PELAKSANAAN LAYANAN INFORMASI BAGI SISWA PENCANDU *GAME ONLINE* SMPN 2 LUBUK SIKAPING

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

AGUSNAWATI
NIM:2613.002

JIRUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BUKITTINGGI
1438 H/2017M

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan Judul "PELAKSANAAN LAYANAN INFORMASI BAGI SISWA PENCANDU *MAIN GAME ONLINE* DI SMP N 2 LUBUK SIKAPING." Yang disusun oleh AGUSNAWATI, NIM 2613.092 telah diuji dalam sidang Munaqasyah jurusan Bimbingan Konseling, Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (IAIN) Bukittinggi , pada hari senin tanggal 28 Agustus 2017 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Pada jurusan Bimbingan Konseling.

Bukittinggi, Agustus 2017

Tim Penguji

Ketua

Afrinaldi, S.Sos.I, M.A
NIP.198004032005011003

Sekretaris

Eka Rizal, M.Pd.I
NIP.198206162015031003

Anggota

Dr. Junaidi, M.Pd
NIP.19770116200312100

Dodi Parsilo Putra, M.Pd
NIP.197105312006011001

Afrinaldi, S.Sos. I, M.A
NIP.198004032005011003

Junaar, M.Pd
NIP. 197801192009011011

Mengetahui ,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Bukittinggi

Dr. H. Yasir Burhanuddin, Lc. M.Ag
NIP.197505192000121002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini atas nama **AGUSNAWATI, NIM: 2613.002** dengan judul: **"Pelaksanaan Layanan Informasi Bagi Siswa Pencandu Main *Game Online* di SMPN 2 Lubuk Sikaping."** Telah diperiksa dan disetujui untuk dilanjutkan mengikuti sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Bukittinggi, Juli 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Afrinaldi, S.Sos.I, MA	**Januar, M. Pd**
NIP. 198004032005011003	NIP.197801102009011011

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Agusnawati
Nim	: 2613.002
Tempat Tanggal Lahir	: 02 Agustus 1992
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Bimbingan Konseling
Judul Skripsi	: **Pelaksanaan Layanan Informasi Bagi Siswa Pecandu Main *Game Online* Di SMPN 2 Lubuk Sikaping**

Menyatakan dengan sesungguhnya karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apa bila kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaa penulis dicopot sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Bukittinggi, Agustus 2017

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL 6000

AGUSNAWATI
NIM. 2613.002

. . . Halaman Persembahan . . .

Bukan pelangi namanya jika hanya ada warna merah. Bukan hari namanya jika hanya ada siang yang panas. Semua itu adalah warna hidup yang harus dijalani dan dinikmati. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya bisa dilalui dengan baik.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila telah selesai (dari sesuatu urusan) kerjakanla dengan sungguh-sungguh (urusa) yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap

(Qs. Alam Nasyrah: 7,9)

Bukan suatu aib jika kamu gagal dalam suatu usaha, yang merupakan aib adalah jika kamu tidak bangkit dari kegagalan itu (Ali bin Abu Thalib)

Yang Utama Dari Segalanya . . .

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang -Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skipsi yang

sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tertumpahkan kehadiraan Rasullah Muhammad SAW.

ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasihku yang tidak terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan ku kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih sayang yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih baik. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik.

Terima Kasih Ibu . . . Terima Kasih Ayah . . .

My Brother"s dan Sister

Untuk kakak- kakakku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih

atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat ku persembahkan . Maaf belum bisa menjadi penutan seutuhnya, tapi aq akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua . . .

Untuk Adik- Adiku tersayang

Sebagai tanda cinta kasihku, Aku persembahkan karya kecilku buatmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semagat dan inspirasi dalam menyelesaikan Skipsi ini, semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku adik ku tercinta. Terima kasih adik-adik ku sayang .

MY Best Friend" s

Buat sahabatku "Cici Septia Lisa, Reski hidaya Tulloh, fadillah Sulfandi , Rera, Riri, yang sudah memberiku semagat, terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, traktiran, dan semagat yang kamu berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kamu berikan selama ini. Buat teman-teman kos "Irma Sulawati, Siti Nurhalisa, Dian Puji Astuti, Yulisna, Nur Husni, dan seluruh anak kos Muslimah tampa terkecuali" terima kasih atas bantuan kalian, semuanya, semagat kalian dan canda tawa kalian, aku tak akan melupakan kalian. Buat sahabat –sahabat ku angkatan

2013 yang turut membantu selama ini terima kasih atas bantuan kalian, semoga keakraban di antara kita selalu terjaga. . .

Dosen Pembimbing Skipsiku . . .

Bapak Afrinaldi. S. Sos dan Bapak Januar, M. Pd selaku dosen pembimbing skipsi, terima kasih banyak pak . . ., saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak walaupun terkadang saya tidak menghiraukan apa yang bapak katakana.

Terima kasih banyak pak . . . bapak adalah dosen favorit saya . . .

Seluruh Dosen Pengajar di jurusan Bimbingan Konseling

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pegalaman yang sangat berarti yang telah diberikan kepada saya...

Star Akademi :

Semua staf akademi di fakultas tarbiyah, terima kasih banyak, atas semu bantuannya.

Staf Perpustakaan . . .

Terima kasih telah memperkenankan saya meminjam buku yang menjadi pondasi kekuatan saya selama menuntut ilmu di IAIN Bukittinggi ini.

Untuk keluarga Besar saya

Terima kasih telah memberikan dana pendidikan selama saya menuntut ilmu di IAIN Bukittinggi sampai pada akhirnya saya mampu menamatkan pendidikan ini . . .

Serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian skipsi ini . . .

: your dreams today, can be your future tomorrow."

AGUSNAWATI

MOTTO

(ingatlah), ketika kamu memohon pertolongan kepada Tuhanmu, lalu diperkenankan- Nya bagimu: "sesungguhnya aku akan mendatangkan bola bantuan kepada kamu dengan seribu Malaikat yang datang berturut-turut."

Kita bahagia karena kasih sayang

Kita matang karena masalah

Kita lemah karna putus asa

Kita maju karna usaha dan

Kita kuat karna do'a

Jika ingin mengubah derajat dunia harus gengan USAHA

Jika ingin mengubah derajat kita di akhirat tingkatkan IMAN

Jadilah yang lembut itu hati, yang tipi situ BUDI,

Yang tebal itu IMAN, yang tajam itu AKAL,

Yang baik itu SIFAT dan yang manis itu SENYUMAN

Kegagalan bukan berarti kita tidak mampu, yang penting kita telah berbuat untuk mencoba kegagalan, bukan berarti kita telah kehilangan segalanya mungkin belum saatnya kita mendapatkan apa yang kita cari .

Tapi kegagalan hanyalah kesuksesan yang tertunda. Kegagalan bukan berarti Allah mengabaikan kita.

melainkan Allah punya rencana lain yang lebih indah untuk kita.

Karna hidup adalah perjuangan.

Maka setiap perjuangan membutuhkan pengorbanan

Dan akhir dari pengorbanan adalah kebahagiaan

Yang akan kita gapai.

"hargailah cita-cita dan impianmu karena dua hal ini adalah anak jiwamu, dan cetak diri prestasi puncakmu karena itu bekal buatmu, usaha seseorang bukanlah apa yang mereka dapatkan dari usahanya tetapi perubahan diri dari akibat usaha itu, karena dunia masa depan adalah milik orang yang memiliki visi di hari ini."

hidup ini singkat, maka, jangan membuatnya lebih singkat lagi dengan sesuatu yang sia-sia.

kenyataan yang terburuk sekalipun harus diterima,

sebab, bertapapun kegelisahan itu tak pernah menyelesaikan masalah

jalan keluar acap datang setelah kesabaran.

dan kegembiraan acap pula datang setelah kesedihan .

kemaren adalah mimpi yang telah berlalu.

Esok hari yang adalah cita-cita yang indah dan hari ini adalah kenyataan

Katanya……

Hidup memerlukan pengorbanan

pengorbanan memerlukan perjuangan

perjuangan memerlukan ketabahan

ketabahan memerlukan keyakinan

keyakinan pula menentukan kejayaan

kejayaan pula akan menentukan kebahagian.

Dari ibu, kita belajar mengasihi

Dari ayah kita belajar bertanggung jawab

Dari teman kita belajar memahami

Perjuangan adalah awal dari kesuksesan

namun halangan dan rintangan kunci kesabaran.

"konsep diri yang positif adalah asset utama untuk bisa tampil dan percaya diri dengan segala kelebihan dan kekurangan yang kita miliki."

Perkataan Tampa Niat itu Bodoh, Mendidik Tampa Mencoba

Merupakan Perbuatan yang Sia-sia.

"Bukanlah hidup kalau tidak ada masalah, bukan sukses kalau tidak melalui rintangan, bukan menang kalau tidak dengan pertarungan, bukanlah lulus kalau tidak ada ujian, dan bukanlah berhasil kalau tidak berusaha."

Kerjakanlan pekerjaanmu dengan tulus dan penuh keiklasan,

maka akan kamu terima hasil yang memuaskan,

jika kamu mengerjakan dengan keterpaksaan,

Maka hasilnya pun akan berantakan.

Tidak ada keberhasilan tanpa perjuangan

Dan tidak ada perjuangan tampa pengorbanan

jangan engkau menghitung kebaikan yang telah engkau l akukan

Tetapi hitunglah beberapa perbuatan yang buruk yang telah engkau kerjakan dimuka bumi ini,orang yang bijak adalah orang yang selalu erusaha untuk, memperbaiki dirinya dan tidak pernah ada kata untuk Menyalahkan orang lain, walaupun sebenarnya orang itu salah.

Berjakanlah pekerjaanmu dengan niat tulus dan penuh keiklasan,

Maka akan kamu terima hasil yang memuaskan,

Jika kamu mengerjakan dengan keterpaksaan,

Maka hasilnya pun akan berantakan.

Tidak ada keberhasilan tampa perjuangan

Dan tidak ada perjuangan tanpa pengorbanan.

Jangan engkau menghitung kebaikan yang telah engkau lakukan,

Tetapi hitunglah beberapa perbuatan yang buruk yang telah engkau kerjakan dimuka bumi ini.

jadikanlah suatu ujian atau musibah menjadi

sebuah tantangan yang harus ditaklukkan.

Kesulitan yang menghadang adalah yang harus dilalui bukan untuk dijauhi.

Kalahkan kemalasan dengan SEMANGAT

Kalahkan kebencian dengan KASIH SAYANG

Kalahkan kesombongan dengan RENDAH HATI

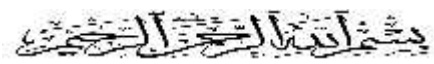
WANITA HEBAT itu mampu membalut luka hati dengan SABAR.

Mampu merendam amarah dengan ISTIGHFAR

Mampu menghapus dendam dengan MAAF

AGUSNAWATI

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat, hidayat dan karunia Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penulisan skipsi ini. Selawat berangkaikan salam buat pucSelawat berangkaikan salam buat pucuk pimpinan umat islam sedunia Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pedoman hidup yaitu Al- Qur'an dan Sunnah yang menjadi penutan bagi manusia untuk memperoleh kebahagian dunia dan akhirat. Skripsi ini ditulis sebagai persyaratan penyelesaian progam S. 1 jurusan bimbingan dan konseling di Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi (IAIN). Dengan judul "**PELAKSANAAN LAYANAN INFORMASI BAGI SISWA PENCANDU *MAIN GAME ONLINE* DI SMP N 2 LUBUK SIKAPING KABUPATEN PASAMAN."**

Untuk penyelesaian skripsi ini, penulis meneliti pelaksanaan layanan informasi bagi siswa pencandu main *game online* di SMP N 2 Lubuk Sikaping. Dalam penulisam skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kendala dan benturan dalam pikiran. Semuanya itu terjadi, karena keterbatasan ilmu pengalaman, dan waktu penulis miliki. Namun, berkat kemudahan yang Allah SWT berikan baik secara langsung maupun tidak langsung serta bimbingan, petunjuk, arahan, dan partisifasi dari berbagai pihak, baik moril maupun material, akhirnya skripsi ini dapat juga penulis selesaikan.

Penghargaan dan cinta terbesar penulis tunjukan kepada **Ayahanda Nasrun (ALM)** dan **Ibunda Rosna** telah memberikan cinta kasih, mengasuh, mendidik, dan memberikan semagat dalam mencapai cita-cita penulis. Hal ini juga penulis sampaikan kepada kakak-kakak tercinta yaitu **Isnani** dan **Mayelmi** (kakak Ipar) dan hal ini juga penulis sampaikan kepada adik-adik tercinta yaitu **Cici Septia Lisa, Resky Hidayat Tulloh,** dan **Fadillah Sulfandi** dan hal ini juga penulis sampaikan kepada keponakan tercinta yaitu **Pelagi Sukma Yelmi** yang telah memberikan dorongan dan motivasi dalam penyelesaian pendidikan penulis. Dan penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada ibu Rektor dan Wakil-wakil Rektor, Dekan dan Wakil-wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Ketua Jurusan bimbingan dan konseling serta jajarannya yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di IAIN Bukittinggi ini.
2. Bapak pembimbing **I Afrinaldi, S, Sos,I, MA** pembimbing **II Januar, M. Pd** yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Skiripsi ini.
3. Bapak **I Afrinaldi, S, Sos,I, MA** selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi.

4. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan/ti IAIN Bukittinggi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan di perguruan tinggi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan studi di IAIN Bukittinggi ini.
6. Kepada Bapak/ Ibuk berseta staf Perpustakaan IAIN Bukittinngi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis meminjam buku sebagai referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada Ibuk kepala sekolah serta Guru dan siwa-siswa SMP N 2 Lubuk Sikaping yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data pada penelitian ini.

Kepada Allah penulis berdoa semoga bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang diberikan kepada penulis bernilai ibadah yang diridhai oleh Allah SWT, terakhir penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat terutama dalam peningkatan kualitas pendidikan. *Amin yaa rabbil'alamin*.....

Bukittinggi, Juli 2017

Penulis,

Agusnawati

Nim . 2613.002

ABSTRAK

Skripsi yang ditulis **Agusnawati , Nim 2613.002**, berjudul '**Pelaksanaan Layanan Informasi Bagi Siswa Pencandu Main *Game Online* di SMP N 2 Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman. '**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,Institut Agama IslamNegeriBukittinggi (IAIN) 2017.

Penelitian ini dilator Belakangi dengan fenomena yang penulis temukan di SMP N 2 Lubuk Sikaping.Sebenarnya *game online* dibuat dalam beberapa generasi, masing-masing generasi memiliki perbedaan teknologi. Namum pada intinya, semakin besar generasinya semakin canggih teknologinya. *Game online* menyebabkan siswa di SMP N 2 Lubuk Sikaping terasa tertantang sehingga terus-menerus memainkannya. Penulis menemukan beberapa masalah-masalah yang muncul dari aktifitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kehilangan control atas waktu serta menurunnya prestasi akademik, dan jarangnya membuat tugas yang di berikan oleh guru di rumah karna keasikan main *game online.*Dan salah satu jenis perilaku main *game online* adalah memdapatkan kesenangang saat bermain *game online.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terhadap pencandu main *game online* di SMP N 2 LubukSikaping.

Jenis penelitian yang penulis menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan layanan bimbingan konseling terhadap pencandu main *game online.* Data ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.Informasi dari penelitian adalah guru pembimbing, siswa kelas VII, dan kepala sekolah.Analisis data yang dilakukan adalah dengan reduksi data, dan verifikasi data.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwah guru pembimbing telah melaksanakan pelaksanan layanan kepada siswa yang candu main *game online*, diantaranya layanan informasi, dan layanan konseling perorangan, dalam layanan ini memiliki tiga tahap, tahap pertama prakegiatan, kegiatan inti dan penilaan hasil proses.Tetapi dalam pelaksanaan masih kurang maksimal. Hal ini ditandai dengan siswa yang masih banyak keluar di saat proses belaja rmegajar berlangsung untuk pergi kewarnet untuk main game online.dan kendala waktu guru pembimbing untuk memberikan layana kepada siswa SMP N 2 Lubuk Sikaping.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

ABSTRAK ……i

KATA PENGANTAR……ii

DAFTAR ISI……v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batas Masalah dan Rumusan Masalah 7

D. Tujuan Kegunaan Penelitian 7

E. Manfaat Penelitian..... .7

F. Penjelasan Judul 8

G. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Layanan bimbingan dan konseling

1. Layanan informasi.. 10

B. Game Online

1. Pengertian Game Online 34
2. Sejarah Game Online 34
3. Kategori permainan Game Online.....35
4. Dampak terhadap pencandu game online.....44
5. Faktor penyebab kecanduan main game online.....45
6. Ciri-ciri kecanduan main game online.....47
7. Dampak negatif kecanduan main game online.....50
8. Pencegah dampak main game online.....53
9. Cara mengatasi kecanduan main game online.....54
10. Gejala remaja kecanduan main game online.....56

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 58
B. Lokasi Penelitian 58
C. Informan penelitian.....59
D. Teknik Pengumpulan Data 59
E. Teknik Analisis Data 60
F. Teknik keabsahan data.....61
G. Teknik Penulisan.....62

BAN IV HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum ……63
B. Pembahasan ……81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan ……86

B. Saran ……..87

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan dan kemampuan siswa. pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi-potensinya agar mencapai pribadi yang bermutu. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mengemban tugas yang cukup berat diantaranya sebagai fasilitator bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Hal ini merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi dan potensi-potensinya (bakat, minat dan kemampuan)

Prayitno menyatakan bahwa pengembangan manusia seutuhnya hendaknya mencapai pribadi-pribadi yang pendiriannya matang dengan kemampuan sosial yang menyejukkan, kesusiaan, yang tinggi dan keimanan serta ketakwaan yang dalam. Dalam proses pendidikan, banyak dijumpai masalah yang dialami anak-anak, remaja, dan pemuda yang menyangkut dimensi kemanisian mereka.[1]

Selain itu pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa indonesia dalam mewujudkan umum dan kecerdasan kehidupan bangsa.

---

[1]Jamal ma'mur asmani, *panduan Efektif Bimbingan dan Konseling Disekolah*, Diva prees,Jogjak 23arta, 2010, h

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

Didalam Aqur'an surat An-Nur ayat 19 menerangkan bahwa layanan informasi yang diberikan oleh seorang konselor terhadap klien.

> Yang artinya: "sesungguhnya orang-orang yang ingin agar perbuatan yang sangat keji itu (berita bohong) tersiar dikalangan orang-orang yang beriman, mereka mendapat azab yang pedih di dunia dan akhirat. Dan Allah mengetahui, sedangkan kamu tida mengetahuinnya. (An- Nur 19)[2]

Dari penjelasan ayat diatas bahwa berita provokasi dari berbagai media fasiq itu muncul karena adanya orang yang memberikan informasi kepada orang yang membutuhkannya. Baik itu masyarakat maupun siswa yang membutuhkan informasi yang digunakannya di masa depan.

Pemerintah merumuskan dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: 'pendidikan nasional berfungsi

[2]Al-quar'an surat An-Nur Ayat 19

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdasankan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangyan potensi peserta didik agar menjadi manisia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beraklak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang dekmokratis serta bertanggung jawab' (pasal 3 UU RI No. 20/ 2003).[3]

Konseling merupakan suatu proses yang berkesinambung, bukan kegiatan yang seketika atau kebetulan. Bimbingan merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang sestematis dan berencana yang terarah kepada pencapaian tujuan. kemudian konseling merupakan salah satu bentuk hubungan yang bersifat membantu orang lain agar dia mampu tumbuh kearah yang dipilihnya, sendiri, mampu memecahkan masalah dan kasu-kasus yang dihadapinya dalam kehidupanya. Tugas konselor adalah menciptakan kondisi-kondisi yang diperlukan bagi pertumbuhan dan perkembangan klien.[4]

Prayitno dan Erman Amti mengatakan bimbingan adalah bagian dari proses pendidikan yang teratur dan sistematik guna membantu pertumbuhan anak muda atas kekuatannya dalam menentukan dan mengarahkan hidupnya sendiri, yang pada akhirnya ia dapat memperoleh

---

[3] Anggota IKAPI *perputakaan Nasional, sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNS)UU RI NO 20 Tahun, Nuansa aulia*

[4] Syamsul Yusuf Juntika Nurihsan, *Ladasan Bimbingan dan Konseling*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung. 2005, h 6-8

pengalaman-pengalaman yang dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi masyarakat.[5]

Pelayanan bimbingan dan konseling berperan untuk mencegah timbulnya masalah, sebagai pemahaman diri serta penyaluran pilihan pendidikan, pekerjaan, dan karir serta membantu memperbaiki masalah, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Pada bimbingan dan konseling terdapat jenis-jenis layanan yang digunakan dalam melakukan proses konseling diantaranya sebagai berikut:

1) Layanan Informasi,

Pengelolaan diri *(self management)* adalah prosedur dimana individu mengatur perilakunya sendiri. Pada tekni ini individu terlibat beberapa atau keseluruhan komponen dasar yaitu menentukan perilaku sasaran, memonitorperilaku tersebut, dan mengevaluasi efektifitas prosedur tersebut.[6]

Menurut *Comier & Comier, Cognititive-behavior therapy* (CBT) merupakan salah satu rumpun aliran konseling derektif yang dikemukakan oleh Williamson dengan modifikasi bersama teknik kognitif. [7]

Diera globlalisasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk

[5] Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling,* Rineka Cipta, Jakarta, 2004, h. 94

[6] Prayitno dan Erman Amti, , h....255

[7] Gentina Komalasari, Teori dan Teknik Konseling, PT Indeks, Jakarta, 2016, h 180

teknologi yang tidak terhitung nilainya. Teknologi memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, dari mulai pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah vidio *game online* dan *game online.* keberadaan main *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tentu saja sudah tidak asing lagi. Penelitian mengenai akibat dari pengguna teknologi komputer diawalioleh penelitian yang membahas fenomena internet dan kini mulai mengkaji tentang main *game online.*

Ivan Goldberg mengatakan bahwa dampak yang dimunculkan dari main *game online* serupa dengan dampak yang dimunculkan oleh Internet Addiction Disorder (IAD). Goldberg menjelaskan bahwa addiction muncul pada saat individu merasa penurunan kualitas dari tampilan pekerjaan mereka, pendidikan, sosial, hubungan kerja, hubungan keluarga, dan fungsi fisiologis. Kesenangan megases *game online* dengan pengguna waktu yang dominan dalam sehari-hari akan meyita waktu yang sangat sedikit bagi remaja melakfitas penting lainnya. Seperti makan, sanakan tugas sekolah, dan berintekrasi dengan orang lain. Pengaturan waktu dalam menjalankan kegiatan sehari-hari remaja, jika tidak seimbang akan menimbulkan waktu salah suai dalam diri remaja. Prilaku salah suai dapat mengarahkan remaja pada perilaku yang salah atau penyimpangan perilaku.

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian di SMPN 2 Lubuk Sikaping perilaku *main game online* pada peserta didik dan adanya masalah-masalah yang muncul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang penduli terhadap kegiatan sosial, isolasi sosial, fininsial, dan funsi-funsi kehidupan lain yang penting. Permasalahan siswa yang kecanduan main *game online* disekolah memerlukan sebuah upaya kuratif terkait masalah pribadi siswa dan sosial. Bimbingan pribadi sosial diberikan dengan cara menciptakan lingkungan yang kondusif, interaksi pendidikan yang akrab, mengembangkan sistem pemahaman diridan sikap-sikap yang positif. Serta kemampuan-kemampuan pribadi sosil.

Berdasarkan observasi di sekolah SMPN 2 Lubuk Sikaping dan melihat bahwasanya banyak peserta didik yang memang gemar *main game* online atau bisa diibaratkan dengan pencadu *game online.* Oleh karena itu, peneliti tertarik menguji **"PELAKSANAAN LAYANAN INFORMASI BAGI SISWA PECANDU MAIN *GAME ONLINE*DI SMPN 2 LUBUK SIKAPING,"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa di SMPN 2 LubukSikapingsering main *game online*dansering bolos sekolahpada jam pelajaranberlangsung

2. Siswadi SMPN 2 LubukSikapingtidakmengerjakantugas yang diberikan guru di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identivikasi masalah diatas, maka batasan masalah adalah "Pelaksanaan Layanan Informasibagisiswapencandu*main gameonline* di SMP N 2 Lubuk Sikaping."

D. Rumusan masalah

Masalah dalam penelitian ini adalah kajian pokok dari suatu kegiatan penelitian.

1. Bagaimanapelaksananlayananinformasbagisiswapencandu maing*ame online?*

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peyelenggaraan layanan informasibagisiswa pencandu main *game online*

Kegunaan Penelitian

1. Sebagai sumber bacaan dan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan
2. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis dan pembaca tentang kreatifitas belajar

3. Megetahui hambatan yang ditemui Guru dalam meningkatkan keaktifitas belajar siswa.
4. Sebagai referensi umum bagi tenaga pendidik dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

F. Penjelasan Judul

Untuk mengarahkan dalam pemahaman dan memudah kan pembaca dalam memahami maksud yang ada dalam tulisan ini, maka penulis perlu untuk memberikan pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul penelitian:

Pelaksanaanlayanan : pelaksanaanlayanan yandilakukanolehsiswa SMPN 2 Lubuk Sikaping ini adalah layanan Informasi yang terkait dengan *pencandu main game online*

Layananinformasi: layanan yang diberikan oleh seorang konselor kepada seorang klien, yang informasi yang diberikanitu yang berguna untuk klien itu atau yang sangat penting bagi orang lain. Layanan informasi ini layanan yang dibutuh kan oleh seseorang atau orang yang membutuhkan.

Geme online :*Game online*adalah game yang menyediakan selver-selver tertentu agar

bisa di,mainkan dan memanfaatkan medial visual elektronik yang biasanya menyebabkan rediasi pada mata sehingga mata lelah dan bisanya diiringi dengann sakit kepala

G. Sistematis Penulisan

Supaya skripsi ini memiliki hubungan yang kuat diantara keseluruhan pembahasan, perlu dibuat sisrematika penulisan, yaitu:

Bab 1, merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, batasan masalah, rumusam masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penjelasan judul, dan stimatika penulisan.

Bab II, merupakan landasan teoritis, terdiri dari sub bab penyelengaraan layanan yang terdiri dari , pengertian layanan, layanan informasi, kategori pencandu *game online,* pengertian *game online,* sejarah faktor penyebab *game online,* macam-macam *game online ,* dampakdari pencandu *game online,*pencandu *game online,* ciri-ciri kecanduan game online, dampak negatif dari *pencandu game online.*

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, lokasi penelitian, sudjek penelitian, prosedur pegolahan data dan metode analisis data.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian teori

1. Layanan informasi

a. Pengertian Layanan Informasi

Dalam menjalani kehidupannya, juga perkembangan dirinya, individu memerlukan berbagai informasi, baik untuk keperluan kehidupannya sehari-hari sekarang maupun untuk perencanaan kehidupannya ke depan. Informasi ini dapat diperoleh dari berbagai sumber, dari media lisan melalui perorangan, media tertulis dan grafis, melalui sumber formal dan informal, sampai dengan media elektronik melalui sumber teknologi tinggi (*high technology*). Diketahui bahwa berbagai informasi yang dimaksudkan memang tersedia; yang sering kali menjadi masalah adalah informasi yang dimaksudkan itu tidak sampai atau tidak terjangkau oleh mereka yang memerlukanya. Seseorang mengalami masalah, baik dalam kehidupannya sehari-sehari maupun dalam memenuhi kebutuhannya di masa depan, karena tidak menguasai informasi yang sebenarnya ada tetapi ia tidak mampu mengaksesnya.

Diperlukannya informasi bagi individu semakin penting mengingat kegunan informasi sebagai acuan untuk bersikap dan

bertingkah laku sehari-hari, sebagai pertimbangan bagi arah pengembangan diri, dan sebagai dasar pengambilan keputusan. Kegunaan yang dimaksud terkait pula dengan adanya kesempatan di masyarakat sekitar, masyarakat yang lebih kuat, maupun masyarakat global. Tanpa informasi yang cukup individu akan tidak mampu mengisi kesempatan yang ada itu. Salah pilih sekolah, salah pilih pekerjaan, sering kali menjadi akibat dari kurangnya informasi. Layanan informasi berusaha memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Dalam layanan ini, kepada peserta layanan di sampaikan berbagai informasi; informasi iti kemudian diolah dan digunakan oleh individu untuk kepentingan hidup dan perkembangannya. Layanan informasi diselenggarakan oleh Konselor dan diikuti oleh seseorang atau lebih peserta.

Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk memebekali siswa dengan pengetahuan serta pengetahuan tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.[1]

[1]. Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.147

b. Tujuan dan Fungsi Layanan Informasi[2]

a) Tujuan Umum

Tujuan umum layanan informasi adalah dikuasainya informasi tertentu untuk peserta layanan. Informasi tersebut dilanjutkan digunakann oleh peserta didik untuk keperluan hidupnya sehari-hari (dalam rangka *effective daily living*) dan perkembangan dirinya.

b) Tujuan khusus

Tujuan khusus layanan informasi terkait dengan fungsi-fungsi konseling. *Fungsi pemahaman* paling dominan dan paling langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan memahami informasi dengan berbagai seluk-beluknya sebagai isi layanan. Penguasaan informasi tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah (apabola peseta yang bersangkutan mengalaminya); untuk encegah timbulnya masalah; untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang ada; dan untuk memungkinkan peserta yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

Dalam pengrmbangan kemandirian, pemahaman dan penguasaan peserta terhadap informasi yang diperlukannya akan memungkinkan ia mampu memahami dan *menerima diri dan*

[2]. Prayitno, *Layanan L-1-L-9,* (Padang: FIP UNP, 2004), hal. 2-3

lingkungannya secara objektif, positif dan dinamis; mengambil keputusan; mengarahjan diri untuk kegiatan-kegiatan yang berguna ssuai dengan keputusan yang diambil; dan akhirnya mengaktualisasikan diri secara terintegrasi. Dengan demikian, meskipun tujuan layanan informasi tampak sederhana dan unggal, apabila penguasaan informasi itu benar-benar berkualitas tinggi, tidak mustahil ia dapat digunakan untuk keperluan yang lebih luas.

c. Komponen[3]

Dalam layanan informasi terlibat tiga komponen pokok, yaitu Konselor, peserta, dan informasi yang menjadi isi layanan.

1. Konselor

   Konselor, ahli dalam pelayanan konseling, adalah penyelenggara layanan informasi. Konselor menguasai sepenuhnya informasi yang menjadi isi layanan, mengenal dengan baik peserta layanan dan kebutuhannya akan informasi, dan menggunakan cara-cara yang efektif untuk melaksanakan layanan.

2. Peserta

   Peserta layanan informasi, seperti layanan orientasi, dapat berasal dari berbagai kalangan, siswa disekolah, mahasiswa, anggota organisasi pemuda dan sosial-politik, karyawan dan

[3]. Prayitno, *Layanan L-1-L-9,* (Padang: FIP UNP, 2004), hal. 4-6

instansi dunia usaha/industri, serta anggota-anggota masyarakat lainnya, baik secara perorangan maupun kelompok. Bahkan narapidana dan mereka yang berada dalam kondisi khusus tertentu pun dapat menjadi peserta layanan, asal suasana dan ketentuan yang berlaku memungkinkanya.

Pada dasarnya seseorang bebas untuk mengikuti layanan informasi sepanjang isi layanan bersifat terbuka dan tidak menyanggut pribadi-pribadi tertentu. Kriteria seseorang menjadi peserta layanan informasi pertama-tama menyangkut pentingnya isi layanan bagi (calon) peserta yang bersangkutan. Apabila seseorang tidak memerlikan informasi yang menjadi isi layanan informasi, ia tidak perlu menjadi peserta layanan. Pertanyaannya, siapa yang menentukan seseorang perlu atau layak menjadi peserta layanan informasi?

Pertama, (calon) peserta sendiri. Ia mengidentifikasi informasi-informasi yang ia perlukan. Selanjutnya ia menyampaikan keinginannya untuk memperoleh informasi yang diperlukan itu kepada pihak-pihak yang menjadi dan/atau memiliki sumber informasi, dalam hal ini konselor. Kedua, khususnya Konselor yang memiliki kepedulian tinggi atau tanggung jawab tertentu terhadap calon peserta. Konselor mengifentifikasikan informasi-

informasi penting apa yang perlu dikuasaioleh individu-individu yang menjadi tanggung jawabnya itu dan menetapkan siapa-siapa yang akan menjadi peserta layanan. Ketiga, pihak ketiga, seperti orang tua terhadap anak, kepala sekolah, wali kelas dan/atau guru terhadap siswa-siswa mereka, pimpinan organisasi terhadap para anggotanya, pimpinan instansi atau lembaga kerja terhadap karyawannya, dan sebagainya. Pihak ketiga itu mengidentifikasi informasi-informasi penting yang perlu dikuasai dan menetapkan siapa-siapa yang perlu menguasai informasi itu, serta bagaimana proses penguasaan informasi itu dapat diselenggarakan.

Individu yang bersangkutan dan/atau pihak ketiga menyampaikan perlunya layanan informasi kepada konselor bagi calon pesertanya. Konselor dapat berinisiatif sendiri untuuk menyelenggarakan layanan informasi, khususnya konselor yang memiliki tanggung jawab tertentu atas calon peserta layanan.

3. Informasi

Jenis, luas dan kedalam informasi yang menjadi isi layanan informasi sangat bervariasi, tergantung pada kebutuhan para peserta layanan. Dalam hal ini, identifikasi keperluan akan penguasaan informasi tertentu para (calon) peserta sendiri, konselor maupun pihak ketiga menjadi snagat penting. Pada

dasarnya informasi yang dimaksud mengacu kepada seluruh bidang pelayanan konseling, yitu bidang pengembangan pribadi, sosial, kegiatan belajar, perencanaan karir, kehidupan berkeluarga dan beragama. Lebih rinci berbagai informasi tersebut dapat digolongkan kedalam:

a. Informasi pengembangan diri
b. Informasi antar-pribadi, sosial, nilai dan moral
c. Informasi pendidikan, kegiatan belajar, dan keilmuan teknologi
d. Informasi pekerjaan/karir dan ekonomi
e. Informasi sosial-budaya, politik, dan kewarganegaraan
f. Informasi kehidupan berkeluarga
g. Informasi kehidupan beragama

Untuk keperluan layanan informasi, informasi yang menjadi isi layanan harus spesifik dan dikemas secara jelas dan rinci sehingga dapat disajikan secara efektif dan dipahami dengan baik oleh para peserta layanan. Informasi dimaksudkan itu sesuai dengan kebutuhan aktual para peserta layanan sehingga tingkat kemanfaatan layanan tinggi.

d. Asas

Layanan informasi pada umumnya merupakan kegiatan yang diikuti oleh sejumlah peserta dalam suatu forum terbuka. *Asas kegiatan* mutlak diperlukan, didasarkan pada *kesukarelaan* dan *keterbukaan,* baik dari para peserta maupun konselor.

Asas kerahasiaan diperlukan dalam layanan informasi yang diselenggarakan untuk peserta atau klien khususnya dengan informasi yang sangat mempribadi. Layanan khusus ini biasanya tergabung kedalam layanan konseling lain yang relevan, seperti konseling perorangan.[4]

e. Metode dan Teknik

a. Metode

Pemberian layanan informasi kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara:

1. Ceramah

Ceramah merupakan metode pemberian informasi yang paling sederhana, mudah dan murah, dalam arti bahwa metode ini dapat dilakukan hampir setiap petugas bimbingan disekolah.

[4]. Prayitno, *Layanan L-1-L-9,* (Padang: FIP UNP, 2004), hal. 7

2. Diskusi

Penyampaian informasi kepada siswa dapat dilakukan melalui diskusi. Diskusi semacam ini dapat diorganisasikan baik oleh siswa sendiri maupun oleh konselor, atau guru. Apabila diskusi penyelenggaraanya dilakukan oleh para siswa, maka perlu dibuat persiapan yang matang. Siswa hendaknya didorong untuk mendapatkan sebanyak mungkin bahan informasi yang akan disajikannya itu, dari tangan yang lebih mengetahuinya. Konselor, guru bertindak sebagai pengamat dan sedapat-dapatnya memberikan pengarahan ataupun melengkapi informasi-informasi yang dibahas di dalam diskusi tersebut. Selanjutnya, untuk menarik perhatian para peserta dapat ditampilkan berbagai contoh dan peragaan lainnya.

3. Karyawisata

Karyawisata merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang telah dikenal secara meluas, baik oleh masyarakat sekolah maupun masyarakat umum. Dalam bidang bimbingan dan konseling, karyawan mempunyai dua sumbangan pokok. *Pertama,* membantu siswa belajar dengan menggunakan berbagai sumber yang ada dalam masyarakat yang dapat menunjang perkembangan mereka. *Kedua,*

memungkinkan diperolehnya informasi yang dapat membantu pengembangan sikap-sikap terhadap pendidikan, pekerjaan, dan berbagai masalah dalam masyarakat.

4. Buku panduan

Buku-buku panduan (seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi para karyawan) dapat membantu siswa dalam mendapatkan banyak informasi yang berguna. Selain itu siswa juga dapat diajak membuat "buku karir" yang merupakan kumpulan berbagai artikel dan keterangan tentang pekerjaan/pendidikan dari koran-koran dan media cetak lainnya. Pembuatan "buku-buku dibawah bimbingan langsung konselor. Versi lain dari "buku karier" itu menempelkan potongan atau guntingan rubrik yang mengandung nilai informasi pendidikan jabatan dari koran/majalah pada " papan bimbingan".

5. Konferensi karier

Selain melalui teknik-teknik yang diutarakan diatas, penyampaian informasi kepada siswa dapat juga dilakukan melalui konferensi karier. Kadang-kadang konferensi karier ini juga disebut "konferensu jabatan". Dalam konferensi karier, para narasumber dari kelompok-kelompok usaha, jabatan atau

dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain yang di undang, mengadakan penyajian tentang berbagai aspek program pendidikan dan latihan/pekerjaan yang diikuti oleh para siswa. penyajian itu dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi yang secara langsung melibatkan siswa.

Konferensi karier dilakukan dengan mengikuti salah satu pola dibawah ini yaitu:

Pola pertama, menyisishkan waktu selama satu jam atau lebih di luar hari-hari sekolah setiap semester. Selama waktu ini siswa dibagi atas beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok, dan masing-masing kelompok mngadakan diskusi dengan narasumber yang ditentukan sebelumnya.

Pola kedua, menyediakan waktu sehari penuh atau lebih setiap semester untuk mengadakan konferensi. Pelaksanaan konferensi diawali dengan pertemuan umum, kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kelompok. Dalam kesempatan ini siswa diberi kesempatan untuk mengikuti sejumlah pertemuan yang berbeda.

Pola ketiga, menyediakan jadwal konferensi dengan mengadakan pertemuan sekali setiap minggu. Siswa dapat mngikuti diskusi sesuai dengan bidang-bidang yang diminati.

Pola seperti ini tidak saja menguntung bagi siswa untuk berperan serta dalam berbagai kelompok diskusi yang diminatinya, tetapi juga prosedur administrasinya tidak terlalu merepotkan.

Pola keempat, mengadakan pekan bimbingan karier selama satu minggu terus menerus.[5]

b. Teknik

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh pembimbing atau konselor kepada seluruh siswa di sekolah dan madrasah. Berbagai teknik dan media yang bervaiasi serta fleksibel dapat digunakan melalui format klasikal dan kelompok. Format mana yang akan digunakan tentu tergantung jenis informasi dan karakteristik peserta layanan. Beberapa teknik yang biasa digunakan untuk layanan informasi adalah:

1. Ceramah, tanya jawab dan diskusi

Teknik ini paling umum digunakan dalam penyampaian informasi dalam berbagai kegiatan termasuk pelayanan bimbingan dan konseling. Melalui teknik ini, para peserta mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing (konselor), selanjutnya diikuti dengan tanya jawab. Untuk

[5]. Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal, 269-272

pendalamannya dilakukan diskusi.

2. Melalui media

   Penyampaian informasi bisa dilakukan melalui media terentu seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, internet, dan lain-lain. Dengan perkataan lain, penyampaian informasi bisa melalui media non elektronik dan elektronok.

3. Acara khusus

   Layanan informasi melalui cara ini dilakukan berkenaan dengan cara khusus di sekolah atau madrasah; misalnya "Hari tanpa Asap Rokok", "Hari Kebersihan Lingkungan Hidup", dan lain sebagainya. Dalam acara hari tersebut, disampaiakn berbagai informasi berkaitan dengan hari-hari tersebut dan dilakukan berbagai kegiatan yang terkait yang diikuti oleh sebagian atau oleh seluruh siswa di sekolah atau madrasah di mana kegiatan itu dilaksanakan.

4. Nara sumber

   Layanan informasi juga bisa diberikan kepada peserta layanan dengan mengundang narasumber (manusia sumber). Misalnya informasi tentang obat-obatan terlarang,

psokotropika dan narkoba mengundang nara sumber dari dinas kesehatan, kepolisian, dan lain-lain yang terkait. Dengan demikian, informasi tidak menjadi monopoli konselor (pembimbing). Untuk informasi yang tidak diketahui oleh pembimbing, harus di datangkan atau di undanag pihak lain yang mengetahui. Pihak-pihak mana yang akan di undang, tentu di sesuaikan dengan jenis informasi yang akan diberikan.[6]

f. Jenis-jenis informasi

a. Informasi pendidikan

Dalam bidang pendidikan banyak individu yang berstatus siswa atau calon sisiwa yang dihadapkan pada kemungkinan timbulnya masalah atau kesulitan. Di antara masalah atau kesulitan tersebut berhubungan dengan:

1. Pemilihan program studi
2. Pemilihan sekolah, fakultas dan jurusannya
3. Penyesuaian diri dengan program studi
4. Penyesuaian diri terhadap suasana belajar dan
5. Putus sekolah

b. Informasi jabatan

Saat-saat transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja sering

[6]. Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekilah dan Madrasah,* (Jakarta: PT Raja Grafindo 2011), hal. 149-150

merupakan masa yang sangat sulit bagi banyak orang muda. Kesulitan itu terletak tidak saja dalam mendapatkan jenis pekerjaan yang cocok, tetapi juga dalam penyesuaian diri dengan suasana kerja yang baru dimasuki dan pengembangan diri selanjutnya.

c. Informasi sosial budaya

Masyarakat indonesia dikatakan juga masyarakat majemuk, karena berasal dari berbagai suku bangsa, agama dan adat istiadat serta kebiasaan-kebiasaan yang berbeda. Perbedaan-perbedaan ini sering pula membawa perbedaan dalam pola dan sikap hidup sehari-hari. Namun demikian, perbedaan-perbedaan itu tetap dalam kesatuan sebagai mana tertera dalam Lambang Negara Indonesia "Bhineka Tunggal Ika". Perbedaan-perbedaan yang dimiliki itu hendaknya tidak mengakibatkan masyarakat bercerai-berai, tetapi justru menjadi sumber inspirasi dalam hidup bernegara, barbangsa dan bermasyarakat, yang dapat hidup berdampingan antara yang satu dengan yang lainnya.

Untuk memungkinkan setiap warga negara indonesia dapat hidup seperti yang dimaksud diatas, sejak dini mereka perlu dibekali dengan pengetahuan dan pemahaman isi informasi tentang keadaan sosial –budaya berbagai daerah. Hal ini dapat dilakukan melalui penyajian informasi sosial budaya yang meliputi:

1. Macam-macam suku bangsa
2. Adat istiadat dan kebiasaan-kebiasaan
3. Agama dan kepercayaan-kepercayaan
4. Bahasa terutama istilah-istilah yang dapat menimbulkan kesalah pahaman suku bangsa lainnya
5. Potensi-potensi daerah
6. Kekhususuan masyarakat atau daerah tertentu.[7]

g. Materi layanan informasi dan bidang-bidang bimbingan

a. Layanan informasi dalam bimbingan pribadi meliputi kegiatan pemberian informasi tentang:

1. Tugas-tugas perkembangan masa remaja awal, khususnya tentang kemmapuan dan perkembangan pribadi
2. Perlunya pengembangan kebiasaan dan sikap dalam keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
3. Usaha yang dapat dilakukan dalam mengenal bakat, minat serta bentuk-bentuk pembinaan, pengembnagan dan penyalurannya.
4. Perlunya hidup sehat dan upaya melaksanakannya
5. Usaha yang dapat dilakukan melalui bimbingan dan konseling dalam membantu siswa menghadapi masa peralihan dari masa dewasa awal kemasa yang penuh tantangan

[7]. [7]. Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal, 261-269

b. Layanan informasi dalam bimbingan sosial, meliputi kegiatan pemberian informasi tentang:
    1. Tugas-tugas perkembnagan masa remaja tentang kemampuan dan pengembnagan hubungan sosial
    2. Cara bertingkah laku, tata krama, sopan santun, dan disiplin disekolah
    3. Tata krama pergaulan denga teman sebaya (antar remaja) baik disekolah sendiri maupun disekolah lain, siswa dengan guru dan siswa dengan staf lainnya dalam rangka kehidupan yang harmonis dilingkungan sekolah
    4. Suasana dan tata krama kehidupan dalam keluarga
    5. Nilai-nilai sosial, agama, adat istiadat, kebiasaan dan tata krama yang berlaku dilingkungan masyarakat
    6. Hak dan kewajiban warga negara
    7. Keamanan dan ketertiban masyarakat
    8. Peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dimasyarakat sekitar
    9. Permasalahan hubungan sosial dan ketertiban masyarakat beserta berbagai akibatnya
    10. Pengenalan dan manfaat lingkungan yang lebih luas (lingkungan fisik, sosial, budaya)
    11. Pelaksanaan pelayanan bimbingan social

c. Layanan informasi dalam bimbingan belajar meliputi pemberian informasi tentang:
    1. Tugas-tugas masa remaja berkenaan dengan pengembangan diri, keterampilan, ilmu penegtahuan, teknologi dan kesenian
    2. Perlunya pengembnagan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, aktif, dan terprogram, baik belajar mandiri maupun berkelompok
    3. Cara belajar diperpustakaan, meringkas buku, membuat catatan dan mengulang pelajaran
    4. Kemungkinan timbulnya berbagai masalah belajar dan upaya pengentasannya
    5. Pengajaran perbaiakn dan pengayaan
    6. Pelaksananan pelayanan bimbingan dan konseling dalam upaya meningkatkan kegiatan dan hasil belajar siswa
    7. Kursus dan sekolah yang mungkin dimasuki setamat SLTP (kurikulum dan sistem pengajarannya, biaya dan prosedur memasukinya, prospeknya)
d. Layanan informasi dalam bimbingan karir meliputi:
    1. Tugas perkembangan masa remaja tentang kemampuan dan perkembangan karier

2. Perkembangan karier dimasyarakat
3. Sekolah menengah, kursus-kursus, beserta program pilihannya, baik umum maupaun kejuruan dalam rangka pengembangan karier
4. Jenis, tuntutan dan syarat-syarat jabatan yang dapat dimasuki tamatan SLTP, seperti kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki
5. Kemungkinan permasalahan dalam pilihan pekerjaan karier, dan tuntutan pendidikan yang lebih tinggi serta berbagai akibatnya

e. Layanan informasi dalam kehidupan berkeluarga

Bidang ini terfokus secara khusus dengan persiapan dan keberlangsungan kehidupan perkawinan beserta segenap kontekstualnya. Peristiwa pernikahan selanjutnya berkembang menjadi kehidupan berkeluarga dalam arti luas menjadi bagian utama kehidupan manusia dewasa umumnya.

f. Layanan informasi dalam kehidupan beragama

Kehidupan beragama tidak hanya sekedar menampilkan nuansa spritual atau ritual keagamaan dalam kehidupan, melainkan sepenuhnya mendasari aktivitas individu dalam semua bidang, bahkan sampai menjangkau kehidupan di akhirat. Dalam hal ini

sering dipertanyakan bagaimana posisi kehidupan beragama dalam pelayanan konseling untuk anak-anak tahap perkembangan usia dini dan pendidikan dasar dan menengah. Untuk itu perlu diketahui bahwa tanggung jawab atas arah dan aktifitas keagamaan anak pada taraf perkembangan itu barada ditangan, bahkan menjadi hak orang tua mereka. Setelah anak menjadi dewasalah kehidupan beragama menjadi hak dan tanggung jawab individu dewasa.

Pada kedelapan bidang aktivitas kehidupan itulah pelayanan konseling digerakkan oleh konselor. Pelayanan pada bidang yang satu dapat terkait dengan pelayanan pada bidang-bidang lainnya, namun keterkaitan seperti itu tidak selalu perlu menjadi penekanan, arahan untuk kemandirian, kesuksesan dan perwujudan unsur-unsur HMM yang bermuara pada pengembangan KES dan penanganan KES-T itulah yang selalu menjadi penekanan.[8]

h. Kegiatan pendukung

Beberapa pendukung layanan informasi adalah

1. Aplikasi Instrumentasi dan Himpunan Data

Kebutuhan akan informasi oleh (calon) peserta layanan INFO dapat diungkapkan melalui instrumen tertentu. Instrumen ini sendiri dapat disusun sendiri oleh Konselor dan/atau dengan

[8]. http:// Jhe-Handayani: blogspot.com/2013/117 bidang dan setting-pelayanan bimbingan.html kamis 3 mei 2017.20.wib

menggunakan instrumen yang sudah ada. Data hasil aplikasi instrumen yang sudah ada, termasuk data yang tercantum dalam himpunan data dapat digunakan untuk menetapkan:

a. Informasi yang menjadi isi layanan INFO
b. Calon peserta layanan
c. Calon penyaji, termasuk narasumber yang akan diundang

2. Konferensi kasus

Melalui konferensi kasus yang dihadiri oleh pihak-pihak yang mengenal dan memiliki kepedulian tinggi terhadap subjek calon peserta layanan INFO (seperti orang tua, guru, wali kelas, tokoh-tokoh di dalam dan di luar lembaga) dapat dibicarakan berbagai aspek penyelenggaraan layanan INFO, yaitu:

a. Informasi yang dibutuhkan oleh subyek yang dimaksud
b. Subjek calon peserta layanan
c. Penyaji layanan (termasuk nara sumber)
d. Waktu dan tempat
e. Garis besar rencana operasional

Dalam konferensi kasus dapat dimanfaatkan data yang diperoleh melalui aplikasi instrumentasi dan yang terdapat ddalam himpnan data. Dalam hal ini asas kerahasiaan diaplikasikan.

3. Kunjungan Rumah

Peranan kunjungan rumah dalam layanan INFO terutama sekali menyangkut pendapat orang tua dan kondisi kehidupan keluarga yang terkait dengan penguasaan informasi tertentu oleh anak dan/atau anggota keluarga lainnya. Dari kunjungan rumah itu konselor dapat menetapkan informasi apa yang akan menjadi isi layanan INFO yang akan diikuti oleh anak atau anggota keluarga yang bersangkutan serta meminta dukungan dan partisipasi orang tua dalam layanan.

4. Alih Tangan Kasus

Setelah mengikuti layanan INFO, mungkin ada peserta layanna yang ingin mendalami informasi tertentu dan/atau mengaitkan secara khusus informasi tersebut denagn permasalahan yang ia alami. Untuk itu diperlukan upaya tindak lanjut. Keinginan peserta itu dapat diupayakan pemenuhannya oleh Konselor, dan apabila keinginan yang dimaksud itu berada diluar kewenangan Konselor, maka upaya alih tugas kasus perlu dilakukan. Komselor mengatur pelaksanaan alih tangan kasus itu bersama pesrta yang mengkehendaki upaya tersebut.

i. Pelaksanaan layanan informasi

Pelaksanaan layanan informasi menempuh tahapan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang mencakup perencanaan:
    a. Identifikasi kebutuhan akan informasi bagi calon peserta layanan.
    b. Menentapkan informasi sebagai isi layanan
    c. Menentapkan subjek sasaran layanan
    d. Menetapkan narasumber
    e. Menyiapkan prosedur, perangkat, dan media layanan
    f. Menyiapkan kelengkapan administrasi
2. Pelaksanaan yang mencakup kegiatan
    a. Mengorganisasikan kegiatan layanan
    b. Mengaktifkan peserta layanan
    c. Mengoptimalkan pengunaan metode dan media
3. Evaluasi yang mencakup kegiatan
    a. Menetapkan materi evaluasi
    b. Menetapkan prosedur evaluasi
    c. Menyusun instrumen evaluasi
    d. Mengaplikasikan instrumen

e. Mengolah hasil aplikasi instrumen

4. Analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan:
   a. Menetapkan norma atau standar evaluasi
   b. Melakukan analisis
   c. Menafsirkan hasil analisis
5. Tindak lanjut yang mencakup kegiatan
   a. Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut
   b. Mengomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait
   c. Melaksanakan rencana tindak lanjut
6. Pelaporan yang mencakup kegiatan:
   a. Menyusun laporan layanan informasi
   b. Menyampaikan laporan kepada pihak terkait (kepala sekolah atau madrasah)
   c. Mendokumentasikan laporan.[9]

B. Game Online

Game sebuah permainan yang diminati oleh banyak orang karena menampilkan sesuatu yang menarik dan menimbulkan kesenangan dan kegembiraan, dan pada saat ini game yang diminati banya orang terutama remaja adalah *game online, game online* tersambung dengan internet dan bisa diikuti secara *online*, game yang berada dimana saja selagi memiliki jarinagan

[9]. Tohirin,..., hal. 152

internet dan alat elektronik yang mendukung.

1. Pengertian *game online*

Game online adalah game yang menyediakan selver-selver tertentu agar bisa di,mainkan dan memanfaatkan medial visual elektronik yang biasanya menyebabkan rediasi pada mata sehingga mata lelah dan bisanya diiringi dengan sakit kepala. Namun, *game online* berbeda dengan game yang lain, *game online* tidak ada akhirnya dan dapat menghasilkan uang dari koin yang dimilki karena poin yang tinggi dapat diganti dengan uang jutaan rupiah.[10]

2. Sejarah *game online*

Game online pertama kali dimulai sejak tahun 1969 ketika itu pemain *game online* hany adibuat untuk 2 orang pengguna yang terus dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan dan edukasi saja. Kemudian pada awal tahun 1970 diciptakan sebuah sistem dengan kemampuan time sehari-hari yang disebut plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberrapa pengguana dapat mengakses komputer secara bersama menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian muncul plato dengan kemampuan grafik baru, yang diginakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

[10] Fahrul 2013 diunduh dari (Http://my.Opera .com/fahrul/blok/show.dml/10712381)akses data:10 oktober 2015

Game online benar-benar mengalami perkembangan pesat sejak tahun 1995, pembatasan *NSFNET (national science foundation newortk*) dihapuskan dan membuat kebebasan akses kedaerah lengkap dari internet, kesuksesan, keuangan menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini sehingga persaingan mulai timbul dan menjadikan permaian *game online* semakin berkembang sehingga hari ini.[11]

3. Kategori pemain *game online*

a. Pet societi

Beberapa tahun yang lalu ada sebuah game dari jepang yang sangat populer bernama *Tamagchi* bentuknya seperti telur kecil dengan tombol-tombol yang dapat dimainkan oleh pengguananya. Dengan tombol ini *Tamagchi* bisa diberi makan, bermain atau dibersihkan kotorannya. Ada juga pasilitas statistik seperti memeriksa umur, disiplin, rasa lapar, kebahagiaan dan lain-lain.

Benda ini sempat menyihir banya orang mulai dari anak-anak sekoalah, orang-orang dewasa memelihara hewan pemeliharaan mereka itu dengan sangat teliti, bahkan melebihi

[11] Flass, New.2013, Sejarah game online dunia diunduh dari (Http://New Plass- Blok Detik.Com/sejarah game online dunia) akses data 5 Desember 2013

perhatian pada diri mereka sendiri. Pada pemilik tidak ingin hewan pemeliharaanya terabaikan, mereka melakukan disela-sela jam belajar, jam kerja, saat makan, bahkan saat dikamar mandi. Karena dianggap mengganggu mincul banyak larangan untuk membawa tamagchi kesekolah. Hampir sama dengan tamagchi di *facebook* muncul *pet sosieti.* Sebuah game yang memeberikan ruangan bagi para pemain untuk merawat hewan peliharaannya dengan baik, game hannya dapat dimainkan dikomputer, juga harus selalu terhubung dengan internet.[12]

b. *Yo ville*

Yo ville merupakan sebuah permainan *Role play game* seperti *The sims*, permainan simulasi aktifitas sehari-hari dalam rumah tangga diciptakan karakter bisa bergabung dengan permainan ini berbeda dengan *the sims,* karena siswa bisa bertemu dengan sesama pemain dari seluruh dunia, berbagai karakter ada disini. Sambil bermain aktivitas cetting dengan teman masih bisa terus. Dalam game ini kamu bisa menandai karakter, membeli peralatan rumah tangga, membeli makanan dan pakaian siswa pasti ketagihan memainkan game ini. Selain itu teman akan bertambah banyak, dari seuruh dunia dan dari segala usia mulai dari anak-

[12] Novia, Astri. Asep Effendy, *chick & play 25 game favorite facebook*, (yogyakarta :Gradien Mediatema, 2009) h.37-38

anak sampai orang dewasa.

c. *Bowling buddies*

Game ini menawarkan kami kenyamanan untuk bermain bowling bersama teman-teman dari *facebook,* kami akan menikmati permainan ini dengan karakter tiga dimensi ala kamu sendiri. Jika kamu sugah menguasai permainan *single,* kamu dapat menentang teman terhadap *challenge* pada tandingan untuk mendapatkan nilai tertinggi dan siapa yang akan menjadi terbaik.

d. *Word challenge*

Word challenge cara memainkannya cukup sederhana siswa tinggal menyusun huruf-huruf yang muncul dilayar menjadi kata-kata yang terdiri dari 3-6 huruf sebanyak-banyaknya dalam jangka waktu tertentu. Di akhir permaiann akan muncul perolehan nilai yang siswa dapat, nilai ini akan diurutkan dalam rengking dengan nilai yang diperoleh oleh teman-teman yang lain.[13]

e. *Kidnep*

Kidnep adalah suatu permainan internasiomnal yang juga disebut dengan *game nop* atau *be Napd* dari sini kami memilih salah satu dari banyak kata terpaporit di dunia dan paksa semua temanmu masuk kekotak itu. Pilih salah satu dari 40 metode berbeda dan siap kan strategi siswa semakin banyak orang yang

[13] Novia, Astri, Asep Effendi,*click di play* h.73

siswa culik maka siswa akan menjadi seorang penculik yang handal. Namun, siswa harus tetap waspada pemain lain akan keluar untuk mengintai dan kemudian menculik siswa. Waktu yang tersedia juga terbatas dengan sekian banyaknya *Napper* bermunculan dari berbagai kota, artinya adalah pertarungan antara siswa dengan seluruh dunia sbenarnya banyak aplikasi permainan dalam *facebook* yang dipertanyakan apalah game tersebut benar-benar merrupakan sutu permainan belaka, sebab banyak yang memiliki piktur-piktur yang kelihatan real. Salah satu permainan terbari dan menjadi terpaporit adalah *Kidnap* game asyik yang dikembangkan oleh *Context Optiiont Travel Chanel.*[14]

f. Restaurant citti

Restaurant citti memberikan siswa kesempatan untuk mengelola restoran milik siswa sendiri. Disi kamu juga menyewa teman siswa untuk bekerja direstoran kamu sebagai pelayan dan koki. Dengan bnyaknya demokrasi yang berbeda *Furniture,* serta perantaraan masak yang dapat siswa pilih, siswa bisa membuat restoran masak yang dapat kamu pilih dan yang unik sesuai dengan keinginan siswa juga dapat mengunjungi restoran milik teman atau bertukar bumbu masak untuk menciptakan menu yang benar-benar menjadi bahan pembicaraan diseluruh kota.

[14] Novia. A sri,Asep, Effendy, *click & play* . . . . .h 79-80

g. *Minigolf party*

Dalam game ini siswa bisa memiliki berbagai tipe permainan, misalnya mendapatkan kain sebanyak-banyak dalam setiap tahap lalu selesaikan permainan untuk mengatur arah dan kekuatan pukulan dan gunakan *mouse.* Ada 9 tahap permainan dalam *minigolf party.* Berbagai tahap itu mengguanakan nama berbaga kota terkenal, seperti london, *Moscow, beijing atau Roma*.[15]

h. *Geo Challenge*

Siswa dapat bermain dan membandingkan nilai yang siswa punya dengan teman-teman siswa rasanya sangat menyenangkan kalau dapat mengalahkan nilai orang lain, game ini pada dasarnya menguji pengetahuan, geografis siswa, seberapa banyak siswa tahu mengenai geografis dunia. Jadi *Geo Chllenge* merupakan game yang melibatkan kemmpuan daya ingat dan keahlian menggunakan mouse komputer.

i. *Matia Wars*

Salah satu game yang paling banyak dimainkan di *facebook* yaitu mafia *wors*, game ini akan membuat kamu ketagihan dan kamu juga akan *Sign* Hanya untuk melihat apakah telah

[15] Novia, Astri, Asep Effendy, *Click & play* . . . . . h. 96

menghasilkan banyak uang atau ada suatu perkenbangan dari game ini.

j. Kickmania

Jika kamu merasa kesal terhadap seseorang teman dan ingin sekali-kali memberikan pelajaran kepadanya, dalam kickmania siswa bisa melakukanya. Tentu secara vaktural. Degan menari vaktur mili teman kamu dapat menendang sedia sejauh yang siswa bisa dan melihatnya melayang-layang diudara atau menaprak tembok akibat tendangan itu, siswa dpat memilih sudut dan kekuatan tendangan. tendangan siswa hanya jika ingin mendaratkan kakimu diatas tubuhnya menghindik teman siswa tendang akan sangat menyenangkan. Dalam game buatan pengembang *The Broth* ini siswa akan diberi tahu sejauh mana kamu telah menendang teman siswa.[16]

k. Bubble Town

Bubble town yang dikembangkan oleh satu *play* ini sangat menarik buat siswa yang menyukai permainan jenis ardjade atau *puzzle*, sebuah permainan yang menguji kecerdikan dan kegersipanmu cocokkan tiga atau lebih gelembung-gelembung lucu yang mempunyai warna sama, hati-hati jangan sampai gelembung-gelembung itu jatuh kezona yang berbahaya.

[16] Novia, Astri,Asep Effendy, *click & play,* . . . . .hal :140

l. Texas Hold Fm Poker

Game poker bergaya *Texas*. Disini siswa bisa bernain poker dengan banyak orang bahkan menentang permainan dari panca negara. *Texas Hold em* poker tercipta di *Robstawn*, *texas* pada tahun 1990 an dan diperkenalkan pertama kali di lasvegas pada tahun 1962. Pada *texas Hold* em disebut *Hold em tpa* imbuhan texas. Badanya dengan permainan poker biasa adalah kesempatan dua kali, sedangkan pada *texas Hold em poker* siswa bisa bertaruh 4 kali

m. Mob wars

Aplikasi *facebook* yang satu ini, *Mob Wars*, adalah sebuah *game Epic* menarik berdasarkan kehidupan matia, cerita dimulai dengan permainan seorang pencuri yang mencoba berbagai cara untuk dapat membangun sebuah kekaisaran kejahatan yang besar.[17]

n. Speed Racing

Game yang dikembangkan oleh *John Hwang* untuk dimainkan di *facebook*. Game ini menjadi semakin menarik karena untuk memenangkan balapan siswa harus mendapatkan bagian-bagian mobil. Nilai juga siswa peroleh dengan mengajak temanmu

[17] Novia, Astri,Asep Effendy,Click & play, ...h: 141

bermain dan bergabung bersama siswa.[18]

o. Pathwords

Game mengacak kita yang menentang bukannya memberikan daftar huruf yang harus siswa susun meenjadi sebuah kata, kamu akan disunguhi kisi-kisi huruf yang dapat siswa putar-putar untuk membentuk sebuah kata. Game ini yang dikembangkan oleh *Zynga* ini dijamin akan menentang buat siswa, siswa tidak akan bisa menggunakan huruf yang sama untuk kata yang berikutnya, jadi hampir seperti permainan *tetris.*

p. Mindjolt Games

Mindjolt Games merupakan patrol geme terbesar diseluruh situs bertanaman terbesar di dunia. *Mindjolt* Games merupakan sebuah aplikasi permainan di *facebook* yang mempunyai sekitar 500 game. siswa dapat bersaing dengan teman-teman, banyak jenis permainan yang dapat kamu pilih seperti, *Arcode, Puzzle, strategy* juga *game spoot* dengan banyaknya permainan kamu harus yakin kalau punya waktu untuk mencoba semua game.[19]

q. Jetman

Jetman adalah sebuah *addictine* yang akan membawa siswa terbang dalam *Jet Pack* untuk menyusuru goa game ini diadaptasi

[18] Novia, Astri, Asep Effendy, *click & play,* . . . . .h :159
[19] Novi Novia, Astri, Asep Effendy, *click & play,* . . . . .h :173

dari *the Helikopter* game oleh *dafit Mc Candless Peta* secara acak, sehingga kamu tidak akan terbang ditempat yang sama. Genggam erat *mouse* kamu dan terbanglah menuju kebebasan.

r. Knight Hood

Merupakan sebuah permainan strategi dengan latar belakang zaman *Alledieval* atau abat pertengahan. Disini siswa bisa memperluas daerah kekuasaan sambil terus mempertahankan kesehatan kamu inilah sesi lain dari perang, power, teman, loyaritas, cinta, dan darama.[20]

s. (*fluff) Frienos*

Game ini yang banyak mendapatkan apesiasi positif dari penggemar *facebook* sejak dilincurkan mei 2007. Disini kamu bisa memelihara hewan peliharaan yang lucu-lucu, hampil semua pilihan adalah satwa yang hampir punah. Ketika kamu mengadopsi salah satu *Fluff Friend* siswa telah ikut memperkaya komunitas online yang pedili bintang, intinya siswa memiliki hewan peliharaan pictur yang harus diberi makan dipelihara dan dilombakan dengan hewan peliharaan yang lain. Banyak hal yang dapat kamu dapatkan disini.

[20] Novia, Astri, Asep Effendy, *click & play,* . . . . . h: 189

t. Worewolves

Dalam permainan ini siswa bisa menjadi seorang dewa wore wilf dinegara bernama *newvalencia,* kamu bisa membuat apatar wereword yang kamu inginkan, membuatnya seseorang mungkin, kamu bisa juga membuat pasukan sendiri dengan merek temanmu untuk bergabung dalam game ini, kamu harus menggigit mereka terlebih dahulu sebelum mereka akan bergabung menjadi pasukanmu.[21]

4. Dampak permainan *game online*

a. Sosialisasi fisik berkurang karena permainan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi di dunia maya.

b. Permainan *game online* dimainkan melalui komputer yang mengeluarkan spekturum cahaya yang dapat merusak mata jika dipandangi terus menerus tampa istirahat.

c. Beberapa permaina *game online* memerlukan biaya untuk memainkanya, misalnya dalam kategori permainan *pay- to- play* atau sekedar biaya penyewaannya. Komputer di warner atau game centre,apabila tidak diorganisasikan dengan baik permainan game *online* dapat menghabiskan biaya cukup besar.

d. Permainan *game online* dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik. Banyak kasus dimana permainan yang

[21] Novia, Astri, Asep Effendy, *click & play*, ... h:191

kecanduan permainan *game online* bermain hingga lupa waktu dan melalaikan segala tanggung jawab dan pekerjaan yang ada di dunia nyata, seperti bolos sekolah dan sholat.

5. Faktor Peyebab Kecanduan Main Game Online

Beberapa fakfor lain siswa kecanduan main game online antara lain :

a. Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa anak berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya. terutama ayah dan ibunya. Dalam rangka mendapatkan perhatian ini, anak akan berfilaku yang akan meyenangkan hati kedua orang tua. karena dengan berbuat demikian,orang tua akan selalu mengigatkan dan memperhatikan. Jika selama ini anak suka bersikap agresif atau berperilaku buruk, bisa jadi tujuannya hanya ingin mendapatkan perhatian dari orang tua.

b. Stress atau depresi

Seperti orang dewasa, anak-anak juga bisa merasakan depresi. Tertekan dengan mata pelajaran di sekolah, tidak mendapat perhatian dari orang tua, merasa terkekang, dan tersingkir dari pergaulan dan lain sebagianya, semua itu bisa muncul stressnya. beberapa anak menggunakan media untuk menghilangkan rasa

stressnya, diantaranya adalah main game online. Mungkin awal iseng, karena kondisi yang tidak menyenangkan. Akan tetapi karena easa nyaman dinikmati yang ditawarkan pemain game, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Apalagi game pada umumnya bertingkat-tingkat, dari level yang mudah sampai yang paling susah.

c. Kurang kontrol

Bagi orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mudah terjadi. Anak-anak yang tidak kontrol biasanya akan berprilaku over. Kurang kontrol bisa terjadi karena orang tua sibuk dengan pekerjaan.

d. Kurang kegiatan

Menganggur sangat tidak menyeangkan. Hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi juga remaja dan anak-anak. Bermai game sering dijadikan pelarian anak ketika sedang tidak ada pekerjaan.

e. Lingkungan

Perilaku siswa tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-temannya, kesemuan itu bisamembentuk perilaku pada siswa, jadi meskipun tidak pernah ada orang tua yang mengajarkan pada anak bermai game, tetapi dia sudah mahir bermain game atau playstation karena faktor

lingkungan.

f. Pola asuh

Perilaku anak biasanya tidak jauh-jauh dari perilaku orang tuanya. Jika selama ini ada orang tua yang gemar bermain game, jangan heran jika anak-anaknya pun sangat gemar bermai game.[22]

6. Ciri- ciri Kecanduan *Game Online*

Menurut dr. Raymond ongkie Sp. A., siswa dikatakan kecanduan game jika dia menghabiskan waktu lebih dari 14 jam perminggu. Namum, menilai siswa hanya berdasarkan waktu saja tidaklah cukup menjadi indikasi yang kuat bahwa siswa tersebut kecanduan game. Oleh karena itu, harus ada ciri-ciri yang lain yang dapat memperkuat, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Lamanya waktu bermain vidio game semakin bertambah. Tanda cinta biasanya bisa dilihat dari keinginan bertemu yang lebih lama. Nah, siswa yang mulai kecanduan main *game online,* biasanya selalu ingin dan ingin menambah jam mainnya. Jika biasanya siswa hanya cukup bermain satu jam sehari, mungkin saja siswa ingin menambah jam mainya menjadi 2 atau 3 jam sehari.

b. Terus-menerus memikirkan kegiatan game, bahkan saat belajjar, seperti perilaku, tindakan dan topik pembicaraan nya selalu seputar *game online*. Jika siswa tidak terlihat tidak fokos saat belajar, guru

[22] Aqila *Smart, Op. Cit,* h. 25-26

harus waspada. Beberapa siswa menunjukkan ciri ini saat mereka mulai kecanduan *main game*. Sama seperti siswa yang tidak bisa konsentrasi saat ujian karena pikirannya melayang-layang kepada *main game online.*

c. Ingin mengurangi atau berhenti –henti main *game online*, tapi tidak berhasil. Coba tanya pada siswa yang sudah menjadi pencandu *game online*, karena pikirannya sudah dipenuhi dengan game. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan game, siswa kesulitan untuk menghentikan kebiasaan main game tersebut. Tidak jarang karena kondisi ini beberapa siswa merasa bahwa *game online* adalah bagian dari kebutuhannyayang harus dipenuhinnya.
d. Gelisah atau cepat marah ketika dilarang bermai *game online.* Apakah siswa selalu menunjukan respon gelisah saat orang tua atau guru tidak memberi izin untuk main *game online.* karena siswa itu sudah menjadikan main *game online* itu sebagai mainan favoritenya pun marah dan gelisah jika orang lai melarangnya untuk bermai *game online* tersebut.
e. Bermain game untuk melarikan diri dari masalah atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman.
f. lebih memilih bermain *game online* dari pada main dan berkumpul

dengan teman-teman seusianya. siswa yang sudah kecanduan mai game biasanya menjadikan game sebagai teman baiknya. Karena sering siswa itu berintekrasi dengan teman-teman, tak jarang siswa menjadi tidak nyaman saat bertemu dengan teman bermainnya, dan biasanya siswa cenderung tidak nyaman dan betah berkumpul dengan teman seusianya di sekolah.

g. Setelah kalah siswa tidak akan berhenti bermain *game online* bahkan ingin terus bermain. orang yang tidak menyukai sesuatu biasanya akan cenderung menjauh. Karena siswa dengan cenderung *game online* biasanya tidak akan mudah mengalah ketika belum mengalahkan semua musuh kemudian memenangkannya. tidak heran siswa yang kecanduan main game *online* tidak pernah bosan dan lelah di depan komputer ataupun *gagdetnya* .

h. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *game online.* Siswa yang cecanduan main game online tidak segan-segan untuk melakukan tindakan apapun asalkan dia bisa bermain game online meskipun yang dilakukannya itu melanggar aturan. Seperti membolos di sekolah ataupun bermain game onlinedi kelas.[23]

[23] Ibid, h. 26-29

7. Dampak Negatif Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* apabila tidak segera diatasi maka dapat menimbulkan banyak dampak negatif. Teknologi memang tidak selamannya berdampak positif, tetapi juga memiliki dampak negatif seperti penyalah gunaan internet, handphone, dan game. Hal ini juga dapat berdampak pada karir seseorang atau siswa, dimana siswa tidak dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Seperti contoh disekolah, mereka tidak fokus dengan proses pembelajaran tetapi difikiran siswa hanya ingin bermain, mecari kesenangan, dan biasaanya lari kepada main game online. Ada beberapa poin negatif yang bisa ditimbulkan dari adanya main *game online* adalah sebagai berikut:

a. Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya jarak normal yang harus dilakukan orang dari televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan siswa akan merasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak jauh, apalagi saat main *game online* siswa sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebantar. Hal tersebut juga menimbulkan efak negatif lainny, tidak hanya membuat kerusakan mata tetapi juga dapat membuat siswa terlena karena keasyikan, apalagi ada perasaan tanggung dalam diri siswa saat siswa sudah terlanjur

online bermain *game online.* Dengan begitu, siswa melupakan waktu untuk mandi, sholat, istirahat, makan, dan buat tugas yang diberikan guru dari sekolah.

b. membuat siswa malas belajar

Bermain adalah salah satu hal yang paling menyenangkan. Akan tetrapi, bila orang tua dibiarkan iuntuk terus bermain game tampa terkendali, tentu siswa akan menjadi orang yang akan malas untuk berangkat kesekolahdan belajar karena siswa kekurangan waktu untuk dan berkonsultasi dengan penuh dalam belajar yang baik.

c. Mengerjakan kekerasaan

Siswa biasanya akan memilih permainan yang memiliki tingkatan, keterangan yang tinggi, seperti game action dan lain sebagainya, yang bisa vsaja justu akan memberikan contoh dampak yang negatif kepada anak. Mereka akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku aktor pada game online siswa tersebut sehingga dapat membuat siswa untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan dan itu akan membuat pribadi siswa menjadi pribadi keras.

d. Berpeluang mengajarkan judi

Main game online tidak jauh- jauh dengan taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain *game online* pertarungan. Pertarungan antara siswa dan teman-temanya. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpaadanya pengawasan dari orang tua akan berakibat buruk dan anak bisa menjadi penjudi besar.

e. Beresiko kecanduan

Mark *Griffiths* dari *Nottingham* Trent Universiti mengungkaokan bahwa bisa saja main *game online* membuat siswa termotivasi. siswa-siswa akan mudah tertarik dengan vidio game pada sekitar umur tujuh tahunan. Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadinya adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah melihat adanya gejala kecanduan. Pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari dan yang lebih menghawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain game sekitar 30 menit. Menanggapi hal tersebut, Griffiths mengatakan bertapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30

jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan sosial anak. [24]

8. Mencegah Dampak *Game Online*

Untuk mencegah seorang siswa bermain game online tentu bukan pekerjaan mudah. Fasilitas internet yang banyak tersedia dimana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan siswa bisamengakses internet dari mana saja. Tidak selalu bermain di rumah, siswa bisa mencuru waktusepulang sekolah dengan mengunjungi arena game online atau warung internet yang ada disekitar sekolah mereka. Untuk itu, ada beberapa hal yang harus dilakukan orang tua, diantaranya adalah :

1. Bekerja sama dengan guru disekolah untuk turun memantau perkembangan belajar peserta didik.
2. Menjalin komunikasi informal agar siswa bisa terbuka pada orang tua, sihingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang siswa tampa sang siswa dihakimi.
3. Belajar tentang main *game online.* Sehingga bisa berdiskursidengan siswa ada tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, siswa tidak akan perlu mencari pelarian dendang kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan *game online.* Sehingga siswa bisa lebih betah dirumah karena bisa

[24] Aqila Smart, Ibid, hln. 45-46

mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka

4. Berikut waktu khusus bermain *game online,* dan tegasi siswa anda untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa anda tidak sekedar melarang, namun memberi kelonggaran. Disisi lain anda mengajarkan siswa anda untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.[25]

9. Cara Mengatasi Kecanduan *Game Online*

Tempat-tempat main *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik diperkotaan ataupun di pedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah. Yang dibahayakan dari dampak main *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja.

Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan main game online, antara lain:

1. Bersungguh-sungguh (minat)

   Langkah pertama agar bisa berhenti kecanduan harus ada minat dalam diri sendiri yaitu harus bersungguh-sungguh atau berjandi pafta diri sendiritidak akan main *game online lagi*, namun awalnya pasti begitu sulit untuk melakukannya, tapi lambat laut pasti akan bisa.

[25] Iyannehe, Dampak Geme Online Bagi Pelajar, Tersedia http:// IYANNEHEMIA. Word press. Com/ diunduh pada tanggal 10 maret 2006 jam 01.00

2. Mempunyai pikiran hemat

   Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online* diwarnet akan membuat siswa lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uanganya demi *main game online*.

3. Mencari aktivitas yang lain

   Mencari aktivitaslain yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai, seperti olahraga, membaca buku, atau berekreasi.Sehingga tidak ada waktu untuk main *game online.*

4. Membatasi waktu bermain *game online*

   Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jalan bermai dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

5. Jangan bermain dengan pemain game online

   Maksud dari hal ini bukan tidak boleh berteman dengan pemain *game online* melainkan jangan terlalu akrab karena ajakan dan pengaruh teman akan gampang mempengaruhi untuk main *game online.*

6. Memintak bantuan orang terdekat

   Maksudnya memintak orang terdekat untuk sementara menjadi pengigat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain game

online. Akan sangat baik apabila dia bukan seorang gamers juga. [26]

10. Gejala Remaja Kecanduan Main *Game Online*

1. Lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online*

2. Game pada jam-jam diluar sekolah
3. Tertidur disekolah
4. Sering melalaikan tugas
5. Nilai disekolah menurun
6. Berbohong soal beberapa lama waktu ryang sudah dihabiskan bermain *game online*
7. Lebih memilih bermai *game online* pada bermain dengan teman
8. Menjauhkan diri dari kelompok sosial (club atau kegiatan ekskul)
9. Merasa cemasdan mudah marah jika tidak bermain *game online*

Gejala-gejala fisik yang bisa menimpa siswa yang kecanduan main *game online* antara lain:

1. Gangguan di pergelangan tangan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku
2. Mengalami gangguan tidur (isomia)
3. Sakit punggung atau leher
4. Sakit kepala
5. Mata kering dan

[26] Laufi Dian Deodo Saputra, Makalah Dampak Min Ganme Oline Trhadap Kaum Remaja, tersedia: http// diakses 13 desember 2016

6. Malas makan atau makan tidak teratur
7. Mengabaikan kebersihan pribadi (misal: malas mandi).[27]

[27] David Rosidi. Contoh Makalah Pegaruh Game Online Terhadap Peserta Didik,tersedia http// davidosidi. blgspot. com, diakses tanggal 15 desember 2016 jam 18.00

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. JenisPenelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan kejadian-kejadian yang terjadi di lapangan atau penelitian yang mencoba menggambarkan, menuturkan dan menafsirkan suatu fenomena yang berkembang pada masa sekarang.[1]

Adapun penelitian yang dilakukan di SMPN 2Lubuk Sikaping Pasaman Timur yaitu menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan-keadaan.[2] Data yang dijadikan dalam menggambarkan fenomena tersebut berupa data verbal yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

B. LokasiPenelitian

Penulis menetapkan lokasi penelitian di SMPN 2 Lubuk Sikaping Pasaman Timur adapun alasan penulis memilih lokasi ini dikarenakan penulis menemukan adanya masalah mengenai pelaksanaan layanan informasi bagi siswa pecandu game online siswa dalam mengikuti pelayanan bimbingan dan konseling yang diberikan oleh guru pembimbing. Oleh karena itu penulis ingin meneliti faktor apa yang

---

[1]SanafiahFaisal,*MetodologiPenelitianPendidikan*, (Bandung: Ghalia indo, 1981), h. 32
[2]SuharsimiArikunto, *ManajemenPenelitian*, (Bandung: Ghalia indo, 2000), h. 310

menyebabkanya. Disamping itu, lokasi sekolah ini juga dekat dengan tempat tinggal penulis yang memudahkan penulis untuk melakukan penelitian.

C. InformanPenelitian

Informan adalah orang yang bertindak sebagai sumber informasi yang peneliti wawancarai yaitu berasal dari orang atau kelompok yang diteliti.[3] Adapun yang menjadi informan kunci dalam penelitian ini adalah siswa dan guru pembimbing sedangkan yang menjadi informan pendukung dalam penelitian ini adalah wakil kepala sekolah SMPN 2 Lubuk Sikaping Pasaman Timur.

D. TeknikPengumpulan Data

Dalam mendapatkan data yang akurat untuk mengungkapkan permasalahan di atas, maka penulis menggunakan instrument diantaranya:

1. Observasi

   Observasi merupakan pengamatan langsung kelokasi dengan mengamati secara sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.[4] Pada observasi ini peneliti mengamati siswa dan guru pembimbing di SMPN 2 Lubuk Sikaping, yang peneliti amati bagaimana usaha pembimbing memberikan layanan terhadap siswa yang candu main *game online* di SMPN 2 Lubuk Sikaping.

---

[3]BurhanBungin (ed*), MetodologiPenelitianKualitatif*, (Jakarta: PT Raja grafindopersada, 2001), h. 91

[4]AmirulHadiHaryono,*MetodologiPenelitian*, (Jakarta: Pustaka setia,1998), h.38

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode untuk mendapatkan data tentang anak atau individu lain dengan mengadakan hubungan langsung dengan informan (*face to face relation*).[5] Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan langsung dengan menggunakan panduan wawancara, yaitu kepada guru pembimbing yang berguna untuk mengetahui bagaimana pelayanan bimbingan dan konseling terhadap pecandu game online di SMPN 2 Lubuk Sikaping.

Penelitian ini penulis lakukan dengan menggunakan wawancara terbuka yaitu, wawancara yang menggunakan panduan pokok masalah yang diteliti.[6]

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data secara tertulis dengan melihat arsip atau dokumentasi yang ada di lapangan tempat penelitian.[7] Dalam hal ini penulis melihat program pelaksanaan kegiatan BK di SMPN 2 Lubuk Sikaping

E. TeknikAnalisis Data

Setelah data terkumpul maka penulis melakukan penganalisaan data dengan menggunakan metode berfikir induktif, yaitu berangkat dari fakta yang bersifat khusus untuk mengambil keputusan yang bersifat

[5]BimoWalgito, *BimbinganKonseling*, (Yogyakarta: Andi, 2010), h. 26
[6]CholidNarbuko, *MetodologiPenelitian,* (Jakarta: BumiAksara, 2005), h.84
[7] S. Margono,*MetodologiPenelitianPendidikan,* (Jakarta: Rinekacipta, 2003), h. 158

umum.[8] Analisa kualitatif dilakukan terhadap data yang didapat dari observasi dan wawancaa dengan mengguankan teknk analisa kualitatif.[9] Proses ini dilakukan dengan editing, yaitu meneliti kembali data atau catatan-catatan yang dipersiapkan untuk dituangkan dalam laporan penelitian dengan bahasa yang baik.[10]

F. TeknikKeabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data.Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.[11] Teknik triangulasi data yang digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lain.

Triangulasi data dengan sumber lainnya berarti membandingkan dan mengecek balik derajat-derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan data yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan membandingkan :

1. Membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara
2. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang hayat.

---

[8]. Sutirsno Hadi, *Metodologi Research,*(Yogyakarta: Adi Offset, 1987), Jilid 1, h. 42

[9]. Suhasimi Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), Cet ke-5, h.240

[10]. Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), Cet ke-1, h. 129-130

[11]Lexy j Maleong,..., h. 178

G. Teknik Penulisan

Dalam penulisan penulis menggunakan pedoman penulisan Skripsi IAIN Bukittinggi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Pra Kegiatan Layanan

Pra kegiatan adalah teknik yang digunakan oleh seorang konselor untuk mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan konseling, sebelum konseling itu sendiri dilaksanakan. Persiapan ini hendaknya mencakup persiapan yang berhubungan dengan konselor selaku helper, dan persiapan fisik serta lingkugan dimana konseling akan dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan wawancara yang penulis lakukan dengan siswa SMPN 2 Lubuk Sikaping, siswa yang namanya AD memberikan keterangan sebagai berikut: "yang membut tertarik, lumayan banyak, dari serunya main game online."[1]

> "merasa senang saja, karena dengan bermain game online yang mendapatkan teman baru, pokoknya menjadikan saya banyak teman dan kenalan didalam main game online yang saya mainkan.dan saya tidak pernah bosan untuk main game online.[2]

Sama halnya informasi yang diungkap siswa yang bernama Ruben ia menjawab:"yang saya tau tentang pra layanan, mempersiapkan segala sesuatu

[1] Wawancara dengan Ahman dani 10 juli 2017
[2] Wawancara dengan rebi ahmad 10 juli 2017

kebutuhan yang dibutuh kan oleh seorang konselor waktu melakukan konseling dengan kliennya."[3]

> "Karena didalam pra konseling itu konselor meyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan dan yang akan di berikan kepada klien atau siswa,karena dengan layanan informasi itulah kita bisa memberikan informasi-informasi kepada siswa yang senang dengan main game online,seperti dampak dari pencandu game online."[4]

informasiyang diberikan oleh guru pembimbing yang bernama RImeyatakan untuk mempersiapkan kegiatan layanan dibutuhkan seperti meteri media yang digunaka."

> "Dalam pra kegiatan itu yang disiapkan seperti materi dan media yang digunakan untuk memberikan layana kepada siswa contoh media yang disiapkan seperti media visual dan media non visual contoh dari media visual itu adalah gambar-gambar dan kalu media non visual itu video tentang pencandu main game online."[5]

Dalam pra kegiatan yang diungkapkan diatas dapat disimpulkan, untuk menyiapkan materi itu sangat penting bagi seorang guru pembimbing supaya tidak kewalah dalam menjawab pertanyaan dari siswa, jika siswa bertanya tentang materi yang dibahas pada saat itu.

Adapun pra kegiatan layanan itu sebagai berikut ini:

a. Menyiapkan ruangan, alat dan media layanan

   Kelas yang diberi layanan informasi atau yang sesuai dengan keadaan siswa pada saat itu dalam kegiatan awal ketika baru masuk kelas guru

[3] Wawancara dengan ruben 10 juli 2017
[4] Wawancara dengan zaki 10 juli 2017
[5] Wawancara dengan salmah S.Pd pada tanggal 10 juli 2017

memberikan layanan, memeriksaan kehadiran siswa, dan memeriksa seluruh kesiapan untuk mengikuti layanan, dan memeriksa kelengkapan materi dan media,kesiapan yang digunakan spidol, dan papan tulis kemudia guru memberika apresiasi kepada siswa-siswa untuk dapat menjawab pertayaan setelah mengikuti layanan informasi.

Dalam kegiatan inti, guru pembimbing memberikan materi secara rurut dan jelas.Setiap langkah-langkah diterangkan oleh guru pembimbing dapat menunjukan peguasaan materi dengan baik ketika siswa bertanya guru menjawab dengan jelas. Untuk penguasaan atau penyampaian materi guru pembimbing sudah menguasainya materi dan siswa harus menguasaai materi seperti guru pembimbingl katakana saat wawancara :

> "Didalam materi layanan informasi tidak ada bagian materi yang akan diajukan dan tinggal siswa untuk memahami dan menguasai dari materi yang diberikan oleh seorang guru pembimbing kepada siswa yang ada dalam kelas yang sedang mendapatkan layanan."[6]

Diungkapkan tersebut depat diketahui bahwa guru menyadari pengtinya menguasai materi sebelum masuk kelas untuk memberikan layanan dan guru Menyiapkan ruangan, alat dan media menyiapkan ruangan dalam memberikan layanan itu sangat penting karna itu membuat siswa atau guru pembimbing menjadi nyaman dan senang saat berada di dalam ruangan itu untuk memberi layanan.

[6]Wawancara dengan Salmah S. Pd selaku guru pembimbing di SMP N 2 Lubuk Sikaping pada tanggal 10 Juli 2017

b. memeriksa kesiapan siswa

Dan guru pembimbing juga melihat kebersihan ruang yang digunakan untuk memberi layanan kepada siswa yang ada di dalam lokal,d an guru pembimbing juga melihat atau menyiakan alat atau perlengkapan yang dibutuhkan saat memberikan layanan kepada siswa, alat- alat yang digunakan dalam memberikan layanan itu sebagai berikut:

Kursi untuk duduk bagi siswa yang akan meyikuti layan diberikan oleh guru pembimbing terkait dengan pencandu main *game online* yang ada di sekolah tersebut. Dan siswa harus nyaman dan senang duduk di tempatnya masing- masing untuk mendegarkan guru pembimbing memberikan layanan baik itu layan informasi maupun layanan konseling individual di ruangan konseling,diharapkan untuk memiliki kesiapan tersebut dengan matang dan senyaman mungkin

Alat-alat yang digunakan waktu memberi layanan harus sesuai dengan yang terjadi pada saat itu atau yang bayak yang dialami siswa di SMPN 2 Lubuk Sikaping. Alat-alat yang yang dibutuhkan pada saat memberikan layanan itu seperti papan tulis, spidol, buku tulis, pena dan keperluan yang lain nya yang dibutuhkan saat memberikan layanan. Dan media yang digunakan dalam memberikan layanan informasi itu seperi gambar- gambar tentang siswa yang candu dalam main game online, dampak –dampak negative bagi siswa yang menggunakan game online, dan yang penting dalam memberikan layanan itu adalah media visual dan audio.

Contoh dari media visual itu seperti gambar-gambar, foto-foto tentang siswa yang sudah candu main game online. Tulisan- tulisan tentang game online yang di tempel diatas kertas karton. Kalau contoh media visual itu seperti video tentang main *game online* dan masih bayak yang lainnya.

Pernyataan dari guru pembimbing memperkuat dengan pendapat yang meyatakan bahwa:

> "Disini saya memberikan layanan kepada siswa terkait tentang main game online ini, saya selaku pembimbing sebelum melaku layanan terlebih dahu meyiapkan segala sesuatu yang akan diberikan kepada siswa tersebut, dan disiapkan secara matang supaya siswa mudah paham saat kita memberikan layanan tersebut."[7]

Sebelum memberikan layanan saya selalu memberikan tahap-tahap yang sesuai dengan yang telah kami sepakati, seperti membaca doa terlebih dahulu, megucapkan salam, dan mempersilahkan siswa untuk mencari tempat duduk yang sesuai yang diingginkannya. Setelah siswa merasa aman dan yamam baru kegiatan bimbingan saya mulai supaya siswa tidak gelisah dan fokus terhadap layanan yang diberikan oleh pembimbing.

Peryataan dari guru pembimbing yang meyatakan bahwa:

> "sebelum melakukan layanan kepada siswa saya untuk membuka kegiatan layanan ini terlebih dahuluyang ada didalam lokal merasa nyaman dan senang menderngar materi yang saya sampaikan."[8]

Guru pembimbing di SMPN 2 Lubuk Sikaping juga megatakan bahwa:

[7]Wawancara pribadi dengan Salmah S.Pd di SMP N 2 Lubuk Sikaping 12 Juni 2017
[8] Wawancara pribadi dengan Salmah S,Pd di SMP N 2 Lubuk Sikaping 12 Juli 2017

> "kegiatan pra kegiatan itu hanya ada pada saat seorang konselor untuk melalukan konseling dengan klien nya memang dibutuhkan langkah langkah yang digunakan mulai dari langkah awal sampai langkah akhir yaitu kesimpulan yang diberikan oleh guru pembimbing" [9]

Kesimpulan dari pra kegiatan itu menurut saya tahap untuk memulai setiap kegiatan atau layanan yang akan kita berikan kepada siswa nanti.untuk megikuti layanan terhadap pencandu *main game online*,dengan memberikan layanan informasi.

2. **Membuka Kegiatan Layanan**

Membukan kegiatan layanan ini seorang guru pembimbing yang mengawalinya terlebih dahulu, seperti membaca doa sebelum kegiata dimulai, memperkenalka diri antara konselor dan klien supaya terjalinnya keakraban antara seorang konselor dengan seorang klien,karna dalam kegiatan inti ini seorang konselor dituntut untuk bisa mengkondisikan keadaan di dalam ruang, karna konselor akan memberikan layanan yang dibutuh siswa terkait pencandu main *game online.*

Ada beberapa materi dari membuka layana ini sebagai berikut:

a. Melakukan kegiatan apersepsi terhadap topic sebelumnya

Sedangkan dalam kegiatan inti terhadap siswa pencandu main game online di SMPN 2 Lubuk Sikaping, seorang guru pembimbing memberikan langkah-langkah dari semu tahap –tahap dari layanan kepada siswa yang pencandu main *game online,*dan guru pembimbing

[9] Wawancara dengan Salmah S.Pd selaku guru pembimbing di SMP N 2 Lubuk Sikapng pada tanggal 10 Juli 2017

sudah masu kepada kegiatan inti tentang dampak dari main *game online,* akibat dari main *game online* dan semuannya tentang *main game online*. Dan siswa tersebut memahami tentang kegiatan atau layanan yang diberikan guru pembimbing, tapi siswa tidak memahaminya karna mereka sedang senang dengan main game *online*untuk kesenangan dirinya untuk main *game online.*

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informasi dengan salah seorang guru pembimbing di SMPN 2 Lubuk Sikaping megatakan bahwa:

> "Kegiatan inti untuk memberikan layana terhadap siswa yang sudah terbiasa dan sudah candu main game online maka harus diberikan layanan informasi yang cukup kepada siswa."[10]

Sedangkan hasil wawancara dengan siswa SMPN 2 Lubuk Sikaping yang bernama DD ini mengatakan bahwa: Kegiatan layanan itu kurang menarik bagi saya karna saya tidak ingin mengikuti kegiatan layan dan membahas topic-topik yang tidak saya inginkan saya tidak ingin membahasnya dan saya keluar untuk main*game online.*Didalam peyampapaian topic itu terhadap perkembangan siswa tentang main *game online*.

> " AA megatakah bahwa membuka kegiatan itu adalah hal yang sangat membosan kan karna topic yan berhubugan dengan siswa pencandu *main game online*, tuyaitu adalah permainan yang meyenangkan."[11]

[10] Wawancara dengan Salmah S. Pd selaku guru pembimbing di SMP N 2 Lubuk Sikaping tanggal 10 juli 2017

Membuka kegiata itu dilakukan sebelum kegiatan inti dilakukan oleh seorang guru pembimbing menjalankan tahap-tahap yang telah ada dan tidak boleh keluar dari jalur yang dudah dibuat.

b. Menyampaikan topic permasalahan yang akan bibahas terhadap perkembangan siswa.

Dalam permasalahan ini guru pembimbing diharapkan bahwa membahas perkembang tentang siswa dan topik-topik yang dibahas sesuai dengan perkembang siswa pada saat ini, karna di SMPN 2 L ubuk Sikaping siswa pada saat itu banya yang main game nine maka dari itu guru pembimbing mengangkat topic yang sesuai dengan main *game online.*

3. **Kegiatan Inti dalam membina pelayanan bimbingan konseling terhadap pencandu *main game***

Didalam kegiatan inti ini seorang konselor memberikan layanan konseling harus meyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan siswa, baik itu dari segi penguasaan materi, dan megaitkan materi layanan dengan realitas kehidupan siswa.

Membuka kegiatan apresiasi terhadap topic sebelumnya, seorang guru pembimbing menayakan tentang topic yang sudah dibahas diminggu yang lalu kepada siswa apakah siswa masih ingat materi yang lalu atau keluar

[11] Wawancara pribadi dengan AA selaku siswa di SMP N 2 Lubuk Sikaping 10 Juli 2017

dari ruangan ini akan hilang materi, maksutnya disini menayakan kembali tentang materi-materi yang sudah lewat. Walaupun tidak semua siswa ditanya tentang materi yang lalu setidaknya empat atau lima orang saja untuk perwakilan kelas tersebut. Jika siswa yang ditanya guru pembimbing tentang materi yang sudah lewat maka guru pembimbing beranggapan bahwa siswa yang ada didalam kelas itu sudah mengguasaai materi yang diberikan guru tersebut, maka guru pembimbing beranggapan materi layanan yang diberikan minggu yang lalu sudah berhasil diterima oleh siswanya dengan baik.

Dalam kegiatan ini ada beberapa yang harus disiapkan terlebih dahulu seperti dibawah ini:

1. Penguasaan materi layanan
    a. Peguasaan materi

        Guru pembimbing harus mengguasaai materi layanan yang akan diberikan kepada siswa, dan mempelajari tentang topic-topik yang akan dibahas didalam kelas. Penguasaan materi yang diberikan kepada siswa itu memang betul-betul dikuasai oleh seorang guru pembimbing, dan yang harus siap untuk menjawab pertayaan-pertanyaan dari siswa tentang materi yang dibahas pada waktu itu karna siswa akan bertaya tentang materi yang dibahas, kadangkala siswa juga bertanya diluar materi yang dibahas itu, guru pembimbing harus siap untuk semua

pertanyaan dari siswa-siswa tersebut. Peryataan dari guru pembimbing di SMPN2 Lubuk Sikaping juga menyatakan bahwa:

> "siswa kadang-kadang bertanya tentang materi yang sedang dibahas saat itu, kadang juga siswa bertanya diluar materi yang sedang dibahas pada hari itu,seorang guru pembimbing harus siap untuk menjawab pertanyaan dari siswa ,kalau tidak dibahas atau dijawab maka siswa akan tetap bertanya sampai saya menjawab pertanyaan."[12]

kadang- kadang siswa bertaya diluar dari materi yang saya bahas mau tak maunya pertanyaan siswa itu saya jawab untuk memacu siswa untuk bertanya dan berpikir untuk kedepannya nanti

b. Kualitas penjelasan materi

Penjelasan materi layanan yang diberikan kepada seorang siswa itu harus berkualitas yang baik dan jangan sampai keluar dari materi yang akan disampaikan kepada siswa. Guru pembimbing haru memberikan materi kepada siswa yang berkualitas baik dan mudah dipahami dan dihanyati oleh siswa tersebut dan maknanya disini siswa mudah mamahaminya dan dikuasaiinya dan harus disesuaikan dengan tingkat-tingkat untuk diberikan layanan. Dan disesuaikan dengan tingkat-tingkat atau kelas-kelas yang akan diberikan layanan sesuai dengan kemampuan siswa. Karna ada juga siswa yang sulit atau kurang memahami kata-kata yang terlalu tinggi untuk dipahami oleh siswa.

[12] Wawancara dengan Salma S.Pd selaku guru pembimbing di SMP N 2 Lubuk Sikaping 12 Juli 2017

Peryataan yang diberikan atau dinyatakan oleh guru pembimbing bahwa:

> "Materi layanan saya berikan kepada siswa sesuai dengan kemampuan dan saya sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan kelas karna tidak mungkin saya memberikan layanan yang sama dengan kelas lain, sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa."[13]

Di SMPN 2 ini ada 3 kelas maka harus di sesuaikan karna kelas VII yang baik itu diberikan layanan informasi tentang perkenalan sekolah dan layanan informasi yang masih memperkenalkan macam-macam perbedaan sekolah dasar dengan sekolah menegah pertama itu informasi yang harus diberikan kepada siswa kelas Va. Namu kadang-kadang diberikan juga layanan informasi tentang pencandu main game online karna mulai dari VII sampai kelas XI di smp n ini sudah pernah main game online ini.

c. Mengaitkan materi layanan dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa.

Guru pembimbing di SMPN ini memberikan materi layanan informasi dia akan selalu magaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang mandapat layanan informasi. Sebab siswa ini sudah banyak candu dengan main game online, maka dari pembimbing menyaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa supaya mudah untuk dipahaminya dan

[13] Wawancara dengan Masniari S. Pd selaku kepala sekolah SMP N 2 Lubuk Sikaping 12 Juli 2017

juga mudah untuk diinggat karna sudah dikerjakan dalam kehidupan sehari-hari.

Peryataan ini dari kepala sekolah, terkait dari penjelasan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa yang menyatakan bahwa:

> "siswa disini kalu memberikan layanan harus di kaitkan dengan realitas kehidupan sehari-harinya supaya siswa tersebut mudah untuk memahani layanan atau materi yang kita berikan kepada mereka, dan bukan itu saja jika saya memberikan informasi dalam upacara memberi informasi juga berkaitan dengan kehidupan sehari- hari siswa."[14]

Dan kepala sekolah memberikan layanan kepada siswa itu juga di kaitkan dengan kehidupan sehari- hari siswa apalagi guru pembimbing yang memberikan layanan kepada siswa tersebut lebih ditekankan lagi untuk pribadi dalam kehidupan sehari- harinya, supaya mudah di ingat apalagi siswa yang sudah candu dalam main game online pasti sangat mudah untuk memahami materi yang diberikan oleh seorang konselor tersebut.

2. Stategi kegiatan layanan

Seorang guru pembimbing akan memberikan layanan kepada siswa sesuai dengan yang banyak dialami siswa di sekolah

a. Kualitas interaksi layanan

Intealitas interkasi layanan yang diberikan oleh seorang pembimbing kepada siswa itu harus sesuai dengan berkaidah-

[14] Wawancara dengan Masniari selaku kepala sekolah SMP N 2 Lubuk Sikaping 12 juli 2017

kaidah atau norma-norma yang berlaku didalam tatanan yang berlaku didalam sekolah tersebut,sesuai dengan bagaimana cara berbicara dengan baik dengan siswa itu ketika guru pembimbing memberikan layanan kapada. Siswa akan mencontoh bagaimaguru pembimbing bertingkah laku, bertata karma, dan berbicara saat memberikan layanan maka siswa akan menirunya.

b. Menguasai kelas

Seorang guru pembimbing harus bisa menguasai kelas dalam memberi layanan kepada siswanya kalau guru pembimbing tidak bisa menguasai kelas maka sulit untuk siswa meguasai materi yang diberikan oleh pembimbing tersebut, maka dari itu guru pembimbin harus bisa meguasai kelas sebelum memulai mwnyampaikan materi tersebut.

Contoh menguasai kelas itu seperti tempat duduk, tat arias dalam kelas harus diperhatikan sebelum menyampaikan materi kepada siswa yang ada dalam kelas.

c. Memungkinkan tumbuh kembang kebiasaan positif

Kemungkinan tumbuhnya kebiasaan positif dari seorang siswa setelah seorang guru pembimbing memberikan layanan, ada sebagian siswa yang sudah mendapat layanan dari guru pembimbing malah dia berpikiran negative tentang layanan yang diterimaya dari guru pembimbing, apalagi dari layanan informasi

tentang main game online siswa beranggapan bahwa ,ain game online itu positif dan sebagian siswa menggap bahwa main game online itu negative. Siswa yang telah candu main game online pasti dia akan beranggapan bahwa main game online itu adalah positif, apalagi guru pembimbing memberikan layanan tentang materi main game online.

d. Pelaksanaan layanan sesuai dengan alokasi waktu

Guru pembimbing saat memberikan layanan harus sesuai dengan waktu yang sudah disedian oleh pihak sekolah untuk membahas satu materi yang sesuai dengan silabus yang sudah ditetapkan, baik itu yang ditetapkan oleh pihak sekolah maupun yang ditetapkan oleh mentri pendidikan setempat, biasanya kalau disekolah-sekolah jam bimbingan konselingnya waktu yang tersedia hanya 2 per minggu yang digunakan untuk masuk kedalam kelas oleh guru pembimbing. Tetapi guru pembimbing walaupun 2 jam perminggu waktu yang disediakan siswa yang perlu untuk curhat tentang masalah hidup ada setiap jam.

3. Pemanfaatan media

a. Keterampilan dengan mengunakan media layanan

Keterampilan dengan menggunakan media dalam memberikan layanan kepada siswa. Guru pembimbingdiharapkan pada saat memberikan layanan kepada siswa untuk memperlihatkan media baik itu media

visual maupun media non visual untuk diperlihatkan kepada siswa. Contoh media visual itu sebagai berikut:

1. Gambar
2. Diagram
3. Dan sebagainya

Sedangkan contah dari median non visual itu sebagai berikut:

1. Video tentang main game online
2. Gambar- gambar tentang siswa candu main game online
3. Rekaman
4. Dan foto-foto dari pencandu main game

b. Menghasilkan pesan yang menarik

Menghasilkan pesan yang menari itu adalah seorang guru pembimbing memberikan pesan kepada siswa yang melaksanakan layanan itu dengan pesan-pesan yang mudah dipahami oleh siswa dan pesan-pesan yang menarik bagi siswa.Pesan-pesan yang diberikan kepada siswa haru yang positif untuk siswa untuk kedepannya bukan untuk saat itu juga.Pesan yang diberikan kepada siswa itu bisa digunakan dalam jangka panjang dan bisa juga digunakan dalam waktu pendek.pesan yang diberikan itu sesuai dengan kebutuhan siswa.Kegiatan layanan yang memicu keterlibatan peserta layanan.

4. Kegiatan layanan ini harus melibatkan semua siswa yang ada didalam kelas pada saat memberikan layanan. Seorang guru pembimbing memberikan layanan informasi kepada siswa dan guru pembimbing megikut sertakan siswa dengan cara membuka Tanya jawab dengan siswa. Jika guru pembimbing melibatkan siswa yang sedang ikut membahas yananan maka dengan semagatnya untuk bertanya kepada guru tentang apa yang dibahas, kadang-kadang siswa bertanya di luar materi yang dibahas karna antusiasnya dalam belajar yang melibatkan dirinya.

4.**Penilaian proses dan hasil dari layana**

Penilaiian yang diberikan guru pembimbing kepa siswa itu adalah untuk melihat sebarapa besar siswa memahami materi yang diberikan guru pembimbing itulah diadaakan penilaian kepada siswa yang mengikuti layan.

Ada beberapa poin-poin dari penilaian proses dan hasil yang diberikan oleh seorang guru pembimbing kepada peserta diduk yang mengikuti layanan bersamanya poin- poinnya tersebut sebagai berikut:

1. memantau pemahaman siswa terhadap materi layanan

Guru pembimbing harus memantau materi yang diberikan kepada siswa, mulai dari meteri di berikan sampai terakhir jam untuk keluar dari kelas tersebut tugas guru pembimbing harus bisa memantau perkembagan materi yang diberikan kepada siswa dari minggu ke

mingu harus ditanya terlebih sebelum melanjudkan materi selanjudnya. Sebaiknya guru pembimbing selesai menyampaikan materi kepada siswa hendaknya guru pembimbing menanyakan kembali tentang pemahami dari materib tersebut.

2.Memantau perasaan dan sikap siswa terhadap materi layanan

Guru pembimbing harustau bagaimana perasaan seorang siswa setelah megikuti layanan yang diberikan kepada siswa tersebut.Guru pembimbing pembimbingakan tau perasaan siswanya setelah melakukan layanan yang diberikan kepada siswa tersebut, apakah senang, gembira, sedih, kecewa dan bahagia setelah mendapatkan layanan itu akan terlihat di wajah masing-masing siswa yang baru saja mendapatkan layanan dari guru pembimbing. Sebahagian siswa senang mendapatkan layanan yang diberikan oleh guru pembimbing karna siswa itu dengan ikhlas menjalami dan mendegarkan layanan yang diberikan guru pembimbing, kadang kala ada juga siswa yang marah selesai mendapatkan layanan yang diberikan oleh guru pembimbing kepadanya karna layanan yang diberikan guru pembimbing itu kurang menarik bagi dirinya untuk didapatnya. Dan ada juga sebahagian siswa yang biasa-biasa saja setelah mendapat layanan dari guru pembimbing karna dia tidak ingin tau tentang semu yang diberikan guru pembimbing itu kepadanya, sebab semua itu tidak

ada gunanya untuk kedepannya, dan dia tidak tau manfaat dari layanan yang diberikan oleh guru pembimbing kepada dirinya.

5. Menutup kegiatan layanan

Menutup kegiatan layanan ini adalah mengakhiri kegiatan materi yang sudah dibahas mulai dari awal sampai penutupan layanan. Aba beberapa cara dalam menutup kegiatan layanan seperti berikut ini:

1. Membuat refleksi atau rangkuman yang melibatkan peserta layanan. setiap individu yang sudah mendapatkan layanan wajid membuat rangkuman dari layanan yang siswa dapat dari guru pembimbing. Dan guru pembimbing wajib melihat dan mencek setiap rangkuman yang dibuat oleh siswa, kalau siswa tidak membuat rangkuman setidaknya siswa bisa meyimpulkan materi yang sudah didapatkan dari guru pembimbing dengan cara tanya jawab langsung antara siswa dan guru pembimbing terkait dengan materi yang sudah dibahas bersama-sama.
2. Merencanakan tindak lanjut

   Guru pembimbing harus melakukan tindak lanjud kepada siswa yang patut di tindak lanjud untuk kedepannya nanti, supaya jangan sampai siswa itu terabaikan. Jika siswa di abaikan oleh guru pembimbing siswa tidak akan mau untuk curhat dan menerima

materi layanan yang kita berikan kepadanya, sebab dia beranggapan bahwa dia tidak dihargai oleh guru pembimbing.

4. **Pembahasan**

1. Pra kegiatan awal

Fakta yang ditemui dilapangan bahwa pra kegiata itu adalah guru pembimbing sebelum masuk kedalam kelas untuk memberi layanan guru pembimbing mempersiapkan semunya terlebih dahulu.Atau mepersiapkan semua keperuannya untuk memberi layanan baik itu layanan informasi dan layanan konseling perorangan, yang dilakukan leh seorang konselor terhadap seorang klien dan siswa yang mengikuti layanan dengan teori tentang pencandu main game online yang tren-tren nya dikalang siswa SMP N 2 Lubuk Sikaping.

tentang layanan informasi dari pencandu main game layanan informasi itu adalah memberikan informasi yang penting kepada siswa Sedangkan menurut para ahli tentang materi main game online itusebagai berikut: Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan serta pengetahuan tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.[15]

[15]. Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.147

Analisis atau kesimpulan

Pra kegiatan layanan ituadalah kegiatan yang digunakan oleh seorang konseloruntuk mempersiapkan segala yang berhubungan dengan kegiatan konseling.Sedangkan menurut pendapat saya tetang pra kegiata itu adalah kegiatan awal yang diperlukan oleh seorang konselor dalam melakukan konseling dengan klien yang datang ke dalam ruangan, ataupun untuk memberi layanan kepada siswa.Seorang harus mempersiapkan kegiatan awal layanan dengan cara melakukan konseling perorangan.dan informasi yang diberikan kepada siswa itu haru sesuai dengan fakta dan kebenaran yang nyata baru kita berikan kepada siswa sesuai yang membutuhkan tentang dari game online.

2. **Kegiatan Inti layanan**

Kegiatan yang saya temui dilapang dari kegiatan awal layanan harus mempersiap kan topik dari informasi game online.Sesuai keadaan itu siswa bisa memahami tentang dari meteri game oline.guru pembimbing di SMPN 2 Lubuk Sikaping ini sesudah menjeaskan pra kegiatan kepada siswa baru masuk kepada kegiatan inti dari masalah yang akan dibahasnya.

Sedangkan menurut ahli dalam tahap keadaan awal yang dibutuhkan

Analisi atau kesimpulan

Kegiatan inti ini adalah konselor diharapkan untuk menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa, baik itu dalam pada penyampaian materi layanan maupun dalam konseling individual pada siswa bukan layanan bahwa dalam memberntuk kualitas penjelasan materi yang baik kepada siswa. Sedang guru bimbingan dan konselir menyataka bahwa dalam menyampaikan materi layanan kepada siswa harus di siapkan terlebih dahulu.[16]Dan guru pembimbing juga megatakan bahwa memberikan layanan itu harus dikaitkan dengan realita kehidupan sehari-hari siswa.

Sedangkan menurut saya tentang kegiatan inti itu adalah sebagai berikut adalah mempersiapkan segala keperluan materi yang dibutuhkan dan melibatkan dalam kehidupan sehari- hari siswa supaya mudah dipahami.

Mengenai tentang memberi kegiatan layanan aperesiasi terhadap topic permasalahan yang dibahas minggu yang lalu guru pembimbing dan siswa menyatakan bahwa

guru pembimbing megatakan bahwa saya sebelum melanjudkan materi selanjudnya saya terlebih dahulu menanyakan tentang pemahaman materi yang sudah dibahas dalam minggu-minggu yang lalu selesai

[16] Salmah S.Pd guru pembimbing di SMP N 2 Lubuk Sikaping 12 juli 2017

menanyakannya baru melanjudkan kepaa materi selanjudnya untuk diberikan kepada siswa."

Salah seorang siswa SD menyatakan bahwa sebelum melanjudkan materi guru pembimbing menanyakan materi tentang yang sudah dipelajari.

"SD menyatakan bahwa sebelum melanjudkan materi layanan ke depannya guru pembimbing selalu menanya saya tentang materi yang sudah dipelajari minggu yang lalu, jika saya tidak menjawab maka guru pembimbing megulang tentang materi yang lalu tepapi hanya sekilas untuk megigatkan saya .Dan jika saya dapat menjawabnya maka guru pembimbing tetap mengigatkan saya tentang materi yang sudah dipelajari."

Dalam meyampaikan materi juga menyatakan bahwa mengulang materi yang sudah lewat itu sebagian yang penting supaya siswa mau untuk megulang materi dirumah, karna siswa akan was-was bila ditanya oleh seorang guru pembimbing bila siswa tidak megulang pelajaran dirumah, jika siswa sudah belajar dirumah maka dengan siap dan tegas untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh seorang guru pembimbing kepada siswanya.

3. Kegiatan penilaian dan proses

fakta yang ditemukan dilapangan seorang guru pembimbing sesudah meyampaikan materi kepada siswa guru pembimbing melakukan penilaian terkait atas materi yang diberikan kepada siswa.. Guru pembimbing juga memantau perasaan dan sikap seorang siswa yang sudah melakukan konseling atau sudah memberikan layanan kepada siswa.[17] Dan konselor juga memantau komitmen siswa yang sudah memdapat layanan baik itu layanan konseling perorang ataupun layanan informasi yang diberikan oleh konselor harus di rancang untuk kedepannya nanti.

Menutup kegiatan yang sudah diberikan kepada siswa tersebut, harus menutup dan menilai kegiatan yang telah dipahami oleh siswa mulai dari awal, materi dan penilai sampai penutup

Analisa dan kesimpulan

Sedangkan menurut saya tentang kegiata penilaan itu adalah untuk mengahiri semua materi yang sudah kita berikan atau yang sudah kita siswa ita jabarkan kepada siswa mulai dari tahap awal sampai penilaan tersebut dan melibat siswa.

[17] Wawancara pribadi dengan Salah S.Pd di SMP N 2 Lubuk Sikaping 1 7012 juli 2

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian "pelaksanaan layanan bimbingan konseling terhadap pencandu main game online di SMPN 2 Lubuk Sikaping."dapat disimpul kanbah wake canduan game online peserta didik dapat dikurangi melalui layanan konselin dan layanan informasi yang diberikan oleh guru pembimbing. Dan factor penyebab seorang siswa kecanduan main game online di SMP N 2 Lubuk Sikaping adalah kurang perhatian dari orang tua, dan keinginan yang tidak pernahterpenuhi dan kurang berintekrasi dengan lingkungan sekitar.

Proses pelaksanaan bimbingan konseling dengan layanan informasi dan layanan dalam menangani kasus seorang siswa yang kecanduan main game online di SMP N 2 Lubuk Sikaping.Dengan mengunakan tahap-tahap seperti prake giatan layanan yang di gunakan oleh konselor untuk memulai layanan dan yang kedua kegiatan inti yang mencakup tentang materi dan media yang digunakan dalam memberikan layanan, dan selanjud nyape nilaian proses dantindak lanjud yang sagat an di butuh untuk melihat seberapa paham siswa dalam menanggapi layanan tersebut.

Setelah melakukan bimbingan konseling dengan layanan konseling perorangan dan layanan informasi dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan main *game online* di SMP N 2 Lubuk Sikaping, walapun hasilnya belum maksimal. Tetapi konselor merasa puas akan hasilnya koseling mengalami sedikit perubahan.

B. Saran

1. Pihak sekolah hendaknya mengetahui tentang gejala perilaku gangguan kecanduan main game online sebagai anti sipasi dan agar bias menindak lanjuti kasus dengan tepat dan cepat.
2. Guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran sebaiknya pemenuhan terhadap tuntutan perkembangan peserta didik memerlukan pengembangan individual yang serasi, selaras, dan seimbang. Pengembangan kemanusia anse utuhnya hendaknya mencapai pribadi-pribadi yang matang, dengan kemampuan social yang menyejukkan, kesusilaan yang tinggi, dan keimanan serta ketakwaan yang dalam. Membentuk konselor sebaya.
3. Kepada peneliti selanjudnya disarankan untuk menambah jumlah responden yang lebih banyak lagi, menjelaskan asas kerahasian kepada responden agar respon den berani mengungkapkan data yang sebenarnya, menambah factor-faktor lain yang berkaitan dengan perilaku ganggu anke canduan main game online yang belum diteli.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ahmad, Rohani, Abu, Ahmadi, , *bimbingan dan konseling di sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991)

Amirul, Hadi, Haryono, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Pustaka setia,1998),

Anggota IKAPI *perputakaan Nasional, sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNS)UU RI NO 20 Tahun, Nuansa aulia*

Arikunto, Suharsimi *Manajemen Penelitian*, (Bandung: Ghalia indo, 2000),

Bimo, Walgito, *Bimbingan Konseling*, (Yogyakarta: Andi, 2010),

Burhan, Bungin (ed*), Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2001),

Erman, Amti, dan,Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* ..(Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004)

Erman, Amti, Prayitno dan, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999),

Iyannehe, Dampak Geme Online Bagi Pelajar, Tersedia http:// IYANNEHEMIA. Word press. Com/ diunduh pada tanggal 10 maret 2006 jam 01.00

Komalasari, Gentina Teori dan Teknik Konseling, PT Indeks, Jakarta, 2016,

M Thayep, Manrihu, Soli, Abimanyu, *Teknik dan Laboratorium Konseling* (Jakarta: B3PTKSM, 1996), cet 1

Ma'mur, asmani, Jamal, *panduan Efektif Bimbingan dan Konseling Disekolah*, Diva prees, Jogjak 23arta,

Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rineka cipta, 2003),

Narbuko, Cholid, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005),

Novia, Astri., Asep Effendy, *chick & play 25 game favorite facebook*, (yogyakarta :Gradien Mediatema, 2009)

Prayitno, *Layanan L-1-L-9,* (Padang: FIP UNP, 2004),

Rosidi, David . Contoh Makalah Pegaruh Game Online Terhadap Peserta Didik,tersedia http// davidosidi. blgspot. com, diakses tanggal 15 desember 2016 jam 18.00

Sanafiah, Faisal, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Ghalia indo, 1981),

Saputra, Deodo, Laufi, Dian, Makalah Dampak Min Ganme Oline Trhadap Kaum Remaja, tersedia: http// diakses 13 desember 2016

Suhasimi, Arikunto, *Manajemen Penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), Cet ke-5,

Sunggono, Bambang, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), Cet ke-1

Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011),

Yusuf, Juntika, Nurihsan, Syamsul, *Ladasan Bimbingan dan Konseling*, PT Remaja Rosda Karya, Bandung. 2005

Fahrul 2013 diunduh dari (Http://my.Opera .com/fahrul/blok/show.dml/10712381)akses data:10 oktober 2015

Flass, New.2013, Sejarah game online dunia diunduh dari (Http://New Plass- Blok Detik.Com/sejarah game online dunia) akses data 5 Desember 2013

Hadi, Sutirsno, *Metodologi Research,*(Yogyakarta: Adi Offset, 1987), Jilid 1,

http:// Jhe-Handayani: blogspot.com/2013/117 bidang dan setting-pelayanan bimbingan.html kamis 3 mei 2017.20.wib

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item
1	Pelaksanaan layanan BK terhadappen candu main game online.	1. Layanan Informasi	PelaksanaanLayananInformasi a. Prakegiatanlayanan 1) Menyiapkanruangan, alatdan media layanan 2)Memeriksakesiapansiswa b. Membukakegiatanlayanan 1)Melakukankegiatanapersepsiterhadaptopiksebelumnya. 2)Menyampaikan topic permasalahan yang akandibahasdanurgensi topic terhadapperkembangansiswa. c. Kegiatanintilayanandalammembinaetikakomunikasi 1. penguasaanmaterilayanan a.) Penguasaanmaterilayanan b.) Kualitaspenjelasanmaterilayanan. c.) Mengaitkanmaterilayanandenganrealitaskehidupan. 1. Strategikegiatanlayanan a. Kualitasinteraksilayanan b. Menguasaikelas c. Memungkinkantumbuhkembangkebiasa	1.2.3.4 5 6 7.8 9

			anpositif d. Pelaksanaanlayanansesuaidenganalokasi waktu 2. Pemanfaatan media a. Keterampilandenganmengunakan media layanan b. Menghasilkanpesan yang menarik. 3. Kegiatanlayanan yang memicuketerlibatanpesertalayanan 4. Penggunaanbahasan d. Penilaan proses danhasillayanan 1. Memantaupemahamansiswaterhadapmaterilayanan 2. memantauperasaandansikapsiswaterhadapmaterilayanan 3. Memantaukomitmendanrencanakegiatanpascalayanan e. Menutupkegiatan 1. Membuatrefleksiataurangkumandenganmelibatkanpesertalayanan	10 11 12,13,14

			2. merencanakantindaklanjutdengan member arahan, kegiata, maupunajakanuntukmengikutilayananlainnya.	

Sumber //

Prayitno ,layanan L.1-L.9 (UNP, Padang. 2004). Hal,. 1-7

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU PEMBIMBING DAN SISWA

Petunjuk:

1. Berikanlahpendapatbapak/ ibupadakolomdibawahini

No	Pertanyaanuntuk guru pembimbing	Komentar/ saran
1	Apakahdengakahibuadamemberikanlayanankepadasiswaterkaitdenganpencandu main game online?	
2	Kalauadalayananapa yang ibuberikan?	
3	Dalammemberikanlayananinformasi, apaibumenyiapkanruangan, alatatau media yang menunjangpemberianlayanantersebut?	
4	Apasaja media, alatatau media yang ibugunakan?	
5	Sebelummemberikanlayananapakahibumemeriksakesiapansiswadalammegikutilayananterlebihdahulu?	
6	Apakahibumenyampaikan topic yang akandibahasdalamlayananinformasitersebutkepadasiswa?	
7	Dalammemberikanlayananinformasi, apaibupernahmembahasmateriyang berhubungandenganpencandu main game online?	
8	Materiapa yang ibuberikanterkaitdenganpencandu main game online?	
9	Apakahibupernahmengaitkan topic layanan yang berhubungandenganpencandu main game online?	

10	Bagaimanainteraksiibudengansiswadalammengikutilayananinformasiterkaitpencandu main game online?	
11	Apaibu member layanansesuaidenganwaktu yang telahditentukansekolah?	
12	Bagaimanastrategiibudalammenumbuhkanpartisifasiaktifpesertadalammengikutilayananterkaitdenganpencandu main game online?	
13	Dalammemberikanlayananinformasi yang terkaitdenganpencandu main game online,apakahmendapatresponpositifdarisiswaterhadaplayanan yang ibuberikan?	
14	Bagaimanaantusiassiswadalammegikutilayananinformasiberkaitandenganpencandu main game online ?	
15	Bagaimanaibumenggunakanbahasa yang mudahdimegertisiswadalam proses pemberianlayanan?	
16	Dalammenyampaikanlayanan, bagaimanagayapenyampaianmateri yang ibuberikan?	
17	Bagaimanaibumenilaiprosesdanhasillayanansetelahmengikutilayanan?	
18	Bagaimanacaraibumemantaupemahamansiswaterhadapmaterilayanan yang berhubungandenganpencandu main game online?	
19	Bagaimanaibumemantauperasaandansikapsiswasetalahmengikutilayananberhubungandenganpencandu main game online?	
20	Bagaimanakomitmensiswasetelahmengikutilayanan?	
2	Aparencana yang ibulakukansetelahpemberianlayanantersebut?	

1		
22	Dalammenutuplayanan, apaibumembuatrangkuman yang melibatkanpesertadidik?	
23	Bagaimanatindaklanjutibusetelah member layananinformasikepadasiswa?	
24	Apaibupernahmemberikanlayanankonselingperoranganke padasiswaterkaitdengan pencandu main game online?	
25	Bagaimanaibumenentukansiswauntukmengikutilayanan KP terkaitdenganpencandu main game online?	
26	Apakahadasiswa yang datangsendiriterkaitmasalahpencandu main game online?	
27	Apaibuseringmenerimakasustentangpencandu main game online?	
28	Bagaimanaibudalammenerimaklienuntukmengikutilayanan KP dalampencandu main game online?	
29	Apakahibumenyelenggarakanpengstukturansebelumpadatahapsebelumnya?	
30	Teknikapa yang ibugunakandalamlayanan KP terkaitpencandu main game online?	
31	Apakahibumenggunakanteknikkhususdalamlayanan KP terkaitpencandu main game online?	
32	Bagaimanaibumenetapkankomitmensiswasetelahmegikutilayanan KP?	

33	Apakahibumelakukanpenilaiansegerasetelahpelaksanaanlayanan KP terhadapsiswa?	
34	Bagaimanaperubahan yang ditunjukansiswasetelahmegikuti laying KP terkaitpencandu main game onling?	
35	Apatindaklanjut yang ibuberikansetelahsiswamegikuti KP terkaitpencandu main game online?	
	Pertayaanuntuksiswa	
36	Apteri yangandaketahuitentanglayananinformasi?	
37	Dalamlayananinformasi, adakahmembahasmateri yang berkaitandenganpencandu main game online?	
38	Materiapa yang diberikan guru terkaittentangpencandu main game online?	
39	Apakahanandamenguasaimaterilayananinformasitentanfpencandu main game online?	
40	Apakah guru pembimbingmengaitkanmaterilayanandenganrealitaskehidupananandaberhubungandenganpencandu main game online?	
41	Bagaimanainteraksianandadengan guru pembimbingdalammengikutilayananinformasi?	
42	Apakah guru pembimbingmenguasaikelasdalammegikutilayananinformasi?	
4	Bagaimanaberbicaraanandadalammengikutilayananinformasiterkaitetikakomunika	

3	si?	
44	Setelahmengikutilayanan yang berkaitandenganpencandu main game online, bagaimanaperasaananandasetelahitu?	
45	Apapemahamananandadapatkansetelahmegikutilayananinformasiterkaitdenganpencandu main game online?	
46	Apakahanandamembuatrangkumansetelahmengikutilayananinformasi?	
47	Apakahkomitmenanandasetelahmegikutilayananinformasitentangpencandu main game online?	
48	Apatindaklanjut yang diberikan guru pembimbingsetelahmemberikanlayananinformasitentangpencandu main game online?	
49	Apa yang andaketahuitentanglayanan KP?	
50	Apakahanandapernahmengikutilayanan KP ain game online?candumpencandu main game online?	
51	Bagaimakakomunikasi yang baikmenurutananda?	
52	Bagaimana proses layanan KP yang anandaikutitentangpencandu main game online?	
53	Teknikapakah yang digunakangurudalamlayanan KP untukpencandu main game online?	
5	Teknikkhususapakah yang digunakan guru pembimbingtentangpencandu main	

4	game online?	
55	Bagaimanaperasaananandadalammengikutilayanan KP terkaittentangpencandu main game online?	
56	Bagaimanapemahamananandasetelahmengikutilayanan KP tentangpencandu main game onling?	
57	Bagaimanakomitmenanandasetelahmengikuti KP?	
58	Bagaimanatindaklanjut yang diberika guru pembimbingterkaittentangpencandu main game onling?	

Untukkesimpulantolong di isi:

LD :LayananDigunakan

LDP :LayananDigunakanDenganPerbaikan

TLD :TidakLayakDigunakan

Bukittinggi, 2017

Validator

(……..)

NIP.

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

SMPN 2 LUBUKSIKAPING

Jalan Syahruddin Lubuksikaping Kabupaten Pasaman Telp. 20405

SURAT KETERANGAN
Nomor : 420/ 077 /SMPN.2-2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Lubuk Sikaping Kecamatan Lubuksikaping Kabupaten Pasaman Propinsi Sumatera Barat dengan ini menerangkan :

Nama	: AGUSNAWATI
NIM	: 2613002
Jurusan	: PBK

Telah melakukan penelitian di SMP N 2 Lubuksikaping pada tanggal 10 s.d 31 Juli 2017 dengan judul skripsi " *Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling terhadap Pecandu Main Game Online di SMPN 2 Lubuk Sikaping* ".

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Lubuksikaping, 18 Juli 2017
Kepala Sekolah

Hj.MASNIARI,S.Pd.
NIP.19620305198803200l

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : 1036/In.26.1/PP.02.3/5/2017

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PBK IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. Agusnawati, NIM .2613002 tanggal 15 Mei 2017 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.

: b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA JURUSAN PBK IAIN BUKITTINGGI.

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling terhadap Pencandu Main Game Online Di SMP N 2 Lubuk Sikaping".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : Afrinaldi, S.Sos.I, MA
   NIP : 19800403 200501 1 003
   Pangkat/Gol.Ruang : Pembina (IV/a)
   Bidang Keahlian Pokok : Psikologi Pendidikan
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : Januar, M.Pd
   NIP : 19780110 200901 1 011
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata Muda Tk. I (III/b)
   Bidang Keahlian Pokok : Pendidikan IPS
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 19 Mei 2017
Dekan,

H. Nurdu Burhanuddin M

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab. Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftk.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftk@iainbukittinggi.ac.id

Nomor : 863/In.26.1/PP.07/5/2017
Lampiran : -
Hal : PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

19 Mei 2017

Yth, Bupati Pasaman
CQ. Ka.Kan Kesbangpol
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, kami harapkan Bapak/Ibu untuk dapat kiranya memberi kesempatan penelitian kepada mahasiswa :

N a m a	:	Agusnawati
NIM	:	2613002
Jurusan	:	PBK
Judul Skripsi	:	Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling terhadap Pencandu Main Game Online Di SMP N 2 Lubuk Sikaping
Lokasi Penelitian	:	SMP N 2 Lubuk Sikaping
Waktu	:	Mei - Juli

Demikian surat ini disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
DEKAN

Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc.,M.Ag
NIP. 197305102000121002

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN

KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Jend. Ahmad Yani Nomor 30 Telp. (0753) 20588
Lubuk Sikaping 26313

REKOMENDASI

No. 200/ 217 / Kesbangpol-2017

TENTANG IZIN PENELITIAN

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik atas nama Bupati Pasaman, setelah mempelajari Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Nomor : 863/In.26.1/PP.07/5/2017 tanggal 19 Mei 2017 Hal Permohon Izin Penelitian dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

Nama	:	**Agusnawati**
NIM/No.BP	:	2613002
Jurusan	:	PBK
Judul Skripsi	:	**"Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling terhadap Pecandu Main Game Online di SMP N 2 Lubuk Sikaping"**.
Lokasi Penelitian	:	SMP N 2 Lubuk Sikaping
Waktu Penelitian	:	Mei s/d Juli 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari topik dan tujuan Penelitian .
2. Dalam melakukan Penelitian yang bersangkutan hendaklah menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum dan sesudah Penelitian kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
4. Bila terjadi penyimpangan dan pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas, maka surat rekomendasi ini akan dicabut kembali.
5. Mengirimkan hasil Penelitian kepada Bupati Pasaman Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pasaman.

Demikian Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lubuk Sikaping, 5 Juni 2017

An. KEPALA,
KASI KESBANGLINMAS

HAFRIZAL ZUL, SH
NIP. 19780426 200003 1 001

Tembusan : disampaikan kepada yth.

1. Bapak Bupati Pasaman (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi
3. Ka. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Pasaman
4. Ka. Sekolah SMPN 2 Lubuk Sikaping Kab. Pasaman
5. Yang Bersangkutan
6. Arsip.....