

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

##### 1. Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa MA Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang

*Game online* sekitar ada tiga puluh juta orang dan bisa dikatakan lebih dari itu, satu dari delapan orang Indonesia adalah kebanyakan pemain *Game Online* terlalu bersemangat terhadap sesuatu yang dapat meningkatkan minat, para siswa-siswi yang dinilai lebih terancam melakukan penyimpangan penggunaan internet, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali berhubungan dengan masalah yang serius di dalam remaja kegemaran bermain *game online* dikalangan remaja bisa menimbulkan berbagai pengaruh negatif dalam suatu perkembangan remaja, kecanduan *Game Online* Siswa tidak semangat dalam belajar, suka begadang tengah malam, suka menghabiskan kota paket yang tidak sama sekali tidak manfaatnya dalam hal belajar.

Salah satu informan menyatakan tentang gambaran kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang Sebagai berikut:

Hasil wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling atas Nama Quddus S,Pd. tentang gambaran kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang Sebagai berikut:

Siswa mencoba coba dalam berkonsentrasi belajar, akan tetapi dalam ingatan nya ialah permainan *Game Online*-Nya saja. Di sebabkan fikirannya sudah terjebak dalam ingatan nya, jadi ketika Siswa ingin belajar otak nya sudah terdoktrin terhadap permainan *Game Online*, meskipun oleh saya sudah diberi peringatan tentang bahaya penggunaan *Game Online* secara berlebihan.<sup>1</sup>

Peneliti memperdalam pertanyaannya terhadap bapak Quddus terkait “gambaran kecanduan tersebut asal mulanya kenapa” yaitu sebagai berikut: asal muasalanya Siswa itu ada waktu lowong/senggang, akhirnya nanti Siswa itu mencoba-coba untuk bermain *Game Online* setelah bertemu dengan temannya yang suka *Game Online* akhirnya lama kelamaan dia asyik di situ.”<sup>2</sup>

Selain itu peneliti mewawancarai Siswa atas Nama Farhan selaku Siswa di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang tentang berapa kali anda bermain *Game Online* yaitu sebagai berikut: Saya bermain *Game Online* sehari terkadang tiga kali, dan kalau malam saya terkadang bermain *Game Online* sampai malam bersama teman-teman saya dirumah, karena bagi saya *Game Online* itu sangat seru dan tidak tau waktu kapan untuk berhenti, mungkin ketika saya berhenti dalam keadaan ngantuk dan paket data habis ya itu saja.<sup>3</sup>

Selain itu mewawancarai Siswa atas nama Rayyan Siswa MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang terkait berapa kali anda bermain *Game Online* yaitu sebagai berikut:

Saya bermain *Game Online* ketika saya gak ada kerjaan kak dirumah, atau ketika ke sekolah saya kadang bawa *Gadget* untuk foto bersama teman-teman dikelas ketika tidak jam pelajaran (Jamkos), atau sedang jam istirahat, alasannya ketika HP saya dilihat oleh Guru Bimbingan Konseling

---

<sup>1</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>2</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>3</sup> Farhan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

atau Guru mata pelajaran yang lainnya HP saya dirampas kak, dan dikasih tindakan oleh Guru Bimbingan Konseling.<sup>4</sup>

Selain itu peneliti juga mewawancarai Siswa atas Fahmi Siswa MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang terkait berapa kali anda bermain *Game Online* yaitu sebagai berikut: Saya jika bermain *Game Online* yaitu setiap malam dan setiap pagi karena *game online* bagi saya merupakan permainan yang mengasikkan dan menghilangkan rasa kejenuhan bagi saya sendiri. Dan *game online* bisa memperbanyak rasa kesaudaraan bagi kaum yang pecandu *Game Online*.<sup>5</sup>

Siswa yang kecanduan *Game Online* akan terbiasa dalam melakukan hal yang membuatnya tidak bisa mengontrol perilakunya sendiri dan tidak bisa untuk diajak berkonsentrasi dalam hal apapun misalnya; belajar, interaksi dengan keluarga, teman maupun teman sebayanya.

Selain itu peneliti Hal ini peneliti melakukan observasi terhadap sikap dan kondisi Siswa Tentang Penggunaan *Game Online* beliau mengatakan” Sikapnya kurang baik, jika berhadapan dengan Guru Bimbingan Konseling, ketika Saat Siswa ditemukan bermain *Game Online* disekolah oleh pihak sekolah disita, dan akan dikembalikan setelah selesai sekolah SMA disana.<sup>6</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya gambaran penggunaan *Game Online* Siswa di MAN Nahdhatul Athfal itu awal mulanya Siswa hanya mencoba-coba untuk bermain *Game Online* ketika sudah

---

<sup>4</sup> Rayyan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (7 Mei 2024).

<sup>5</sup> Fahmi, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>6</sup> Observasi, di Aula MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

kecanduan, permainan tersebut sulit untuk di pisahkan karena sudah mendarah daging dalam permainan tersebut.

Selain itu peneliti mewawancarai Guru Bimbingan Konseling atas Nama Bapak Quddus perihal tentang” Apa yang menjadi faktor penyebab Siswa mengalami kecanduan bermain *Game Online* di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang” Penyebab Siswa mengalami kecanduan bermain *Game Online* yaitu dari sistem pertemanan yang kurang terkontrol, sering ikut-ikutan teman-teman yang lainnya, rasa ingin tau bagaimana rasanya permainan *Game Online* itu seperti apa. Kurang pengawasan dari orang tua, sehingga anak tidak menyadari dia sudah kecanduan *Game Onlien*.<sup>7</sup>

Selain itu peneliti bertanya kepada Siswa MA Nahdahtul Atfhal atas Nama Farhan tentang “kalau tidak bermain *Game Online* Rasanya Bagaimana” yaitu Sebagai berikut:

Rasanya tidak enak, jika satu hari saja absen tanpa *Game Online* gimana gitu kak, kek ada rangsangan/tarikan dalam diri sendiri untuk selalu mencobanya dan memainkannya meskipun saat saya tidak punya paket data untuk nge-*Game* saya selalu berusaha minta uang kepada orang tua saya untuk beli paket data dengan modus minta uang jajan setelah uang itu terkumpulkan saya lalu beli paket data tersebut untuk bermain *Game Online*.<sup>8</sup>

Peneliti memperdalam pertanyaan nya terhadap Guru Bimbingan Konseling bapak Quddus terkait apakah Siswa yang kecanduan *Game Online* konsentrasi belajarnya terganggu” yaitu sebagai berikut: ia betul, Siswa ketika sudah kecanduan *Game Online* konsentrasi belajarnya terganggu, dia di dalam pola pikirnya terjebak dengan hiburan yang dibuat oleh Siswa sendiri dan teman-temannya, bisa saja di

---

<sup>7</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>8</sup> Farhan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

dalam proses beajarnya yang awalnya serius untuk memperdalam belajar disitu tidak ada. Yang terakhir ketika sudah kecanduan itu parah, tetap dia mau tidak harus membeli paketan data yang berujungnya minta kepada orang tua, jika orang tua tidak menuruti permintaan anaknya, anak tersebut bisa saja mencuri”<sup>9</sup>

Selain itu peneliti mewancarai Siswa MA Nahdahtul Atfhal atas Nama Fahmi tentang “kalau tidak bermain *Game Online* Rasanya Bagaimana” yaitu Sebagai berikut:

jika saya tidak bermain *Game Online* rasanya kurang begitu gaul kak, karena *Game Online* menurut Saya sebuah permainan cowok yang saat ini sedang populer dan di gemari oleh banyak kaum laki-laki yang suka *Gammers* meskipun *Game Online* ini banyak negatif nya, tapi mau gimana lagi saya sudah kecanduan terhadap *Game Online* tersebut. Meskipun saya mau berusaha berhenti ada saja gangguan Dari teman saya untuk ngajak main *Game Online* bareng (mabar).<sup>10</sup>

Bapak Quddus selaku Guru Bimbingan Konseling di MA Nahdhatul Athfal memperjelas penyebab faktor kecanduan *Game Online* yaitu “penyebabnya Siswa terkadang mengalami *Broken Home* karena mayoritas di daerah sampang desa banyak orang tua Siswa yang bekerja di luar Negeri seperti di arab Saudi, Malaysia dan merantau di daerah lainnya seperti bali, Kalimantan, dan malang. Hal tersebut yang membuat siswa dalam permainannya kurang terkontrol serta pengawasan dari orang tua. Sehingga pelampiasannya Siswa/anak tersebut ke Ponsel.<sup>11</sup>

Selain itu peneliti mewancarai Siswa MA Nahdahtul Atfhal atas Nama Rayyan tentang “kalau tidak bermain *Game Online* Rasanya Bagaimana” yaitu Sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>10</sup> Fahmi, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>11</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

sekarang kalau tidak bermain *Game Online* rasanya kurang Gaul kak, dan kurang berkelas karena sekarang pemuda pemudi banyak yang suka bermain *Game Online* seperti PUG G Mobile Legend dan sekarang Mobile Legend ada Turnamennya kak, ketika menang mendapatkan hadiah dan lain-lain, nah itu alasannya saya sekarang masih bertahan dengan *Game Online* meskipun kata orang banyak negatifnya<sup>12</sup>

Selain itu peneliti mewawancarai Guru Bimbingan Konseling atas Nama Bapak Quddus, perihal tentang “Sikap dan perilaku Siswa yang kecanduan bermain *Game Online* di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang yaitu sebagai berikut”

Sikap perilaku siswa di sekolah ketika mengalami kecanduan *Game Online* yaitu siswa terkadang ada yang membawa Hp secara sembunyi-sembunyi di sekolahnya, Siswa yang tidurnya kurang gara-gara main *Game Online* disekolah ditemukan tidur di waktu jam pelajaran berlangsung, sehingga saya selaku Guru Bimbingan Konseling membangunkannya Siswa yang tidur tersebut. Terkadang perilakunya brutal karena tidak mengontrol emosinya jika diberi peringatan oleh Guru Bimbingan Konseling.<sup>13</sup>

Peneliti memperdalam pertanyaannya terhadap Guru Bimbingan Konseling terkait” apakah jika Siswa bermain *Game Online* bersama teman-temannya dalam istilah (mabar) itu akan memunculkan kenakalan baru” yaitu sebagai berikut: bisa saja memunculkan kenakalan baru karena Siswa yang semulanya tidak keluaran malam, akan mudah mengikuti temannya yang ada diluar bahkan teman yang tidak sekolah.<sup>14</sup>

Sikap dan perilaku Siswa yang kecanduan *Game Online* akan mudah menyerah dalam bertindak sesuatu, suka menghamburkan paket data yang tidak ada gunanya, tidak konsentrasi dalam belajar dan terjebak dengan dunia hiburannya

---

<sup>12</sup> Rayyan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (7 Mei 2024).

<sup>13</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>14</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

sendiri, proses belajarnya menurun, memaksa terhadap orang tua atau dalam bahasa maduranya (*Langka Tangan*).

Selain itu peneliti bertanya kepada Siswa MA Nahdahtul Atfhal atas Nama Farhan tentang “belajarmu terganggu tidak, kalau bermain *Game Online*” yaitu Sebagai berikut:

kalau masalah terganggu ya terganggu kak, akan tetapi disini saya juga jarang belajar disebabkan karena saya sudah terobsesi ke *Game Online* permainan saya kak, tetapi saya kadang menyempatkan belajar kak, ketika ada tugas dari Guru, tugas kelompok, saya itu ikut andil juga dalam mengerjakan.<sup>15</sup>

Ketika Siswa yang sudah terlanjur kecanduan *Game Online* otomatis belajarnya berkurang dan mulai bosan dalam membuka bukunya, karena *Game Online* merupakan permainan yang mencuci otak Siswa/anak dan berdampak negatif baginya, setelah sudah berdampak yang tidak baik siswa hanya fokus pada suatu titik saja, dan enggan untuk belajar.

Selain itu peneliti bertanya kepada Siswa MA Nahdahtul Atfhal atas Nama Fahmi tentang “belajarmu terganggu tidak, kalau bermain *Game Online*” yaitu Sebagai berikut:

Terganngu kak, jika saya ada PR kadang saya gak ngerjain PR tersebut, saya kadang minta contekan kepada teman saya kak yang sudah selesai duluan, bukan saya tidak tau menjawab akan tetapi saya males untuk mikir dan ngerjainnya. Saya kadang kalau main *Game Online* sampai larut malam kak jadi ketika ada di sekolah saya sering ngantuk dan males untuk berangkat kesekolah.<sup>16</sup>

Jadi ketika *Game Online* sudah merajalela pada seorang anak yang masih menempuh pendidikan akan menimbulkan faktor yang mempengaruhi minat

---

<sup>15</sup> Farhan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>16</sup> Fahmi, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

belajarnya, faktor psikologinya terganggu yang semula siswa tersebut mempunyai prestasi ada *Game Online* anak tersebut perilakunya berubah dengan apa yang dilakukan setiap harinya.

Selain itu peneliti memperdalam pertanyaannya terhadap Siswa atas Nama Rayyan Siswa MA Nahdhatul Atfhal Gersempal Omben sampang terkait”apakah ketika bermain *Game Online* anda bisa mengontrol emosionalnya: tidak kak, saya kesal jika pada suatu saat saya mabar dengan teman-teman saya kalah, dan emosionalnya saya tidak bisa terkontrol kak seperti membanting Ponsel, sering marah-marah kepada teman saya, dan sering berkata kotor seperti halnya; *anjing, asu, Cuk, dan anjirr*.<sup>17</sup>

Siswa atas Rayyan ketika bermain *Game Online* emosionalnya tidak bisa terkontrol oleh dirinya sendiri, karena sudah kecanduan *Game Online* dia berkata kasar/tidak sopan seperti berkata *anjing, asu, cuk, dan anjrr*, dia tidak sadar perkataannya sudah melukai hati temannya yang ada di dekatnya, dan omongannya pun dia selalu merasa benar meskipun ditegur oleh temannya sendiri.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap Guru Bimbingan Konseling di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang terkait kondisi dan sikap siswa yang kecanduan *Game Online*, terdapat di sana siswa ketika kecanduan *Game Online* belajar pun jadi berkurang, sering terlambat masuk ke sekolah, sering dipanggil Guru Bimbingan Konseling, sering bolos sekolah dengan alasan mengantuk, sebabnya ketika sudah kecanduan *Game Online* Siswa tidak mengetahui mana yang bersifat positif dan negatif, ketika sudah

---

<sup>17</sup> Rayyan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (7 mei 2024).

kecanduan hal-hal yang bersifat merusak perkembangan anak, hal ini kemungkinan disebabkan oleh siswa yang mengalami *Broken Home* Oleh keluarga siswa yang kurang pengawasan orang tua secara penuh.<sup>18</sup>



**Gambar 4.1** Foto Siswa saat kebingungan dengan permainan *Game Online*

Gambar 4.1 merupakan bukti dokumentasi siswa kebingungan ketika ponselnya disita oleh Guru Bimbingan Konseling. peneliti mengamati, memfoto serta memeriksa *Game Online* yang sering digunakan Siswa aplikasi tersebut yang sering digunakan adalah, *Mobile legend*, *Whatshap*, *Youtube*, serta *Tik-Tok*. Bahkan permainan *Game Online* tersebut Siswa sampek begadang tengah malam, jam tidur kurang, sering bolos sekolah serta motivasi belajar dan keinginan

---

<sup>18</sup> Observasi, (14 Januari 2024, Jam 11.20 Wib Ruang BK).

belajar dirumah atau di sekolah terhambat dan menurun akibat sebuah permainan *Game Online* tersebut.<sup>19</sup>

Dapat disimpulkan Siswa yang kecanduan permainan *Game Online* terjadi oleh beberapa faktor yaitu, faktor lingkungan sekitar dimana ketika teman sebayanya mayoritas bermain *Game Online* otomatis siswa yang semula tidak ikut bermain *Game Online* akan terseret untuk mengikuti temannya tersebut. Kedua faktor fitur Aplikasi *Game* yang saat ini terbaru, dimana fitur saat ini *Game Online* akan memanjakan minat para *Gammers* serta pemuda yang selama ini tidak suka *Game* akan merasa ingin mencobanya untuk memiliki *Game Online* yang sedang viral di media sosial, karena saat ini di indonesia mengadakan *event* lomba *Game Mobile legend* untuk seluruh pemuda indonesia. Ketiga faktor *Broken Home* ketika siswa mengalami hal tersebut maka rasa keletihan kesahnya, rasa kecemasannya di tuangkan untuk bermain *Game Online* dirumah atau di sekolahnya.

Temuan Penelitian yang berkaitan dengan Gambaran Kecanduan *Game Online* pada Siswa yaitu;

- 1) Siswa mengikuti teman lingkungannya untuk bermain *Game Online*
- 2) Terdapat Siswa secara diam-diam membawa HP di sekolah
- 3) *Broken Home* adalah faktor penyebab Siswa kecanduan *Game Online*
- 4) Siswa jarang masuk kelas, karena terlambat masuk sekolah
- 5) Semangat belajarnya menurun
- 6) Kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar
- 7) Emosionalnya tidak terkontrol

---

<sup>19</sup> Analisis dokumen, Berupa *Secrenshot* foto layar Hp Siswa, 17 Februari 2024.

8) Sering berkata kasar seperti *anjing, asuk, cuk, dan anjirr*.

## **2. Implementasi Layanan Konseling Individu dapat mengurangi kecanduan *Game Online* pada Siswa MA Nahdatul Athfal Gersempal Omben Sampang**

Layanan konseling individu salah satu layanan dalam layanan bimbingan konseling yang dilakukan dalam suatu hubungan tatap muka antara 2 orang individu yaitu, konselor dan konseli, yang membahas hal tentang masalah yang dihadapi konseli yang nantinya konselor memberikan arahan dan solusi tentang masalah yang dialaminya, yang perlu diperhatikan dalam konseling individu mempunyai beberapa asas-asas penting yang perlu diketahui oleh konselor yaitu, 1). Asas kerahasiaan, yang dimana konselor harus merahasiakan identitas dan permasalahan yang dialami konseli. 2). Asas kesukarelaan, yang dimana konselor harus sukarela mendengarkan curhatan dari konseli dan begitu juga, konseli harus sukarela dalam mengungkapkan isi hati dari masalahnya. 3). Asas keterbukaan, asas tersebut konseli harus terbuka dalam melakukan konseling agar masalahnya bisa terpecahkan dan menemukan solusinya tidak ada unsur tertutup.

Hal ini peneliti mewawancarai Guru Bimbingan Konseling atas Nama Quddus tentang” Apakah Guru Bimbingan Konseling Melakukan kegiatan konseling individu kepada Siswa yang bermasalah terhadap kecanduan *Game Online* pada Siswa MA Nahdatul Athfal Gersempal Omben Sampang yaitu sebagai berikut”.

Setiap siswa yang mempunyai masalah terhadap dirinya atau masalah terhadap belajarnya, maka saya selalu mengadakan bimbingan konseling individual, terlebih masalah Siswa dalam kecanduan *Game Online* itu hal yang tidak baik bagi siswa dalam karirnya nanti, akan tetapi saya dalam melakukan bimbingan terhadap siswa yang bermasalah saya terlebih dahulu mengabarkan Guru kelasnya bahwasannya Siswa tersebut

sementara tidak bisa mengikuti mata pelajaran pada hari ini karena ada bimbingan.<sup>20</sup>

Hal tersebut peneliti menanyakan/mewawancarai Siswa atas Nama Farhan selaku Siswa MA Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang terkait”Apakah Guru Bimbingan Konseling Memberikan *Treatment* atau bantuan kepada Siswa yang mengalami kecanduan *Game Online*”

Benar kak, saya ketika jarang masuk sekolah, dan lambat gara-gara semalam bermain *Game Online* saya oleh Guru Bimbingan Konseling sering di panggil ke ruang Bimbingan Konseling dan diberi bimbingan oleh Guru Bimbingan Konseling di sana, sebelumnya Guru Bimbingan Konseling di sana tidak langsung mengadakan konseling individu terhadap saya akan tetapi saya ketika lambat hanya ditegur oleh Guru mapel saya kak, mungkin dari sekian saya sering lambat saya di laporkan ke Guru Bimbingan Konseling untuk diminta kejelasannya.<sup>21</sup>

Ketika Siswa membawa HP ke sekolah maka Siswa hanya fokus terhadap HP nya saja tidak Fokus terhadap pelajarannya meskipun sudah ada larangan dari sekolah bahwasannya Siswa tidak boleh membawa HP ketika pergi ke sekolah, larangan itu ada saja Siswa yang melanggar ketertiban/peraturan dari sekolah. Sementara Siswa sering membawa HP dan lupa untuk membawanya Siswa terkadang memukul bangku/kursi untuk dijadikan bahan pelampiasannya ketika tidak membawa HP, dan bernyanyi dengan temannya yang lain.<sup>22</sup>

Hal tersebut peneliti menanyakan/mewawancarai Siswa atas Nama Rayyan selaku Siswa MA Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang terkait”Apakah Guru Bimbingan Konseling Memberikan *Treatment* atau bantuan kepada Siswa yang mengalami kecanduan *Game Online*: Betul kak, Guru Bimbingan Konseling

---

<sup>20</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>21</sup> Farhan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>22</sup> Observasi, (14 Januari 2024, Jam 09.00 Wib di ruang Kelas SMA).

memberikan layanan terhadap Siswa yang mempunyai masalah terhadap dirinya sendiri, tapi saya jarang kak masuk kelas dikarenakan ngantuk kak tengah malem nya saya begadang dirumah bersama teman-teman.<sup>23</sup>

Hasil wawancara dengan Fahmi selaku Siswa MA Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang terkait”Apakah Guru Bimbingan Konseling Memberikan *Treatment* atau bantuan kepada Siswa yang mengalami kecanduan *Game Online*”

Di sekolah saya kak ketika ada permasalahan bagi Siswa baik itu tidak kerasan di pondok, masalah pacaran, atau bahkan *Game Online* yang menimpa Siswa, Guru Bimbingan Konseling disana tetap memberi pelayanan yang baik bagi Siswa nya, karena disana Guru Bimbingan Konseling nya lulusan Psikologi kak di Uin Malik Ibrahim, jadi menurut saya Guru Bimbingan Konseling disana sangat kompeten dalam menjaga murid-muridnya dari hal-hal yang membuatnya jatuh ke jurang yang salah.<sup>24</sup>

Dapat disimpulkan bahwasannya implementasi Guru Bimbingan Konseling dalam mengatasi kecanduan *Game Online* dengan bimbingan konseling Individu sangat membantu Siswa keluar dari zona nyamannya bermain *Game Online*, karena hal itu jika terus dibiarkan maka Siswa pergaulan dirinya semakin tidak terkontrol. Dengan melakukn bimbingan Konseling Individu Siswa mudah menceritakan asal muasal permasalahannya satu persatu.

Selain itu peneliti mewawancarai Guru Bimbingan Konseling atas Nama Bapak Quddus terkait”langkah apa saja ketika layanan konseling individu tidak bisa mengatasi Siswa yang kecanduan *Game Online* di MA Nahdlatul Athfal Gersempal Omben Sampang “yaitu sebagai berikut:

---

<sup>23</sup> Rayyan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (7 Mei 2024).

<sup>24</sup> Fahmi, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

jika dengan konseling tidak bisa membantu Siswa dalam mengatasi kecanduan *Game Online*-nya saya akan terlebih dahulu menanyakan kasus ini dengan kesiswaan dan wali kelasnya masing-masing Siswa merembuk dan meminta pendapat dari masing-masing Guru Kesiswaan juga Wali kelas, apakah perlu memanggil wali muridnya kesekolah agar mendapat teguran juga dari orang tuanya atau mengadakan *Home Visit* ke rumahnya dengan membuat surat kunjungan ke rumahnya, intinya kita selaku Guru BK akan berfikir Extra untuk mencegah Siswa dalam kecanduan *Game Online* dan sebagainya.<sup>25</sup>

Hasil wawancara dengan Farhan selaku Siswa MA Nahdlatul Athfal tentang “kapan kamu mendapat bantuan dari Guru Bimbingan Konseling” yaitu sebagai berikut: Saya dapat bantuan dari Guru Bimbingan Konseling ketika nama saya sudah banyak pelanggarannya kak di papan bimbingan atau pengumuman di ruang Bimbingan Konseling, baru Guru Bimbingan Konseling di bergegas memanggil saya dan menanyakan alasan dari saya melanggar kode etik yang ada di sekolah tersebut.<sup>26</sup>

Peneliti juga mewawacarai Fahmi selaku Siswa MA Nahdlatul Athfal tentang “kapan kamu mendapat bantuan dari Guru Bimbingan Konseling” yaitu sebagai berikut:

kalau saya dapat bantuan dari Guru Bimbingan Konseling ketika saya sudah ada kabar pemanggilan dari wali kelas/kesiswaan kak jika saya di panggil untuk menghadap Guru Bimbingan Konseling, yang awalnya saya takut untuk menghadap Guru BK karena saya sendiri tidak menyadari kesalahan saya itu apa kok bisa dipanggil ke Ruang BK untuk di kasih bimbingan konseling individu, akan tetapi setelah saya disuruh untuk berfikir apa kesalahan saya dan Guru BK membuktikan bukti, saya teringat bahwasannya saya sering masuk ke sekolah gara-gara saya ketiduran di rumah disebabkan saya pada waktu malam bermain *Game Online* bersama teman-teman saya dirumah.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>26</sup> Farhan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>27</sup> Fahmi, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

Siswa yang sudah kecanduan *Game Online* tidak menyadari akan perbuatannya jika sudah meninggalkan hal kewajibannya yaitu menuntut ilmu, karena hal yang Siswa alami itu menurutnya sudah hal yang biasa dan lumrah. Ketika mendapat teguran dari Guru nya hanya meng “iya” kan saja, setelah selesai diberi nasehat tetap saja melakukan hal-hal yang membuatnya dia senang.<sup>28</sup>

Hasil wawancara dengan Guru Bimbingan Konseling atas Nama Bapak Quddus terkait”tahap-tahap apa saja yang dilakukan Guru Bimbingan Konseling dalam mengatasi kecanduan *Game Online* pada Siswa di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben Sampang” yaitu sebagai berikut:

Pertama ada tahap konsultasi, konsultasi tersebut saya menanyakan asal mula permasalahan Siswa kok bisa kecanduan dalam bermain *Game Online*, dan menanyakan lagi terhadap Guru mata pelajaran yang lain terkait kenakalan yang baru Siswa alami tersebut karena semenjak dari dulu jarang sekali Siswa yang sampai kecanduan *Game Online*.setelah saya sudah mengumpulkan banyak bukti dari korban Siswa tersebut baru saya akan memanggil Siswa tersebut untuk melakukan bimbingan konseling individual tujuannya agar Siswa lebih leluasa menceritakan masalah yang sedang terjadi dan mengeluarkan isi unek-uneknya dari dalam hatinya, agar nanti Guru BK bisa menyimpulkan dan memberi masukan kepada Siswa tersebut.<sup>29</sup>

Peneliti memperdalam pertanyaannya kepada Guru Bimbingan Konseling terkait “apakah di tahap mediasi ini apakah bisa teratasi bapak titik permasalahan Siswa yang sebenarnya” yaitu sebagai berikut: “di tahap mediasi tidak mudah dalam jangka satu hari, harus membutuhkan jangka cukup lama perkiraan dua hari/tiga hari karena Guru Bimbingan Konseling saya sendiri harus berkonsultasi

---

<sup>28</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>29</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

terlebih dahulu kepada Guru Kesiswaan dan Wali kelas takutnya ada masalah baru yang mungkin bukan kecanduan *Game Online* saja.”<sup>30</sup>

Selain itu peneliti mewawancarai Siswa atas Nama Farhan terkait “Gimana Rasanya setelah melakukan Konseling” yaitu sebagai berikut:

Rasanya enak banget kak, saya cukup lega bisa berkonsultasi dengan Guru Bimbingan Konseling, karena di Bimbingan Konseling itu ada asas-asasnya kak yang saya kasih tau, pertama asas kerahasiaan dimana kata Guru Bimbingan Konseling masalah saya tidak akan bocor kepada orang, kedua asas kesukarelaan, asas tersebut saya sukarela di panggil Guru Bimbingan Konseling dan melakukan Bimbingan Konseling, ketiga asas keterbukaan, asas tersebut saya harus terbuka. Dengan begitu saya puas dengan bimbingan yang Guru Bimbingan Konseling berikan kepada saya kak.<sup>31</sup>

Selain itu peneliti mewawancarai Fahmi terkait “Gimana Rasanya setelah melakukan Konseling” yaitu sebagai berikut:

Saya ketika diberi bimbingan konseling oleh Guru Bimbingan Konseling saya puas kak dengan bimbingan kali ini, karena Guru Bimbingan Konseling disana membimbing dari segi teori Psikologinya kak, cara tutur bicaranya baik, sopan santun, jadi saya ketika ngadep ke Guru Bimbingan Konseling tidak ada deg deg kan nya kak, tidak canggung, karena saya menganggap Guru Bimbingan Konseling seperti orang tua kedua saya kak di sekolah.<sup>32</sup>

Selain itu peneliti mewawancarai Rayyan terkait “Gimana Rasanya setelah melakukan Konseling” yaitu sebagai berikut: Alhamdulillah ketika konseling dengan Guru Bimbingan Konseling yang lulusan Psikologi saya sudah sadar kak bahwasannya, setiap sesuatu yang kita kerjakan itu belum tentu benar kak, atau malah membuat kita yang makin terjerumus kedalam keburukan seperti lalai dalam hal ibadah dan berbakti kepada orang tua kak.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Quddus, Guru BK MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

<sup>31</sup> Farhan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>32</sup> Fahmi, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (17 Februari 2024).

<sup>33</sup> Rayyan, Siswa MA Nahdhatul Atfhal, Wawancara Langsung (7 Mei 2024).

Pada tanggal 18 Januari 2024 Peneliti melakukan Observasi di lapangan dengan Cara mengamati Guru Bimbingan Konseling memberikan layanan terhadap Siswa/Siswi yang mempunyai masalah kecanduan *Game Online* Pada Siswa di MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben, Sampang, memberikan layanan Individual terhadap Siswa/Siswi yang mempunyai kecanduan *Game Online*, yang dimana layanan tersebut termasuk asas kerahasiaan yang tidak boleh diceritakan oleh Guru Bimbingan Konseling dan hanya saja Konselor/Guru Bimbingan Konseling memberitahukan bahwasannya ada pemanggilan kepada Siswa/Siswi, selepas itu Guru Bimbingan Konseling memberi masukan dan penilaian terhadap *treatment* yang dilaksanakannya. Dan juga Guru Bimbingan Konseling memberikan layanan klasikal terkait masalah yang dihadapinya, dengan cara Guru Bimbingan Konseling menyapa dengan salam, mencairkan suasana, dan memberikan *ex breaking* agar siswa/siswi tidak takut dan tidak Tegang terkait pelaksanaan bimbingan klasikal tersebut selepas itu Guru Bimbingan Konseling membacakan asas-asas kerahasiaan yang ada di bimbingan konseling agar peserta didik bisa mengungkapkan isi hatinya terkait Kecandua *Game Online*<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Observasi, (18 Januari 2024 Jam 09,00 WIB di Ruang Guru BK).



**Gambar 4.2 Kegiatan Konseling Individu yang dilakukan Guru Bimbingan Konseling**

Observasi diperkuat dengan dokumentasi proses konseling Individual serta *Treatment* yang diberikan Guru Bimbingan Konseling terhadap Siswa yang bersangkutan, dengan pemaparan secara langsung, serta penilaian yang diberikan Siswa/Siswi lebih semangat dalam mengikuti proses belajarnya, dan siswa tidak terlambat lagi ketika masuk sekolah (tepat waktu), dan yang semula siswa yang menghabiskan waktunya dengan bermain *Game Online* sekarang bisa membatasi dan membagi waktunya kapan dia harus belajar dan kapan main bermain *Game Online* Serta biasanya siswa itu sulit menceritakan apa penyebabnya, sekarang bisa jujur dan terbuka terhadap apa yang dialaminya.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Dokumentasi, (Ruang BK 18 Januari 2024).

Temuan Penelitian Terkait Implementasi Layanan Bimbingan Konseling Individu dapat Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben, Sampang yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru Bimbingan Konseling memberikan Layanan Konseling Individu dengan mendalami inti masalah yang dihadapi Siswa
- 2) Guru Bimbingan Konseling melakukan kunjungan *Home Visit* jika tahap Konseling Individu tidak berjalan dengan baik.
- 3) Siswa lebih terbuka karena Guru Bimbingan Konseling nya ahli dalam ilmu psikologi.
- 4) Perasaan Siswa lebih lega dan tenang ketika selesai melakukan konseling individu.
- 5) Siswa sekarang menyadari akan bahayanya dalam kecanduan *Game Online* dan motivasi nya bangkit lagi untuk belajar dan mencari ilmu.

## **B. Pembahasan**

### **1. Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben, Sampang**

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang bisa disebabkan oleh teknologi internet. Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari suatu perkembang teknologi computer serta jaringannya itu sendiri, maraknya *game online* itu sendiri merupakan sebuah cerminan dari pesatnya jaringan *computer* yang dahulunya mempunyai skala kecil. Sampai menjadi internet dan terus menerus berkembang sampai saat ini, pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, *computer* hanya dipakai oleh dua orang saja

untuk bermain *game online* lalu pada saat itu muncullah computer dengan kemampuan *time sharing*, sehingga pemain yang bisa memainkan *game online* tersebut bisa lebih banyak serta tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.<sup>36</sup>

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, pengguna media sosial memanfaatkan sosial media sebagai wadah untuk *sharing* (berbagi) cerita tentang segala aktivitas sehari-hari dan melakukan sindir-sindir dengan temannya. Banyak juga individu yang hanya fokus terhadap media sosialnya sehingga saat bangun tidur yang pertama kali dilakukan individu ialah memeriksa media sosial miliknya. Hal tersebut terjadi karena individu tidak bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan media sosial. Dan kini, juga remaja lebih sering berlomba-lomba untuk memiliki *followers* terbanyak di akun media sosialnya dikarenakan pengaruh konformitas teman sebaya yang terlebih dahulu memiliki *followers* terbanyak. Hal tersebut membuat remaja menjadi merasa nyaman melakukan komunikasi melalui media sosial.

Berdasarkan hasil temuan peneliti Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Siswa MA Nahdatul Athfal Gersempal Omben, Sampang yaitu: Siswa mengikuti teman lingkungannya untuk bermain *Game Online*, Terdapat Siswa secara diam-diam membawa HP di sekolah, *Broken Home* adalah faktor penyebab Siswa kecanduan *Game Online*, Siswa jarang masuk kelas, karena terlambat masuk sekolah, Semangat belajarnya menurun, Kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

---

<sup>36</sup> Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utono, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV, AE Media Grafika 2018), 5.

Penelitian diperkuat dengan pendapat Yuda Wijaya dengan Judul *Mereduksi Kecanduan Game Online* melalui Konseling Individu dengan Tehknik kontrak perilaku pada peserta didik di Smp Negeri 19 Bandar Lampung, hasil penelitian ini menjelaskan tentang mereduksi kecanduan *Game Online*, kecanduan *Game Online* sebagai gangguan mental, dan setelah terjun ke lapangan peneliti menggunakan konseling individu dengan tehnik kontrak perilaku yang dimana peneliti berkolaborasi dengan orang tua peserta didik yang terindikasi kecanduan *Game Online* dengan cara mencari informasi terlebih dahulu perilaku peserta didik di rumahnya. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode lapangan (*Field Research*), bedanya dari penelitian yang diteliti peneliti ialah dari segi fokus masalah yang akan diteliti dan Penelitian disini mengambil penelitian kualitatif/deskriptif.<sup>37</sup>

MA Nahdhatul Athfal merupakan sekolah yang terletak di Kecamatan Omben Kabupaten Sampang. Berdasarkan Hasil Studi Pendahuluan pada tanggal 16 Maret 2023 dengan Narasumber salah satu Guru Bimbingan Konseling dapat diperoleh bahwa ada indikasi Siswa-Siswa tersebut mengalami kecanduan *Game Online* dan aktivitas di sekolah terganggu, sehingga aktivitas untuk belajarnya terganggu.

Siswa yang sering memainkan *Game Online* nya akan merasa malas dengan belajarnya, suka meremehkan sesuatu, menunda waktunya demi bermain *Game Online*, jarang berkomunikasi dengan masyarakat di sekitarnya, acuh tak

---

<sup>37</sup> Yuda Wijaya, *Mereduksi Kecanduan Game Online* melalui Konseling Individu dengan Tehknik kontrak perilaku pada peserta didik di Smp Negeri 19 Bandar Lampung, (Bandar Lampung, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Raden Intan Lampung), 20.

acuh dalam hal sesuatu, sering tidak mendengarkan petuah dari yang lebih tua darinya.

Adapun beberapa dampak negatif dan positif *game online* bagi pelajar, dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah sebagai berikut:<sup>38</sup>Pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, Otak peserta didik akan lebih aktif dalam berfikir, Reflek berfikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon, Emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game. Peserta didik akan lebih berfikir kreatif. Dimana ada dampak positif pasti ada juga dampak negatifnya dari *game online* bagi pelajar adalah sebagai berikut, Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, Peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena maen *game online*. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*, Lupa waktu, Pola makan akan terganggu, Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini, Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik, Peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka.

---

<sup>38</sup> Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, Adijanti Marheni, " Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta," Jurnal Psikologi Udayana, Vol. 2. No,2, 1.

## **2. Implementasi Layanan Konseling Individu dapat Mengurangi kecanduan *Game Online* pada Siswa MA Nahdatul Athfal Gersempal Omben Sampang**

Pendidikan merupakan edukasi ataupun bantuan yang diserahkan oleh orang dewasa pada kemajuan anak agar mampu menggapai kedewasaannya dengan tujuan supaya anak sungguh-sungguh melakukan kewajiban hidupnya sendiri tanpa dorongan orang lain. Dengan adanya layanan pendidikan sangat diperlukan di sekolah yaitu adanya sebuah layanan konseling. Layanan konseling individu merupakan suatu serangkaian program yang diberikan pada peserta/anak didik agar anak didik tersebut mampu cepat berkembang layanan konseling adalah proses bantuan atau pertolongan yang mampu diberikan oleh pembimbing/konselor pada individu atau kepada klien, Dan hal ini sangat berkaitan jika dilihat dari proses pendidikan salah satu perilaku yang membutuhkan layanan konseling adalah kecanduan *Game Online*<sup>39</sup>

Berdasarkan hasil temuan penelitian berkaitan dengan Implementasi Layanan Bimbingan Konseling Individu dapat mengurangi kecanduan *Game Online* pada Siswa MA Nahdhatul Athfal Gersempal Omben, Sampang yaitu berikut: Guru BK memberikan Layanan Konseling Individu dengan mendalami inti masalah yang dihadapi Siswa, Guru Bimbingan Konseling melakukan kunjungan *Home Visit* jika tahap Konseling Individu tidak berjalan dengan baik, Siswa lebih terbuka karena Guru Bimbingan Konseling nya ahli dalam ilmu psikolgi, Perasaan Siswa lebih lega dan tenang ketika selesai melakukan

---

<sup>39</sup> Dewa Ketut Sukardi, *pengantar Pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2022), 11-12.

konseling individu, Siswa sekarang menyadari akan bahayanya dalam kecanduan *Game Online* dan motivasi nya bangkit lagi untuk belajar dan mencari ilmu.

Penelitian ini diperkuat oleh Skripsi yang ditulis Cahya Elyza Dalimunthe dengan Judul Pendekatan Teknik Konseling *Self* dalam mengatasi kecanduan *Game Online* melalui Layanan Konseling Individual di Smp Al-Hidayah Medan, hasil penelitian ini adalah Siswa 5-6 jam selalu memainkan *Gadget* nya untuk bermain *Game Online* di sekolah da dirumahya, meskipun ada teguran di sekolahnya perihal Siswa yang bermain *Game Online* dia selalu tenang-tenang dalam teguran itu, akhirnya konselor (Guru Bimbingan Konseling) memberikan Surat pemanggilan kepada orang tua Siswa Tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif dengan Subjek penelitian Guru Layanan Konseling dan enam orang Siswa Smp Al-Hidayah Medan. Yang jadi pembeda dari penelitian yaitu dari segi rumusan masalah dan metode penelitiannya yang dimana peneliti menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif yaitu peneliti hanya mendeskripsikan tentang masalah dan fenomena yang ada dilapangan.<sup>40</sup>

Berdasarkan paparan diatas dapat diketahui bahwasannya layanan konseling individu salah satu layanan dalam layanan bimbingan konseling yang dilakukan dalam suatu hubungan tatap muka antara 2 orang individu yaitu, konselor dan konseli, yang membahas hal tentang masalah yang dihadapi konseli yang nantinya konselor memberikan arahan dan solusi tentang masalah yang

---

<sup>40</sup> Cahya Elyza Dalimunthe, *Pendekatan Teknik Konseling Self dalam mengatasi kecanduan Game Online melalui Layanan Konseling Individual di Smp Al-Hidayah Medan*, ( Medan Sumatera Utara, Skripsi Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan), 5.

dialaminya, yang perlu diperhatikan dalam konseling individu mempunyai beberapa asas-asas penting yang perlu diketahui oleh konselor yaitu, 1). Asas kerahasiaan, yang dimana konselor harus merahasiakan identitas dan permasalahan yang dialami konseli. 2). Asas kesukarelaan, yang dimana konselor harus sukarela mendengarkan curhatan dari konseli dan begitu juga, konseli harus sukarela dalam mengungkapkan isi hati dari masalahnya. 3). Asas keterbukaan, asas tersebut konseli harus terbuka dalam melakukan konseling agar masalahnya bisa terpecahkan dan menemukan solusinya tidak ada unsur tertutup.

Hal tersebut biasanya ada beberapa cara yang dilakukan oleh Guru Bimbingan Konseling untuk mengatasi problematika siswa/siswi di sekolah, yaitu pertama Guru Bimbingan Konseling memanggil siswa/siswi yang mengalami bermain *Game Onliene*, kedua Guru Bimbingan Konseling /Konselor mampu menciptakan hubungan yang baik antara konseli/siswa tersebut untuk memudahkan Konselor mencari penyebab perilaku yang ditunjukkannya, ketiga Guru Bimbingan Konseling mampu memberikan sebuah motivasi-motivasi untuk menyadarkan siswa/siswi terhadap masalah yang dihadapinya dan terakhir melakukan tahap evaluasi, evaluasi ini bertujuan agar layanan yang di laksanakan mampu dicerna, paham serta dimengerti oleh konseli/siswa.

a) Layanan berdasarkan banyaknya siswa

Berdasarkan hasil temuan peneliti layanan ini berdasarkan banyaknya siswa yaitu layanan individu.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Rukaya, *Aku Bimbingan Konseling*, (Pangkep: Guepedia, 2019) 13..

1. Layanan Individu; yaitu dengan Cara memanggil siswa/siswi yang mengalami kecanduan *Game Online* dan mengenali tingkat rendahnya masalah yang dihadapi siswa tersebut, mencari faktor yang menjadi penyebab terjadinya kasus permainan *Game Online* tersebut. Mencari solusi dan Cara menanganinya secara alternatif.

2. Penilaian dari segi waktu

Berdasarkan temuan penilaian terkait penilaian dari segi waktu.

- 1). Penilaian segera, yaitu penilaian yang diberikan kepada siswa/siswi setelah diberikan berupa layanan hal ini untuk mengetahui hasil-hasil berupa layanan tersebut yang telah diberikan kepada peserta didik, setelah selesai melakukan layanan individu, serta layanan bimbingan klasikal. 2). Penilaian dengan jangka pendek, yaitu berupa sebuah penilaian yang diberikan di waktu tertentu (dari satu minggu hingga sampai satu bulan) setelah selesai melakukan satu jenis layanan yang Guru Bimbingan Konseling berikan kepada konseli yang memiliki dampak masalah *Game Online*, Dan jika *Treatment* yang Guru Bimbingan Konseling berikan kepada siswa tidak berhasil maka Guru Bimbingan Konseling mencari indikator penyebab dari ketidak berhasilan *Treatment*, dan setelah Guru Bimbingan Konseling mengetahui indikator-indikator penyebabnya maka Konselor/Guru Bimbingan Konseling akan memperbaiki *Treatment* tersebut sampai berhasil.

Oleh sebab itu Guru Bimbingan Konseling selalu menyiapkan *Treatment*/jalan keluar jika *Treatment* yang pertama belum berhasil.

Dalam hal ini dikemukakan oleh Safrianus Haryanto Djehaut yang menyatakan bahwa” penilaian suatu kegiatan Bimbingan Dan Konseling yaitu penilaian dari hasil yang pertama (*Laiseg*), yaitu penilaian pada setiap akhir setiap jenis layanan & kegiatan pendukung bimbingan dan konseling agar dapat mengetahui suatu perolehan Siswa yang dilayani. Kedua Penilaian Jangka Pendek (*Laijapen*), yaitu suatu penilaian dalam kurun waktu tertentu (satu minggu-satu bulan), setelah satu jenis atau kegiatan pendukung layanan Bimbingan Konseling dilakukan/diselenggarakan, hal ini agar dapat mengetahui dampak Layana/Kegiatan terhadap Siswa/Siswi. Dan ketiga penilaian jangka panjang (*Laijapanag*) Yaitu penilaian dalam waktu tertentu (Satu bulan-Satu Semester), setelah satu/beberpa layanan ataupun kegiatan pendukung bimbingan dan konseling diselenggarakan, hal ini untuk mengetahui lebih jauh Tentang Dampak Layanan/kegiatan pendukung Bimbingan Dan Konseling Terhadap Siswa/Siswi.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Safrianus, Haryanto Djehaut, *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, (Yogyakarta: AbsoluteMedia, 2010), 91.