tinggi negeri UIN Raden Intan Lampung dengan jurusan Bimbingan dan Konseling.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan nikmat kesehatan, pengetahuan dan petunjuk tanpa kurang suatu apapun sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan” dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. semoga kita menjadi salah satu umat yang senantiasa mengikuti jejaknya.

Penulisan Skripsi ini harus terpenuhi sebagaimana mestinya karena dijadikan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi pada Srata Satu (S1) Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan baik dari segi penulisan maupun ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih secara rinci disampaikan kepada:

1. Prof. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D sebagai Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Ali Murthado, M.Si selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
4. Indah Fajriani, M.Psi selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
5. Drs. H. Badrul Kamul, M.Pd sebagai Pembimbing 1 yang senantiasa sabar dalam membimbing serta memberi arahan dan informasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Hardiyansyah Masya, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis ditengah kesibukannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak, Ibu Dosen serta para Staff UIN Raden Intan Lampung yang senantiasa sabar memberikan ilmu yang bermanfaat dan memberikan pelayanan yang terbaik kepada penulis.
8. Bapak/Ibu guru SMP Negeri 3 Tanjung Bintang yang telah bersedia memberikan informasi dalam proses penelitian dan pelayanan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seangkatan yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis.
10. Para sahabat-sahabat dan kamu yang jauh disana, terimakasih atas dukungan dan doanya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan maka sekiranya para pembaca dapat memberikan saran dan masukan guna melengkapi hasil penelitian ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya.

Bandar Lampung,                  Juni 2023  
Penulis



Deshela Mega Saputri  
NPM. 1611080137

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PESERTUJUAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Fokus dan Subfokus .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	12
H. Metode Penelitian.....	18
I. Sistematika Penulisan.....	22
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>23</b>
A. Layanan Informasi.....	23
B. Kecanduan Game Online.....	31
<b>BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
A. Gambaran Umum Objek .....	43
B. Deskripsi Data Penelitian .....	45
<b>BAB IV ANALISIS PENELITIAN.....</b>	<b>54</b>
A. Analisis Data Penelitian .....	54
B. Temuan Penelitian.....	59

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>65</b>
A. Simpulan .....	65
B. Saran .....	66

**DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Kecanduan Game Online .....	8
Tabel 2.1 Indikator Kecanduan Game Online .....	41
Tabel 3.1 Data Peserta Didik Baru .....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Dengan Peserta Didik

Lampiran 2 Pedoman Wawancara Dengan Guru Bk

Lampiran 3 Surat-Surat

Lampiran 4 Dokumentasi



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Penulis memilih judul “Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan Game online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan”. penegasan judul ini untuk menghindari kesalahpahaman dan perlu adanya penegasan mengenai istilah-istilah yang ada pada judul skripsi, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Implementasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan dari suatu kebijakan atau program yang dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep dan kebijakan dalam suatu tindakan praktis sehingga akan memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Serta dapat menilai, mengevaluasi dan mengukur sautu program apakah dapat berjalan dengan baik atau tidak.<sup>1</sup>

#### 2. Layanan Informasi

Layanan informasi adalah layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi seperti informasi belajar, karir, sosial ataupun pergaulan dan juga pendidikan lanjutan. Menurut Ifdil layanan informasi adalah penyampaian berbagai informasi kepada sasaran layanan agar individu dapat mengolah dan memanfaatkan informasi tersebut demi kepentingan hidup dan tugas perkembangannya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Hernita Ulfatihah, *Implementasi Tabungan Baitullah Ib Hasanah Dan Variasi Akad Pada Pt. Bni Syariah Kantor Cabang Pekanbaru, Skripsi*, 2020.

<sup>2</sup> Fadilla Annisa Putri, Ira Suryani, and Sri Wahyuni, ‘Implementasi Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Smk Negeri 13 Medan’, *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4.2 (2022), 1–11 <<https://doi.org/10.30829/mrs.v4i2.2164>>.

3. Mereduksi Kecanduan Game Online menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah membuat pengurangan, mengurangi, potongan dan sebagainya.<sup>3</sup> Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau *addictive disorder* yang menyebabkan kecanduan yang salah satunya adalah *computergame addiction* (berlebihan dalam bermain game). *Game online* merupakan ruang sosial atau dunia sosial baru untuk para gamers menghabiskan waktu dan berinteraksi dengan orang lain. Kecanduan game online adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan komputer berupa game online yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.
4. Peserta Didik  
Peserta didik adalah individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan untuk mempunyai pilihan dalam menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.<sup>4</sup>

Pemaparan diatas berdasarkan keseluruhan judul peneliti, yaitu Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan, dalam meneliti bagaimana layanan informasi dalam mereduksi kecanduan game online di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan internet yang begitu pesat benar-benar mengubah mengubah kehidupan pribadi manusia, gaya hidup, perilaku, cara komunikasi, dan cara sosialisasi dengan lingkungannya. Muliawan menyebutkan dalam kondisi yang

---

<sup>3</sup> Peter Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. (Jakarta: Modern English Press, 1991), h.103

<sup>4</sup> Mohamad Mustari. 2015. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo. Hal. 108

seperti ini anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, emosional dan intelektualnya.

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi, perkembangan *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya hanya berskala kecil sampai menjadi internet. Nugroho menjelaskan bahwa setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan *game online* karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangun minat para peserta didik. Dari kegemaran bermain *game online* tersebut menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam perkembangan para peserta didik.<sup>5</sup>

Dengan kemajuan teknologi yang semakin meningkat dan semakin canggih, maka aktivitas para individu sudah bergantung pada kecanggihan teknologi dan salah satu kemajuan tersebut adalah dibidang media telekomunikasi digital, hanya melalui alat kecil yang dapat digenggam ditangan yaitu handphone yang dapat mengakses apapun yang mereka inginkan melalui internet.<sup>6</sup> Berdasarkan pemaparan diatas, dari berbagai kalangan bermain *game online* seperti anak-anak, pelajar, mahasiswa bahkan para pekerja bermain *game online*. Bermain *game online* ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai dengan keinginan dari individu tersebut. Para peserta didik dari SD, SMP, SMA yang semakin menggemari bermain *game online* tanpa bisa membatasi waktu bermain *game online* akan berdampak juga pada pendidikan mereka. Beberapa *game online* yang dimainkan ada permainan *Free Fire*, *Hago*, *PUBG*, *Mobile Legends*, *Counter Strike*, *Point Black* dan juga masih ada banyak lagi *game online* lainnya.

---

<sup>5</sup> Hardi Prasetiawan, 'Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online', *Jurnal Fokus Konseling*, 2.2 (2016), 116–25.

<sup>6</sup> Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam, 'Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak', *Ejournal Staika*, 2020, 243–62 <<https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/download/23/23>>.

Peserta didik yang mengalami kecanduan pada *game online* akan mengurangi waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama diperkirakan peserta didik akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan bahkan bisa membentuk kepribadian antisosial dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik dalam masa perkembangan penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi dan peserta didik sedang dimasa pencarian jati diri, maka peserta didik merupakan suatu bagian dari tumbuh kembang berkesinambungan yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa awal.<sup>7</sup>

Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam berbagai aspek seperti fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Peserta didik diartikan sebagai remaja yang masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan tersebut. Kecanduan *game online* berdampak negatif pada peserta didik maka diperlukan peranan guru dalam mereduksi kecanduan *game online* dalam menangani peserta didik yang telah kecanduan *game online*.

Chen dan Chanf dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences* menyebutkan sedikitnya ada 4 indikator dalam kecanduan bermain *game online* yaitu *Compulsion* (dorongan untuk melakukannya secara terus-menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi) dan *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Tingkat kecanduan *game online* pada peserta didik dipengaruhi secara signifikan oleh gaya pengasuhan yang diterapkan orang tua kepada peserta didik. Dengan adanya pola asuh orang tua yang tepat pada peserta didik seperti mengontrol kegiatan anak, membatasi waktu bermain *game online* maka akan dapat mengurangi perilaku memainkan *game online* pada peserta didik.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *jutim (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).

<sup>8</sup> Nibras Salimah and Ilpi Zukdi, 'Dampak Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang', *Jurnal Al-Taujih : Binkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6.2 (2020), 128–38 <<https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.2127>>.

Pengguna *game online* dari berbagai kalangan banyak remaja yang berpartisipasi dalam bermain *game online* selain untuk mencari para pemenang mereka juga mencari teman baru yang sama-sama kecanduan bermain *game online*. Hal ini yang menyebabkan peserta didik kecanduan bermain *game online* dengan nuansa dan tantangan yang berbeda tiap sesi game, hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa permainan bisa menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga orang yang menghabiskan seluruh waktunya untuk melakukan permainan ini.<sup>9</sup>

*Game online* adalah game yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala. Menurut Rini fenomena maraknya *game online* bisa dilihat dari maraknya penggunaan gadget yang menyediakan berbagai fasilitas untuk melengkapi bermain *game online*, hanya dengan membeli kuota internet atau menggunakan jaringan Wi-fi seseorang bisa bermain dengan waktu yang lama. Kecanduan *game online* yang dialami peserta didik menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuan dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu peserta didik untuk melakukan hal-hal negatif seperti menjadi pribadi pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya akan mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang bisa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.<sup>10</sup>

Dampak kecanduan bermain *game online* sangat fatal apabila peserta didik tidak dapat mengendalikan dirinya dalam bermain game tersebut, peserta didik yang sudah termasuk kedalam kategori kecanduan *game online* akan sangat susah untuk fokus

---

<sup>9</sup> *ibid*

<sup>10</sup> *ibid*

saat belajar karena pikirannya sudah terganggu oleh bermain *game online* tersebut. Penelitian yang dilakukan Mark Griffiths pakar adiksi video game di Amerika dari *Nowingham Trent University* mengungkapkan pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, dan yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Terdapat dua macam gejala kecanduan *game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik berupa *Sindrom Carpal Tunnel* membuat mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan tidak teratur. Sedangkan gejala psikologis berupa mengalami kesulitan berhenti bermain game, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan handphone, suka berbohong dan masih banyak lagi.<sup>11</sup>

Kecanduan dalam bermain *game online* terdiri dari tingkatan yang berbeda seperti kecanduan ringan, sedang dan berat. Kecanduan ringan apabila bermain *game online* dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas melakukan sesuatu, dikatakan kecanduan ringan apabila peserta didik merasa antusias apabila ditanya tentang *game online*. Sedangkan kecanduan berat akan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam game sehingga menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan banyak uang hanya untuk bermain game.<sup>12</sup>

Dalam dunia pendidikan para peserta didik seharusnya mampu mengatur diri dalam bermain *game online*, jangan sampai membuat kecanduan pada peserta didik. Hal ini akan mempengaruhi konsentrasi dan proses belajar pada peserta didik. Padahal suatu prestasi bukan hanya dimiliki atau didapat oleh peserta didik dengan begitu saja, melainkan perlu adanya usaha untuk mencapainya. Jika peserta didik sangat gemar bermain *game online* maka bagaimana dengan waktu belajarnya? Tentunya hal itu akan menyebabkan menurunnya prestasi peserta didik.

---

<sup>11</sup> A. Rini, Menanggulangi Kecanduan *Game online* Pada Anak. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011).

<sup>12</sup> R. A. Pratama, E. Widiyanti, & H. Hendrawati, Tingkat Kecanduan Games online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2), 2020.

*World Health Organization* (WHO) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan kedalam *Internasional Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* daripada kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja yang sangat banyak menghabiskan waktunya saat bermain *game online* lebih dari dua jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam/minggu.

Dari hasil pra-penelitian yang dilakuka penulis, penulis melihat banyak peserta didik yang tidak mengikuti pelajaran dengan baik pada jam belajar berlangsung. Ada peserta didik yang mengantuk, ada yang bermain handphone sembunyi-sembunyi, ada yang tidak mendengarkan materi yang sedang disampaikan oleh guru pelajaran, dan ada peserta didik yang merenggangkan tubuh saat pelajaran berlangsung. Penulis melihat peserta didik ada yang semangat dan ada yang tidak bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar selama di sekolah. Kemudian pada saat jam istirahat tentunya peserta didik melakukan berbagai kegiatan, ada yang sedang makan, bercanda dengan teman sebangkunya dan tentunya ada sekelompok peserta didik yang terlihat sangat asyik sekali membahas *game online* yang sering mereka mainkan bersama dengan teman-temannya.

Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan kecanduan *game online*, yaitu *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan), *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan), *Tolerance* (Toleransi), *Negative repercussion* (Reaksi negatif).

**Tabel 1.1**  
**Data kecanduan *game online* peserta didik kelas VIII**  
**SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan**

No	Inisial Nama	Indikator					Jumlah Indikator
		1	2	3	4	5	
1	MRP	√		√	√		3
2	ADP	√	√	√			3
3	AIP	√		√	√	√	4
4	RAS	√	√	√	√		3

Adapun indikator kecanduan *game online* adalah:

1. Peserta didik mengalami kurangnya waktu tidur karena bermain *game online* hingga tengah malam.
2. Peserta didik tidak mengikuti pembelajaran di sekolah
3. Peserta didik menggunakan waktu luangnya untuk bermain game.
4. Peserta didik tidak bisa mengontrol penggunaan waktu dalam bermain game.
5. Peserta didik telat mengumpulkan tugas sekolah karena bermain game.<sup>13</sup>

Dari data tabel diatas terdapat 1 peserta didik yang memiliki indikator yang cukup banyak yaitu AIP yang bersekolah di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang yang terindikasi kecanduan *game online*. Ferdinan Wowiling menyebutkan bahwa bermain *game online* dikatakan normal yaitu dengan durasi kurang atau sama dengan dari 3 jam dan bermain *game online* dikatakan berlebihan dengan durasi lebih dari 3 jam.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Eui Jun Jeong and Doo Hwan Kim, "Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14, no. 4 (2011): 213–21, <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289>.

<sup>14</sup> Ferdinand Wowiling, "Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain Game online Pada Remaja di Manado", n.d.



Dari hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang memiliki jumlah indikator yang tinggi, AIP mengatakan:

“... biasanya saya bermain game sehari tiga sampai empat kali bermain dengan waktu tiap game tidak menentu. Bisa lebih dari 9 jam perhari dan game yang biasanya saya mainkan *mobile legends* dan *free fire*”

Untuk 3 peserta didik bisa dikatakan terindikasi kecanduan *game online* jika tidak dapat mengatur waktunya dalam bermain *game online*, dalam quran surah Al-Asr ayat 1-3 dengan bunyi:

وَالْعَصْرِ (١)  
 إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢)  
 إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

Dengan arti:  *demi masa (1), sungguh, manusia dalam kerugian (2), kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabara (3)*

Selain itu Rasulullah SAW bersabda:

وَالْفَرَاغُ الصَّحَّةُ: النَّاسُ مِنْ كَثِيرٍ فِيهِمَا مَغْبُورٌ نِعْمَتَانِ

Artinya: “*dua nikmat yang banyak manusia tertipu didalam keduanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang*” (HR. Bukhari Tirmidzi dan Ibnu Majah).

Karena banyak manusia yang merugi karena nikmat sehat dan waktu dan kita sebagai umat muslim dianjurkan untuk mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat, apabila tidak maka kita pasti akan mengisi waktu kita dengan hal-hal yang tidak baik, sia-sia dan hal yang negatif.

Selain melakukan wawancara dengan peserta didik penulis juga melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang yang

membenarkan ada peserta didik yang terganggu proses belajarnya dikarenakan kecanduan bermain *game online*.

“...pernah mendapatkan laporan ada peserta didik yang diam-diam bermain *game* selama pelajaran berlangsung. Tentunya saya dan rekan guru bk lainnya memberikan arahan dan bimbingan serta menegurnya agar tidak bermain handphone apalagi bermain *game*.”

“...tentunya ada peningkatan penggunaan handphone pada masa-masa pandemi dan menimbulkan dampak hingga saat ini. Tentunya hal ini berdampak pada kegiatan peserta didik baik di sekolah ataupun ketika berada di rumah, hal ini yang menyebabkan peserta didik terus – menerus bermain handphone dan tentunya peserta didik ada yang bermain *game*, foto-foto ataupun membuat video kekinian”

Berkaitan dengan peran guru bimbingan dan konseling dalam mereduksi kecanduan *game online*, guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang tentunya memberikan arahan dan juga layanan kepada peserta didik yang memiliki indikator kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling bahwa terdapat banyak peserta didik yang kecanduan *game online*. Akibatnya menyebabkan peserta didik kehilangan konsentrasi, bolos sekolah karena bangun siang yang merupakan efek dari bermain *game online* sampai larut malam dan menurunnya prestasi belajar. Berdasarkan dari permasalahan dan fenomena tersebut, peneliti bermaksud untuk mengangkat skripsi dengan judul “Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan”.

### **C. Fokus dan Subfokus Penelitian**

1. Fokus Penelitian ini difokuskan pada Implementasi Layanan Informasi Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik.
2. Subfokus Penelitian  
Sedangkan subfokus penelitian ini meliputi a) Perencanaan atau program, b) pelaksanaan program, c) hasil dari program.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi layanan informasi dalam mereduksi kecanduan game online pada peserta didik?

### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui layanan informasi dalam mereduksi kecanduan game online pada peserta didik.

### **F. Manfaat penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis  
Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan berguna serta dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan bertambahnya wawasan dala bidang bimbingan dan konseling dan dapat menambah pengetahuan tentang kecanduan *game online* pada peserta didik.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peserta Didik hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang kecanduan game online serta dampak dari kecanduan game online agar nantinya tidak akan merugikan diri sendiri maupun pihak lainnya.

- b. Bagi Sekolah SMP Negeri 3 Tanjung Bintang diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan dan menambah koleksi bacaan dan informasi untuk para peserta didik ataupun staff sekolah dalam menambah wawasan tentang kecanduan game online pada peserta didik.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan layanan informasi dan menambah wawasan peneliti lain mengenai kecanduan game online.

### **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wieke Fauziawati yang berjudul “Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok”. Pendekatan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan. Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok pada siswa. Melalui teknik diskusi kelompok, siswa dalam kelompok diarahkan pada pemecahan masalah untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan yang dapat menyebabkan menurunnya prestasi akademik. Penelitian ini bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling sebagai bahan pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok. Hasil analisis data menunjukkan bahwa “ada penurunan kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan melalui diskusi kelompok pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun ajaran 2013/2014”. Penurunan tersebut dapat dilihat pada rerata skor pretest dan posttest. Hasil penurunan kebiasaan bermain *game online* berlebihan. Kesimpulan hasil penelitian mengenai upaya mengurangi kecanduan *game online* siswa melalui diskusi kelompok pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014 yaitu Ada penurunan kebiasaan bermain *game online* berlebihan

melalui tehnik diskusi kelompok pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini bermanfaat bagi guru bimbingan dan konseling sebagai bahan pertimbangan dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* melalui teknik diskusi kelompok.<sup>15</sup>

Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggunakan teknik diskusi kelompok untuk mereduksi kebiasaan bermain *game online* dan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan layanan informasi dalam mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Yuanita Ferdian, S.Pd dan Fitriana Dyah Wulandari, S.Pd dengan judul “Implementasi Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi. Perbedaan yang signifikan dari jumlah pengguna *game online* antara sebelum dan pada saat pandemi covid19, menunjukkan peserta didik lebih cenderung bermain *game online* daripada aktifitas lainnya, waktu lama bermain pengguna *game online* juga mengalami peningkatan signifikan yakni sebesar 47 persen. Kondisi mental pada anak/peserta didik rata-rata masih labil sehingga mudah lepas kontrol, lupa waktu ketika sedang asyik dengan bermain *game online*. Dengan diberikannya suatu teknik perubahan perilaku, maka peserta didik dapat

---

<sup>15</sup> Wieke Fauziawati, ‘Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok’, *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4.2 (2015), 115 <<https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>>.

mengontrol dan mengarahkan perilakunya ke arah asertif yang lebih positif.<sup>16</sup>

Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggunakan teknik *self control* untuk mengurangi kecanduan *game online* pada peserta didik. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan layanan informasi dalam mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan. Dengan adanya pemberian layanan informasi tersebut diharapkan dapat memberikan perubahan pada peserta didik yang telah kecanduan bermain *game online*.

3. Penelitian yang dilakuka oleh Hardi Prasetiawan, Muya Barida, Irvan Budhi Handaka, Dkk. dengan judul “Counselor Strategies to Reduce Online Gaming Addiction through Creative Cognitive-Behavior Group Counseling”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberterimaan produk yang berupa Creative Cognitive Behavior Group Counseling dalam mereduksi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan pola penelitian dan pengembangan Born & Galls yang terdiri dari tahap pendahuluan studi, tahap pengembangan produk, dan tahap evaluasi. Partisipan penelitian ini adalah 20 siswa yang diambil secara acak. Penelitian melibatkan dua orang ahli bimbingan dan konseling, media bimbingan dan konseling, dan pengguna produk untuk menilai akseptabilitas produk. Sedangkan untuk uji keefektifan produk melibatkan 60 peserta, baik kelompok kontrol maupun eksperimen. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan tingkat kecanduan *game online*. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengidentifikasi tingkat penerimaan produk. Analisis uji keefektifan produk menggunakan Independent Sample T-Test.

---

<sup>16</sup> Eva Yuanita Ferdian, S.Pd.' 'Implementasi Teknik *Self Control* untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19, 05 (2021).

Hasil penelitian deskriptif menunjukkan bahwa adiksi *game online* merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian konselor, salah satunya dengan melaksanakan Konseling Kelompok Cognitive Behavior. Konseling Kelompok Perilaku Kognitif memiliki tingkat penerimaan yang tinggi dan efektif mengurangi adiksi *game online* siswa. Hasil penelitian ini perlu menjadi bahan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya untuk mengidentifikasi kesesuaian karakteristik konselor sekolah di Indonesia dengan Layanan Konseling Kelompok.<sup>17</sup>

Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya Strategi Konselor Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Melalui Konseling Kelompok Creative Cognitive-Behavior dan pada penelitian yang dilakukan adalah menggunakan layanan informasi untuk mereduksi kecanduan game online pada peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Adi Persada dan Anne Hafina dengan judul “Program Konseling Restrukturisasi Kognitif untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi *Game online* pada Remaja”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan gambaran kecenderungan adiksi game online pada siswa SMP yang selanjutnya digunakan sebagai dasar perancangan program konseling restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada remaja dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam penelitian terhadap sesuatu yang kongkrit, dapat diklasifikasikan, dan terukur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non probability sampling, dengan purposive sampling. Non probability sampling adalah pemilihan sampel dengan cara tidak acak. Instrumen yang

---

<sup>17</sup> Pegagog Net and others, ‘Counselor Strategies to Reduce Online Gaming Addiction through Creative Cognitive-Behavior Group Counseling’, 13.2 (2023), 147–52 <<https://doi.org/10.47750/pegagog.13.02.18>>.

digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang dirancang sesuai pengembangan dan perumusan teori mengenai adiksi *game online*. Berdasarkan hasil pengumpulan data terhadap kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016, menunjukkan tingkat kecenderungan terhadap adiksi *game online*. Berdasarkan gambaran umum kecenderungan adiksi *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 45 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016, maka dirancanglah program konseling restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada remaja yang disusun dalam sistematika: 1) Rasional; 2) Deskripsi Kebutuhan; 3) Tujuan; 4) Komponen Program; 5) Rencana Operasional; 6) Pengembangan Tema/Topik; 7) Rencana Pelaksanaan Layanan. Gambaran umum kecenderungan adiksi *game online* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016 sebagian besar berada pada kategori sangat rendah, artinya siswa memang menganggap keberadaan *game online* hanya sebagai hiburan saja, tidak semata-mata dijadikan kegiatan utama dalam kesehariannya. Namun dari 137 siswa yang menjadi sampel penelitian terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori sedang, artinya terdapat siswa yang memang membutuhkan penanganan untuk mereduksi kebiasaannya dalam bermain *game online*.<sup>18</sup>

Perbedaan penelitian sebelumnya adalah menggunakan program Konseling Restrukturisasi Kognitif untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi *Game online*. Dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan layanan informasi untuk mereduksi kecanduan *game online* pada peserta didik.

---

<sup>18</sup> Program Konseling, Untuk Mereduksi Kecenderungan, and Online Pada Remaja, 'Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja/ Gita Adi Persada 1, Anne Hafina 2, Nurhudaya 3', 2017, 79–92.



5. Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan Syahrani dengan judul “Ketergantungan *Game online* dan Penanganannya”. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui perilaku yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game pada siswa SMP Negeri 1 Palu yang meliputi faktor-faktor penyebab kecanduan, keadaan psikologis yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game dan dampak-dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dengan berdasarkan responden dan informan sebagai bahan sumber data. Dalam proses pengumpulan data digunakan teknik observasi dan wawancara, dimana setelah data diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa subyek (RZ) dan (MT), kedua subyek penelitian menjadi ketergantungan atau kecanduan untuk bermain online game yang dikarenakan tersedianya beberapa fasilitas pendukung untuk bermain game di rumah, adanya faktor sosial dari pertemanan dengan teman bermain dan keingintahuan yang sangat besar terhadap suatu jenis game. Penanganan ketergantungan *game online* dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memasukkan materi tentang *game online* dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game yang edukatif serta Menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.<sup>19</sup>

Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya adalah pada peneliti sebelumnya hanya studi kasus tentang ketergantungan game online dan penanganannya. Hanya menggunakan teknik

---

<sup>19</sup> Ridwan Syahrani, ‘Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan *Game online* Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu’, *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1.1 (2015), 84–92.

observasi dan wawancara dengan peserta didik. Sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti menggunakan layanan informasi untuk mereduksi kecanduan game online pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif adalah penelitian yang memfokuskan pada kegiatan-kegiatan, kejadian ataupun fenomena yang ada pada kehidupan riil dengan tujuan memahami fenomena apa yang terjadi; mengapa terjadi; dan bagaimana terjadinya . Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research) adalah pengamatan langsung ke obyek yang diteliti guna mendapatkan data yang relevan. Data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah data primer dan sekunder, data primer mencakup subjek penelitian yaitu guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 3 Tanjung Bintang dan peserta didik yang teridentifikasi kecanduan game online. Data sekunder adalah data yang berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan fokus penelitian ini.

### **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang, Rejomulyo, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan.

### **3. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian yang dilakukan pada bulan Januari 2023 sampai dengan selesai.

### **4. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah guru bimbingan dan konseling dan peserta didik yang menjadi sumber informasi yang dapat memberikan data sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.

### **5. Sumber Data**

Sumber data merupakan sumber dimana data dapat diperoleh dengan dipilih secara purposive sampling yang merupakan metode

mengumpulkan ilustrasi dengan tanpa bersumber pada random, wilayah ataupun melainkan bersumber pada terdapatnya pandangan yang berfokus pada tujuan tertentu.<sup>20</sup> Sumber data akan diambil dari hasil wawancara, dokumen, catatan lapangan dan hasil dari observasi. Untuk memperoleh data yang jelas maka peneliti mendatangi lokasi penelitian secara langsung untuk memperoleh data-data yang akan dibutuhkan di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang.

## **6. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data tentang penelitian ini, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

### **a. Observasi**

Menurut Sugiyono merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan metode yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga pada objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat mengetahui dan mengenal perilaku serta makna dari perilaku tersebut. Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau meninjau langsung dilokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang ada dilokasi penelitian. Data yang dikumpulkan berupa informasi sebagaimana yang terjadi selama proses penelitian berlangsung.<sup>21</sup>

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati sesuatu fenomena yang ada dan yang terjadi, observasi ini diharapkan dapat memperoleh data yang sesuai atau relevan dengan topik penelitian. Dan dalam observasi ini peneliti mengambil data peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *game online*.

### **b. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan

---

<sup>20</sup> Ika Lenaini, 'Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling', *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6.1 (2021), 33–39 <p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D>.

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2015.

jawaban atas pertanyaan tersebut. wawancara dilakukan dengan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>22</sup>

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.<sup>23</sup> Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan dokumentasi seperti foto kegiatan saat melaksanakan penelitian ini.

## 7. Analisis Data

Penelitian ini melakukan analisis data pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah data terkumpulkan pada waktu yang telah ditentukan. Saat melakukan wawancara peneliti melakukan analisis terhadap jawaban yang diberikan oleh responden. Jika jawaban tersebut kurang memuaskan bagi peneliti, maka peneliti akan mengajukan pertanyaan kembali kepada responden sampai data yang diperoleh dianggap kredibel. Huberman dan Miles menjelaskan bahwa aktivitas dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas. Analisis data dalam penelitian ini dapat dilakukan setelah pengumpulan data dan melalui tahap analisis yaitu<sup>24</sup>:

- a. Reduksi Data adalah proses pemilihan, pemusatan, perhatian, penyederhanaan dan transformasi data yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan bagian dari analisis seperti pilihan peneliti tentang bagian mana yang akan digunakan atau tidak digunakan, cerita apa yang berkembang, dan semua itu merupakan pilihan analisis yang menunjukkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa

---

<sup>22</sup> *ibid*

<sup>23</sup> *ibid*

<sup>24</sup> Koentjaraningrat, Metode-Metode Penelitian Masyarakat, (Jakarta; PT. Gramedia, 1989), Hlm. 143

hingga kesimpulan. Jadi reduksi data adalah meresume dan memfokuskan ke hal yang penting. Hal ini bertujuan agar peneliti mendapatkan gambaran yang jelas untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya.

- b. Penyajian Data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data bisa berbentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, bagan dan yang lainnya, sehingga akan memudahkan peneliti untuk memahaminya.
- c. Pembuktian Data atau Penarikan Kesimpulan yang mencari makna yang terkumpul dalam bentuk pola, tema, hubungan dan persamaan yang muncul. Kesimpulan yang diperoleh dijadikan laporan penelitian yang tercakup dalam riwayat kasus, hasil wawancara dan observasi.

## **8. Keabsahan Data**

Untuk mendapatkan kesimpulan yang tepat dan obyektif maka diperlukan kredibilitas data untuk membuktikan keabsahan data diperlukan teknik Triangulasi. Triangulasi adalah konsep metodologis pada penelitian kualitatif yang perlu diketahui oleh peneliti kualitatif selanjutnya adalah teknik Triangulasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi untuk menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data.<sup>25</sup> Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti menggunakan triangulasi dan peneliti melakukan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang.

---

<sup>25</sup> Arnild Augina Mekarisce and Universitas Jambi, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Di Bidang Kesehatan Masyarakat Data Validity Check Techniques in Qualitative Research in Public Health" 12, no. 33 (n.d.).

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan penulisan yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN** Bab I akan menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, Fokus dan Sub-Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, Metode Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

**BAB II : LANDASAN TEORI** Bab II akan menjelaskan tentang teori yang digunakan seperti deskripsi teoritik.

**BAB III : DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN** Bab III akan menjelaskan mengenai gambaran umum objek dan penyajian fakta serta data penelitian.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN** Bab IV akan menjelaskan mengenai hasil dari penelitian dan pembahasan.

**BAB V : PENUTUP** Bab V akan memberikan simpulan dan saran yang diberikan untuk peserta didik, sekolah dan peneliti lain.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Layanan Informasi**

##### **1. Pengertian layanan informasi**

Layanan Informasi adalah layanan yang memungkinkan peserta didik untuk menerima dan memahami berbagai informasi seperti belajar, pergaulan, karir dan pendidikan lanjutan yang menambah wawasan ilmu pengetahuan peserta didik. Dari informasi yang diberikan tersebut peserta didik menjadi tahu dan paham mengenai informasi yang diberikan. Peserta didik bisa mengalami masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam memenuhi kebutuhannya di masa depan, akibat tidak menguasai dan tidak mempunya peserta didik mengakses informasi maka layanan informasi terbantu dalam memperoleh berbagai informasi. Layanan informasi adalah jenis layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan untuk kepentingan peserta didik,<sup>1</sup> seperti:

- a) Informasi pengembangan diri,
- b) Informasi kurikulum dan proses belajar mengajar,
- c) Informasi pendidikan tinggi,
- d) Informasi Jabatan,
- e) Informasi kehidupan keluarga, sosial kemasyarakatan, keberagaman sosial budaya dan lingkungan.

Tri Hariastuti berpendapat bahwa layanan informasi digunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Putri, Suryani, and Wahyuni. "Implementasi Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Selama Pembelajaran Daring Di SMK Negeri 13 Medan" *Al-Mursyid : Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan dan Konseling Islam (IKABKI)*..

<sup>2</sup> Mamang Efendi, 'Pengembangan Media Blog dalam layanan informasi bimbingan dan konseling' Mamang Efendi Email : Ma2nkppb@yahoo.Com', *Bk Unesa*, 1.1 (2019), 1–20.

Selain itu Nursalim berpendapat bahwa layanan informasi sangat penting mengingat peserta didik yang menghadapi suatu kesulitan makan akan membutuhkan informasi. Menurut Jogiyanto HM, informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sedangkan layanan informasi adalah layanan yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh individu.<sup>3</sup> Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan oleh individu agar individu lebih mudah dalam memahami informasi dan dapat membuat perencanaan serta mengambil keputusan.

Menurut Prayitno, ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu diselenggarakan. Pertama, informasi dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi. Kedua, informasi dapat membantu dalam menentukan arah hidup. Ketiga, setiap individu adalah unik, keunikan itu akan menghasilkan keputusan dan tindakan yang berbeda-beda, sehingga dapat menciptakan kondisi baru.<sup>4</sup> Layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling untuk pemberian informasi yang memungkinkan peserta didik mendapatkan informasi yang membantu mengembangkan keterampilan peserta didik di sekolah. Kegiatan layanan informasi ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling, segenap pemberian informasi yang terkait dengan informasi yang menumbuhkan semangat atau mengumumkan sesuatu untuk meningkatkan kualitas dan keterampilan peserta didik di sekolah.

Proses layanan informasi adalah sesuatu layanan informasi yang kompleks dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendapatkan suatu informasi, seseorang yang telah

---

<sup>3</sup> HM Jogiyanto, *Analisis Dn Disain Informasi : Pedekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis* (Yogyakarta: Andi Offset, 1999), p. 692.

<sup>4</sup> Prayitno & Amti, *Op.Cit.*, pp. 261–68.



pernah mendapatkan layanan informasi akan dapat memahami dan pengetahuan yang baru.<sup>5</sup>

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi adalah layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman yang dapat bermanfaat bagi kepentingan hidup dan perkembangannya. Layanan informasi dalam bimbingan konseling guna membantu konseli untuk kepentingan hidup dan perkembangannya, karena layanan informasi memberikan layanan informasi, baik informasi pribadi, sosial, karier dan juga belajar. Layanan ini dapat membawa wawasan konseli dalam mengenali dirinya dan dapat menata masa depan sebaik mungkin.

## **2. Tujuan Layanan Informasi**

Layanan informasi bertujuan untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai seorang pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat. Layanan informasi diadakan untuk membekali para peserta didik dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjam dan bidang perkembangan pribadi-sosial, agar peserta didik dapat belajar tentang lingkungan hidupnya yang mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.

Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (konseli) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Ahmad Zaini, Mori Dianto, and Rila Rahma Mulyani, 'Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Informasi', *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 1986 (2020), 126–31.

<sup>6</sup> Tohirin, *Op.Cit*, p. 148.

Budi Purwoko berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan penyajian informasi adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

- 1) Konseli dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik semasa masih sekolah maupun setelah menamatkan sekolah.
- 2) Konseli mengetahui sumber-sumber informasi yang diperlukan.
- 3) Konseli dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
- 4) Konseli dapat memilih dengan tepat kesempatan-kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Sementara menurut Ifdil tujuan layanan informasi ada dua macam yaitu secara umum dan khusus. Secara umum agar terkuasainya informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman (paham terhadap informasi yang diberikan) dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian masalahnya. Layanan informasi menjadikan individu mandiri yaitu memahami dan menerima diri dan lingkungan secara positif, objektif dan dinamis, mampu mengambil keputusan, mampu mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Winkel, tujuan diberikannya layanan informasi adalah membekali konseli dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri".<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Budi Purwoko, *Organisasi Dan Managemen Bimbingan Konseling* (Surabaya: Unesa University Press, 2008), p. 52.

<sup>8</sup> ifdil, '(L2)', (*On Line*).

<sup>9</sup> Winkel dan Sri Hastuti, *Bimbingan Dan Konseling Di Instutusi Pendidikan* (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), p. 316.

Dapat disimpulkan, bahwa tujuan layanan informasi adalah membekali konseli agar mampu merencanakan, dan memutuskan rencana masa sekarang maupun masa depan dengan mandiri dan bertanggung jawab sesuai dengan bakat, kemampuan dan minatnya secara positif, objektif dan dinamis. Secara tidak langsung, hal ini dapat menyelesaikan masalah konsli baik masalah pribadi, sosial, belajar maupun karier.

### **3. Fungsi Layanan Informasi**

Menurut Prayitno fungsi layanan informasi ada empat, meliputi:

a) Fungsi pemahaman

Fungsi layanan ini akan menghasilkan pemahaman tentang sesuatu oleh pihak-pihak tertentu sesuai dengan kepentingan pengembangan peserta didik. Pemahaman ini meliputi pemahaman tentang diri peserta didik terutama oleh peserta didik sendiri, orang tua dan guru bk serta pemahaman tentang lingkungan peserta didik, orang tua dan guru bk.

b) Fungsi Pencegahan

Fungsi layanan ini akan menghasilkan tercegahnya atau terhindarnya peserta didik dari berbagai permasalahan yang mungkin terjadi, yang akan mengganggu, menghambat atau menimbulkan kesulitan dan kerugian tertentu dalam proses perkembangannya.

c) Fungsi Pengentasan

Fungsi ini akan menghasilkan teratasinya banyak masalah yang dialami oleh peseta didik

d) Fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan

Fungsi dari layanan ini akan menghasilkan terpeliharanya dan berkembangnya berbagai potensi dan kondisi positif peserta didik.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> D I Smkn and Boyolangu Tulungagung, 'Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan Vol. V No. 3 Th. 2018 1', V.3 (2018), 1-6.

#### 4. Komponen Layanan Informasi

Layanan informasi memiliki tiga komponen pokok dalam pemberian layanan informasi yaitu:

##### a. Konselor

Konselor adalah seorang ahli dalam penyelenggaraan bimbingan dan konseling atau seorang penyelenggara layanan informasi. Konselor menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhan akan informasi menggunakan cara efektif untuk melaksanakan layanan. Seorang guru pembimbing harus memiliki kepribadian yang baik. Melalui konseling diharapkan terbentuk perilaku positif (akhlak baik) dan kepribadian yang baik pada diri klien. Menurut Abu Ahmadi dan Ahmat Rohani Sifat-sifat kepribadian di antara lain:

- 1) Memiliki pemahaman terhadap orang lain secara objektif dan simpatik.
- 2) Memiliki kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain secara baik dan lancar.
- 3) Memahami batas-batas kemampuan yang ada pada dirinya sendiri.
- 4) Memiliki minat yang mendalam mengenai murid-murid dan berkeinginan sungguh-sungguh untuk memberikan bantuan kepada mereka.
- 5) Memiliki kedewasaan pribadi, spiritual, mental, sosial dan fisik.<sup>11</sup>

##### b. Peserta

Layanan informasi di sekolah pesertanya adalah siswa. Peserta layanan informasi juga dapat berasal dari berbagai kalangan, mahasiswa, anggota organisasi pemda, sosial politik, karyawan instansi dan dunia industri serta anggota masyarakat lainnya, baik secara perorangan maupun kelompok.

---

<sup>11</sup> Abu Ahmadi, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), h.55

### c. Informasi

Jenis, luas dan kedalam layanan informasi yang menjadi isi layanan informasi bervariasi, tergantung pada kebutuhan para peserta layanan. Dalam hal ini diidentifikasi keperluan akan penguasaan informasi oleh calon peserta sendiri, konselor maupun pihak ketiga sangatlah penting.<sup>12</sup>

Adapun isi layanan informasi menurut tohirin yaitu

- 1) Informasi tentang pengembangan diri.
- 2) Informasi tentang hubungan antar pribadi, sosial, nilai-nilai dan moral.
- 3) Informasi tentang pendidikan, kegiatan belajar, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Informasi tentang dunia karier dan ekonomi.
- 5) Informasi tentang sosial budaya, politik dan kerwarganegaraan.
- 6) Informasi tentang kehidupan berkeluarga.
- 7) Informasi tentang agama dan kehidupan beragama sampai selukbeluknya.<sup>13</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa komponen layanan informasi harus memiliki tiga komponen, jika tidak layanan informasi tidak efektif untuk dilaksanakan. Komponennya yaitu konselor, peserta dan informasi yang akan diberikan.

## 5. Macam-Macam Layanan Informasi

Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan konseli). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling.<sup>14</sup> Secara lebih rinci, ada beberapa pendapat para ahli

---

<sup>12</sup> Prayitno, *Seri Layanan (L1-L9)*, (Padang: UNP, 2004), h 4-7

<sup>13</sup> Tohirin, ..., h.143-144

<sup>14</sup> Tohirin.

mengenai macam-macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut:

Ada empat macam layanan informasi menurut Slameto diantaranya sebagai berikut:<sup>15</sup>

- 1) Informasi tentang pekerjaan:
  - a. Jenis-jenis pekerjaan
  - b. Syarat-syarat suatu pekerjaan
- 2) Informasi tentang cara-cara belajar
  - a. Cara membagi waktu
  - b. Cara Menyusun jadwal kegiatan
  - c. Cara belajar yang efektif
  - d. Cara memilih teknik belajar
- 3) Informasi tentang lingkungan sekitar.

Menurut Prayitno & Erman Amti pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khususnya dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu (a) informasi pendidikan, (b) informasi pekerjaan, (c) informasi sosial budaya.<sup>16</sup>

Depdiknas juga berpendapat bahwa tujuan layanan informasi adalah:

- 1) Informasi Pendidikan, meliputi data dan keterangan yang valid dan berguna tentang kesempatan dan syarat-syarat berkenaan dengan berbagai jenis pendidikan yang ada sekarang dan yang akan datang
- 2) Informasi Jabatan, meliputi penyampaian tentang, pengetahuan dan penghayatan tentang pekerjaan atau jabatan yang akan dimasuki.
- 3) Informasi Sosial Budaya adalah informasi yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial budaya yang

---

<sup>15</sup> Slameto, *Bimbingan Di Sekolah* (Jakarta: Bina Aksara, 1986), p. 147.

<sup>16</sup> Prayitno & Amti.

perlu dipahami oleh konseli untuk menyesuaikan diri dan membuat keputusan.<sup>17</sup>

Dapat disimpulkan bahwa macam-macam layanan informasi adalah materi layanan informasi pada dasarnya tidak terbatas. Khusus dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling, layanan informasi yang diberikan kepada konseli dibedakan menjadi empat bidang yaitu, informasi dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karier. Namun demi tercapainya tujuan dari layanan informasi maka materi informasi sebaiknya disesuaikan dengan tujuan dari pelaksanaan layanan informasi itu sendiri.

Kaitannya dengan penelitian ini maka materi layanan informasi yang akan diberikan adalah informasi tentang berbagai macam jenis informasi kemahasiswaan yang sangat mungkin untuk dikembangkan guna mencapai prestasi dan kualitas hidup yang terbaik.

## **B. Kecanduan Game Online**

### **1. Pengertian Kecanduan**

Kata *addiction* yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah kecanduan. Kecanduan sebagai kata bentukan di dalam bahasa Indonesia digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan dimana seseorang mengalami ketergantungan kepada candu (*opium*). Penggunaan istilah kecanduan di dalam bahasa Indonesia tersebut memiliki kesamaan dengan konsep *addiction* yang digunakan di dalam bidang psikiatri yang lebih dikenal sebagai *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder (DSM-IV)*. Menurut Cooper kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih. 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

---

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional* (Jakarta), p. 11.

tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya.<sup>18</sup>

Kecanduan atau *addiction* merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain game dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu, sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis menurut Badudu dan Zain.

## 2. Pengertian *Game Online*

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara online melalui via internet. *Game online* menawarkan banyak fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai penjuru dunia melalui media chatting.<sup>19</sup> *Game* atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta menghilangkan rasa penat dalam melakukan aktivitas keseharian. Namun seiring perkembangan zaman, game juga mengalami perubahan. Young mengemukakan *game online* adalah permainan dengan jaringan yang dapat berinteraksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia game.

Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams menyebutkan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang

---

<sup>18</sup> Helly P Soetjipto, "Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet" 32, no. 2 (1990): 74–91.

<sup>19</sup> Sri Wahyuni Adiningtyas, 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4.1 (2017), 28–40 <<https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>>.



mengedepankan mekanisme untuk dapat mengubungkan antar pemain.

Berdasarkan pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.<sup>20</sup>

### 3. Kecanduan *Game Online*

Banyak anak yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *game online*. Tidak jarang waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang atau bahkan peserta didik sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika peserta didik tidak sampai kecanduan *game online*. Akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Maka dari itu dapat disimpulkan, peserta didik kecanduan *game online* karena adanya kesenangan saat bermain game yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *game online*.<sup>21</sup>

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

وَالْعَصْرِ  
خُسْرٍ لِّفِي الْإِنْسَانِ إِنَّ  
ءِ بِالصَّبْرِ وَتَوَاصَوْا هَٰ بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا الصُّلْحِ وَعَمِلُوا آمَنُوا الَّذِينَ إِلَّا

Artinya: “Demi Masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.” Al-‘Asr [103]:3.

Surah tersebut menjelaskan bahwa saat Allah SWT telah bersumpah atas nama waktu, celakalah bagi manusia yang menyia-nyiaikan waktunya untuk melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat. Kecuali orang yang memiliki keimanan, selalu

---

<sup>20</sup> Drajat Edy Kurniawan, ‘Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta’, *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3.1 (2017), 97–103 <<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>>.

<sup>21</sup> Adiningtiyas.

menjalankan amal soleh, dan saling berwasiat terhadap kebenaran dan kesabaran.

#### **4. Gejala Kecanduan *Game Online***

Kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul. Pertama, siswa bermain *game online* seharian dan sering bermain *game online* dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Kedua, peserta didik bermain *game online* untuk kesenangan cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang. Peserta didik yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online* dan siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Ketiga, mengorbankan kegiatan sosial dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain seperti tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum dan berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar. Keempat, ingin mengurangi ketergantungan tetapi tidak bisa.

Kecanduan internet disebut sebagai Internet Addiction Disorder (IAD) Stephen Juan seorang antropolog di University of Sidney mengemukakan tanda-tanda umum kecanduan internet, sebagai berikut, Selalu ingin menghabiskan banyak waktu di internet sehingga akan menguras waktu efektif yang ada. Jika tidak menggunakan internet. Muncul gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, bergetar, menggigil, gerakan mengetik tanpa sadar hingga berkhayal atau bermimpi mengenai internet. Seperti:

- a) Jika terhubung dengan internet, gejala penarikan diri akan hilang ataupun berkurang.
- b) Mengakses internet lebih kama dari yang diniatkan.
- c) Cukup banyak porsi kegiayan yang digunakan untuk aktivitas terkait internet, termasuk e-mail, browsing dan chatting.
- d) Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial atau rekreasi demi menggunakan internet.
- e) Menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman.

- f) Internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan atau depresi.<sup>22</sup>

### **5. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada peserta didik. Faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- a) Keinginan yang kuat dari diri peserta didik 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) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- c) Rasa bosan yang dirasakan peserta didik ketika berada di rumah atau di sekolah.
- d) Kurangnya self control dalam diri peserta didik, sehingga peserta siswa kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

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

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c) Harapan orang tua yang melambung tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti

---

<sup>22</sup> Adiningtiyas.

kursus/les sehingga kebutuhan primer peserta didik terlupakan.<sup>23</sup>

## 6. Pengaruh *Game Online* Pada Peserta Didik

Rini menyebutkan bahwa kebiasaan anak bermain *game online* ternyata membawa berbagai pengaruh terhadap diri mereka seperti:

### a) Kesehatan

Menurut pakar game permainan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radiasi komputer akibat bergadang 24 jam untuk bermain *game online*, banyak sekali gangguan kesehatan yang timbulkannya, yaitu: Syaraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain game. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak. Kalau bermain *game online* sambil ngemil, kemungkinan berat badan akan meningkat.

Beberapa penyakit atau cedera yang dapat ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* sebagai berikut:

1. Stress. Anak mengalami kekalahan dalam bermain game, pikiran mereka menjadi stress dan depresi, juga menimbulkan anak-anak kurang beraul atau bersosialisai dengan lingkungan sekitar sehingga memiliki pola pikir yang sempit. Pikiran mereka akan mudah tertekan, kebingungan, dan gelisah bila tidak bermain game, depresi bila tidak bisa menamatkan gamenya.
2. RSI. RSI adalah cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya sering pegal, dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional.
3. Kerusakan Mata. Sinar biru pada layar TV atau monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan

---

<sup>23</sup> *ibid*

pada mata, yaitu mengikis luetin pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula.

4. Maag. Anak-anak yang kecanduan main game umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.
5. Epilepsi. Kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada video game dapat memicu penyakit epilepsi atau ayan.

#### b) Kepribadian

Main *game online* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, di mana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain *game online* dan akhirnya menjadi kecanduan *game online*.

Rini menyebutkan bahwa kepribadian adalah organisasi dinamis di dalam setiap individu yang menentukan penyesuaian dirinya yang unik terhadap lingkungannya. Dengan kata lain, kepribadian mencakup semua penampilan diri seseorang yang menjadi ciri khasnya yang meliputi, Sifat, Kebiasaan, Sikap, Tingkah Laku, dan bentuk tubuh.

Lebih jauh, Gordon W. Alport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi atau perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang, dan sebagainya. Sementara itu watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas, dan pembohong. Kehadiran *game online* dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian anak. Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak yang gemar bermain *game online* berubah

menjadi anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya.<sup>24</sup>

## 7. Dampak Kecanduan Game Online

*Game online* sendiri sebenarnya dapat menimbulkan dampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian. Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain *game online* secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain.

Peserta didik yang kecanduan *game online* emakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya:

- a) Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit game yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.

---

<sup>24</sup> *ibid*

- b) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- c) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa inggris.
- d) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
- e) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali gamers dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat gamers yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.<sup>25</sup>

## 8. Tipe-Tipe Game Online

- a) *First Person Shooter* (FPS) Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolaholah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan).
- b) *Real-Time Strategy* Merupakan game yang permainannya menekankan kepadakehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.

---

<sup>25</sup> Sapto Irawan and DIna Siska W., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7.1 (2021), 9–19.

- c) *Croos-Platform Online Game* yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercorver dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).
- d) *Browser games* Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.
- e) *Massive Multiplayer Online Games* Adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.<sup>26</sup>

### 1. Indikator Kecanduan Game Online

Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan kecanduan *game online*, yaitu :

- a) *Excessive use* (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- b) *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.
- c) *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online*

---

<sup>26</sup> Masya and Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra."



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.

- d) *Negative 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.<sup>27</sup>
- e)

**Tabel 2.1**  
**Indikator Kecanduan *Game online***

	Aspek	Indikator
Kecanduan <i>Game online</i>	Penggunaan yang berlebihan (Excessiveus)	1. Masalah memikirkan game yang sedang dimainkan. 2. Menggunakan kebanyakan waktu luangnya untuk bermain game
	Toleransi (Tolerance)	1. Tidak bisa berhenti bermain game ketika telah memulai. 2. Waktu untuk bermain game semakin lama atau bertambah.

---

<sup>27</sup> Salimah and Zukdi.

	Penarikan (Withdrawal)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memiliki Permasalahan dengan orang sekitarnya (teman, keluarga,dll) karena bermain game.</li><li>2. Berbohong mengenai waktu bermain game.</li><li>3. Mengabaikan aktivitas lain ketika bermain game.</li></ol>
--	---------------------------	--

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Layanan Informasi Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada Perencanaan atau persiapan dalam layanan informasi di SMP Negeri 15 Bandar Lampung bahwa proses pemberian layanan informasi oleh guru bk melalui tahapan perencanaan telah berjalan semestinya, mengidentifikasi masalah calon peserta layanan, menetapkan materi yang akan digunakan dalam layanan bimbingan informasi, menyiapkan prosedur dan media layanan, menyiapkan kelengkapan administrasi atau dokumentasi, karena implementasi layanan informasi untuk mereduksi kecanduan game online melalui layanan yang akan diberikan adalah layanan informasi untuk mereduksi kecanduan game online.
2. Pada pelaksanaan layanan informasi yang diberikan adalah langsung menyiapkan kelengkapan selama akan memberikan informasi seperti, mengucapkan salam, memperkenalkan diri, dan menanyakan kabar peserta didik, menentukan waktu pelaksanaan dan menanyakan tentang dampak bermain game online yang berlebihan. Metode yang diberikan adalah ceramah, diskusi, dan tanya jawab dengan peserta didik.
3. Tahap evaluasi pada tahap ini guru bk menetapkan materi evaluasi, menetapkan prosedur evaluasi, menyusun instrumen evaluasi dan mengolah hasil evaluasi. Dalam pemberian layanan informasi yang dilaksanakan oleh guru bk SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan telah berjalan dengan baik,

maka hasil dari pemberian layanan informasi akan diberitahukan kepada wali kelas.

4. Evaluasi dan Hasil Implementasi Layanan Informasi Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang Lampung Selatan yaitu hasil wawancara dengan peserta didik tentang apa yang dirasakan setelah diberikan informasi untuk mereduksi kecanduan game online.

## **B. Saran**

Kecanduan dalam bermain game online pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang masih banyak dijumpai dalam lingkungan sekolah, maka dengan hal ini dibutuhkan perhatian yang lebih dari orang tua guru dan lingkungannya. Oleh karena itu upaya yang dilakukan guru bk dalam mereduksi kecanduan game online pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang sudah baik dengan memberikan layanan informasi dan lebih baik lagi jika ditingkatkan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abu Ahmadi, *Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), h.55
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4.1 (2017), 28–40  
<<https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>>
- A. Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011)
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Efendi, Mamang, 'Pengembangan Media Blog Dalam Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling. Mamang Efendi Email : [Ma2nkppb@yahoo.Com](mailto:Ma2nkppb@yahoo.Com)', *Bk Unesa*, 1.1 (2019), 1–20
- Eui Jun Jeong and Doo Hwan Kim, "Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14, no. 4 (2011): 213–21, <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289>.
- Fauziawati, Wieke, 'Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game online* Melalui Teknik Diskusi Kelompok', *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4.2 (2015), 115  
<<https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>>
- Ferdinand Wowiling, "Hubungan Tingkat Stres dengan Durasi Waktu Bermain *Game online* Pada Remaja di Manado", n.d.
- R. A. Pratama, E. Widianti., & H. Hendrawati, Tingkat Kecanduan *Games online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2), 2020.
- Hernita Ulfatihmah, *Implementasi Tabungan Baitullah Ib Hasanah Dan Variasi Akad Pada Pt. Bni Syariah Kantor Cabang Pekanbaru*, *Skripsi*, 2020
- Irawan, Sapto, and Dina Siska W., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7.1 (2021), 9–19

- Konseling, Program, Untuk Mereduksi Kecenderungan, and Online Pada Remaja, 'Program Konseling Restrukturisasi Kognitif Untuk Mereduksi Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja. Gita Adi Persada 1 , Anne Hafina 2 , Nurhudaya 3', 2017, 79–92
- Kurniawan, Drajat Edy, 'Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta', *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3.1(2017), 97–103 <<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>>
- Lenaini, Ika, 'Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling', *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6.1 (2021), 33–39 <p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D>
- Masya and Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra."
- Net, W W W Pegegog, Hardi Prasetiawan, Muya Barida, Irvan Budhi Handaka, and Dian Ari Widyastuti, 'Counselor Strategies to Reduce Online Gaming Addiction through Creative Cognitive-Behavior Group Counseling', 13.2 (2023), 147–52 <<https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.18>>
- Pada, Online, Peserta Didik, D I Masa, Eva Yuanita Ferdian, and S Pd, 'Eva Yuanita Ferdian, S.Pd.', 05 (2021)
- Prasetiawan, Hardi, 'Upaya Mereduksi Kecanduan *Game online*', *Jurnal Fokus Konseling*, 2.2 (2016), 116–25
- Prayitno, Seri Layanan (L1-L9), (Padang: UNP, 2004), h.4
- Putri, Fadilla Annisa, Ira Suryani, and Sri Wahyuni, 'Implementasi Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Smk Negeri 13 Medan', *Al-Mursyid : Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4.2 (2022), 1–11 <<https://doi.org/10.30829/mrs.v4i2.2164>>
- Salimah, Nibras, and Ilpi Zukdi, 'Dampak Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang', *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6.2 (2020), 128–38 <<https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.2127>>

- Smkn, D I, and Boyolangu Tulungagung, 'Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan Vol. V No. 3 Th. 2018 1', V.3 (2018), 1–6
- Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam, 'Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak', *Ejournal Staika*, 2020, 243–62  
<<https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/download/23/23>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2015
- Syahran, Ridwan, 'Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan *Game online* Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1.1 (2015), 84–92
- Tohirin. 2007. *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: Grafindo Persada

# LAMPIRAN



## Lampiran 1. Pedoman wawancara dengan peserta didik

1. Sejak kapan anda bermain game online?
2. Berapa kali anda bermain game online dalam satu hari?
3. Apa yang anda rasakan saat tidak bermain game online?
4. Dimana biasanya anda menghabiskan waktu bermain game online?
5. Apakah anda mengalami kurangnya waktu tidur karena bermain *game online*?
6. Apakah anda pernah tidak mengikuti pembelajaran di sekolah?
7. Apakah anda menggunakan waktu luang untuk bermain game?
8. Apakah anda tidak bisa mengontrol penggunaan waktu dalam bermain game?
9. Apakah anda pernah telat mengumpulkan tugas sekolah karena bermain game?

## Lampiran 2. Pedoman Wawancara Dengan Guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 3 Tanjung Bintang

1. Apakah ada peserta didik di kelas VIII yang kecanduan bermain game online?
2. Bagaimana upaya mengatasi peserta didik yang kecanduan bermain game online?
3. Apakah ada peserta didik yang ketahuan bermain game pada saat pelajaran berlangsung?
4. Apakah ibu memahami tentang kecanduan game online?
5. Layanan apa yang ibu berikan kepada peserta didik?

### Lampiran 3. Pedoman Observasi

#### **A. Tujuan Observasi**

Bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam mereduksi kecanduan game online pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang.

**B. Observer** : Deshella Mega Saputri

**C. Observasi ke** : SMP Negeri 3 Tanjung Bintang

#### **D. Pelaksanaan Observasi**

**a. Hari/ Tanggal** : 11 Januari 2023

**b. Waktu** : 09.00 s/d selesai

**c. Nama Sekolah** : SMP Negeri 3 Tanjung Bintang

**d. Alamat** : Rejomulyo, Kec. Tanjung Bintang,  
Kab. Lampung Selatan

#### **E. Aspek-aspek yang di Observasi**

Mengamati bagaimana upaya guru bimbingan dan konseling dalam mereduksi kecanduan game online pada peserta didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang.

KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG



FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Endro Suratmin, Sukarame I Bandar Lampung, Telp. (0721)703289

KARTU KENDALI SEMINAR MUNAQASYA

JURUSAN BIMBINGAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

NAMA : Deshella Mega Saputri

NPM : 1611080187

NO	HARI/TANGGAL	NAMA/NPM	JUDUL	PARAF
1	Rabu 23/2 2022	1811080340 Deki Firmansyah	Efektifitas Layanan Bk Terhadap Proses belajar dan perilaku di era pasca pandemi covid 19	f
2	Rabu 23/2 2022	1811080201 Rantaka Sari	Layanan konseling teman sebaya di era pasca pandemi covid 19	f
3	Kamis 20/12 2022	1811080048 DIDIK Cemekiang	Efektifitas direktori konseling terhadap kepercayaan diri peserta didik pasca pandemi covid di SMP N 1 Bangorejo	f
4	Kamiv 20/12 2022	1811080211 Dyah Pratama Sari	Implementasi layanan konseling kelompok menggunakan teknik role play di masyarakat	f
5	Senin 16/01 2023	1718080097 Dimas Winu Wajaya	Upaya meningkatkan keterampilan remaja dan menggunakan media concreet sensitivitas pd siswa di sma 1 makmuradiga	f
6	Senin 16/01 2023	1718080080 Rieski Pratiwi	Pengaruh dukungan orang tua dan teman sebaya terhadap kepercayaan diri remaja di sma 1 Bandar Lampung	f
7	Senin 16/01 2023	1711080056 Rusdiana Siti Khodijah	Upaya bimbingan & konseling dan mentoring melalui media sosial dan pendekatan sistem terpadu counseling di sma 1 Bk Bandar Lampung	f
8	Senin 16/01 2023	1811080079 Alviana Damayanti	Penerapan konseling kelompok dengan teknik modeling dalam meningkatkan keterampilan intrinsik sosial peserta didik sma 1 Bk Bandar Lampung	f
9	Selasa 17/01 2023	1718080090 Serli Apriyanti	Pengaruh dukungan keluarga belajar siswa ke 1 sma 1 Bk Bandar Lampung	f
10	Selasa 17/01 2023	1611080308 Atika Intania	Implementasi layanan informasi dalam merencanakan karir siswa di era pasca pandemi covid 19	f

Mengatahui

Kajur/Sekjur BKPI

Dr. Ali Murkahan, M.S.I  
NIP:1979070120090101



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 3 TANJUNG BINTANG**



NSS : 201120114096

NIS : 202110

NPSN : 10811095

Jl. Ir. Sutami Km.22 Desa Rejomulyo Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan 35361

Nomor : 421.3/068/IV.03/10811095/2023  
Lampiran :  
Perihal : Persetujuan Pelaksanaan Penelitian

Menindaklanjuti Surat Permohonan Mengadakan Penelitian Nomor : 0350/Un.16/PSBK/PP.00.0/05/2023 yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, maka saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : INDARI SANTI, M.Pd.  
NIP : 19671225 199903 2 003  
Pangkat/ Gol : Pembina Utama Muda/IV.c  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Tanjung Bintang

Dengan ini menyatakan kesediaan dan siap membantu pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh:

Nama : Deshela Mega Saputri  
NPM : 1611080137  
Semester/T.A. : XIV / 2023  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam  
Judul Skripsi : "Implementasi Layanan Informasi dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang".

Demikian Surat Persetujuan Pelaksanaan Penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tanjung Bintang, 15 Juni 2023  
Kepala SMP Negeri 3 Tanjung Bintang,



INDARI SANTI, M.Pd.  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19671225 199903 2 003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl.LetkolH.EndroSuratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721) 703289

## SURAT TUGAS PEMBIMBING SKRIPSI

Merujuk Pada Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Bandar Lampung Nomor 634.a Tahun 2017 tentang Pedoman Akademik dan Kurikulum UIN Raden Intan Lampung dan Surat Keputusan Dekan Tahun 2018 tentang Penetapan Pembimbing Skripsi.

Dengan ini menugaskan, dan *Bersedia/Tidak Bersedia*\*) untuk membimbing pembuatan skripsi, sebagai *Pembimbing Pertama/Kedua*\*) atas nama mahasiswa Sbb:

Nama : Deshella Mega Saputri  
NPM : 1611080137  
Judul : Implementansi Layanan Informasi dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang

Catatan :

Demikian surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Diterima tanggal, .....  
Pembimbing Pertama

Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I  
NIP. 196104011981051007

Bandar Lampung, 3 Februari 2020  
Ketua Jurusan BKPI,

Dr. Rifda El Fiah, M.Pd  
NIP. 196706221994322002

- Catatan
1. Bila sudah diterima maka kembalikan kejurusan oleh mahasiswa ybs sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
  2. Apabila selama empat bulan proposal tidak diseminarkan, maka mahasiswa diminta untuk mengajukan judul kembali
  3. \*) Coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTANLAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl.LetkolH.EndroSuratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131 Telp.(0721) 703289

---

## **SURAT TUGAS PEMBIMBING SKRIPSI**

Merujuk Pada Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Bandar Lampung Nomor 634.a Tahun 2017 tentang Pedoman Akademik dan Kurikulum UIN Raden Intan Lampung dan Surat Keputusan Dekan Tahun 2018 tentang Penetapan Pembimbing Skripsi.

Dengan ini menugaskan, dan *Bersedia/Tidak Bersedia\**) untuk membimbing pembuatan skripsi, sebagai *Pembimbing Pertama/Kedua\**) atas nama mahasiswa Sbb:

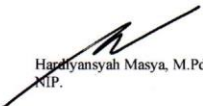
Nama	: Deshella Mega Saputri
NPM	: 1611080137
Judul	: Implementasi Layanan Informasi dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik di SMP Negeri 3 Tanjung Bintang

Catatan :

Demikian surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Diterima tanggal, .....  
Pembimbing Kedua

Bandar Lampung, 3 Februari 2020  
Ketua Jurusan BKPI,

  
Haryansyah Masya, M.Pd  
NIP.

  
Dr. Rifda El Fiah., M.Pd  
NIP. 196706221994322002

- Catatan
1. Bila sudah diterima maka kembalikan kejurusan oleh mahasiswa ybs sebanyak 1 (satu) rangkap/exemplar.
  2. Apabila selama empat bulan proposal tidak diseminarkan, maka mahasiswa diminta untuk mengajukan judul kembali
  3. \*) Coret yang tidak perlu







**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-0900/Un.16 / P1 /KT/VI/ 2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
NIP : 197308291998031003  
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI DALAM MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 3 TANJUNG BINTANG LAMPUNG SELATAN**  
Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
DEHELLA MEGA SAPUTRI	1611080137	FTK/BKPI

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **19%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 22 Juni 2023  
Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan Ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

IMPLEMENTASI LAYANAN  
INFORMASI DALAM MEREDUKSI  
KECANDUAN GAME ONLINE  
PADA PESERTA DIDIK DI SMP  
NEGERI 3 TANJUNG BINTANG  
LAMPUNG SELATAN

*by* Deshella Mega Saputri

---

**Submission date:** 22-Jun-2023 02:52PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2120772129

**File name:** TURNITIN-DEHELLA\_MEGA\_SAPUTRI.docx (108K)

**Word count:** 10231

**Character count:** 65944

IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI DALAM MEREDUKSI  
KECANDUAN GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMP  
NEGERI 3 TANJUNG BINTANG LAMPUNG SELATAN

ORIGINALITY REPORT

19%	%	15%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	2%
2	Tiara Afifah, Dodi Pasila Putra, Deswalantri Deswalantri, Fadhillah Yusri. "Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota", Journal on Education, 2023 Publication	2%
3	Pangestuti Kurniasih. "Pelaksanaan Konseling Behaviour dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Peserta didik di SMK Muhammadiyah Karanganyarkabupaten Pekalongan", Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 2022 Publication	1%
4	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	1%

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 5 words

Exclude bibliography  On