

**PENGARUH LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM
MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE PESERTA
DIDIK DI SMA MARIA YU KELAPA**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

LISA ALPINA

NIM : 1915039

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Kepada :

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2023



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Prov. Kep. Bangka Belitung
E-mail: jurnas@iainsababel.ac.id Website: www.iainsababel.ac.id Kode Pos: 33173

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : B-03/BKPI/5.5/PP.00.9/08/2023

Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

| | | |
|---------------|---|---|
| Nama | : | Lisa Alpina |
| NIM | : | 1915039 |
| Program | : | Strata I |
| Fakultas | : | Tarbiyah |
| Program Studi | : | Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam |
| Judul Skripsi | : | Pengaruh Layanan Konseling Individual Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik di SMA Mariayu Kelapa. |

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 03 Agustus 2023
Ka. Program Studi BKPI

Dr. Nikmarijal, M.Pd
NIP. 198611282018011001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Alpina

NIM : 1915039

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Layanan Konseling Individual Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Peserta Didik di SMA Mariayu Kelapa**" ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 31 Juli 2023

Yang menyatakan



Lisa Alpina

NIM. 1915039



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabe@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-

tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta
mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa dibawah ini :

Nama : Lisa Alpina
NIM : 1915039
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam (BKPI)
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Konseling Individual Dalam Mengurangi
Kecanduan *Game Online* Peserta Didik di SMA Mariyau Kelapa

Telah dapat diajukan kepada Jurusan Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka
Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat di munaqasyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima
kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

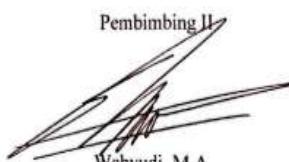
Bangka, 31 Juli 2023

Pembimbing I



Dr. Soleha, M.A.
NIP. 197505272005012008

Pembimbing II



Wahyudi, M.A.
NIDN.200508910



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_santabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

| | | |
|------------------------|---|---|
| Nama | : | Lisa Alpina |
| NIM | : | 1915039 |
| Fakultas | : | Tarbiyah |
| Prodi | : | Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam |
| Judul Proposal Skripsi | : | Pengaruh Layanan Konseling Individual dalam Mengurangi Kecanduan <i>Game Online</i> Peserta Didik di SMA Mariyau Kelapa |

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqosyahkan.

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr,wb.

Bangka, 24 September 2023

Konsultan I,

Saiful Anwar, M.Pd.I.
NIDN. 2003128003

Konsultan II,

Komariah, S.Psi., M.Pd
NIP. 199105212020122026



HALAMAN MOTO

Sesengguhnya orang-orang yang tidak beriman kepada akhirat, kami jadikan terasa indah bagi mereka perbuatan-perbuatannya (yang buruk). Maka, mereka terombang-ambing (dalam kesesatan).

(QS An- Naml: 4)

Ibnu Mas'ud Radhiyallahu'anhu berkata : Rasullulah SAW bersabda : “ Barang siapa yang membaca satu huruf dari kitab Allah, maka baginya satu kebaikan. Satu kebaikan itu dibalas dengan sepuluh kali lipatnya. Aku tidak mengatakan alif laam miim itu satu huruf, tetapi allif itu satu huruf, lamm itu satu huruf, dan miim itu satu huruf”

(HR.Tarmidzi no.2910)

Cara terbaik menciptkan masa depan dengan menciptakannya

(Buya Hamka)

“ Susah, tapi bismillah, Lawanlah rasa malasamu , walaupun itu sangat-sangat sulit, Ingat semakin lama kamu memulai akan semakin lama kamu berada dikampus, dan pertanyaan “Kapan wisuda” akan semakin menjadi beban buat diri kamu”

(Lisa Alpina)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Almameter tercinta yang menjadi kebanggaan saya, IAIN Syaikh

Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam dan IAIN Syaikh

Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

“ Terima kasih jurusan BKPI, dan IAIN SAS BABEL yang telah

memberikan saya kesempatan untuk menambah ilmu pengetahuan,

keterampilan, dan sikap di kampus hijau ini ”.

Ayah (Tarmizi), Ibu (Erna) dan Adik saya (Abi Putra)

“ Proses dan keberhasilan dalam menyusun skripsi selalu diiringi dengan

doa kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman, terutama doa ayah dan

ibu. Berkat doa dan dukungan mereka saya selalu bersemangat dan

pantang menyerah sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini ”.

**PENGARUH LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DALAM
MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* PESERTA DIDIK DI
SMA MARIAYU KELAPA**

Lisa Alpina

1915039

Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri

Syaikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

Abstract

Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu kewaktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi yang berdampak negatif pada dirinya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kecanduan sebelum diberikan layanan konseling Individual serta Pengaruh layanan konseling individual dalam mengurangi kecanduan *Game Online* peserta didik di SMA Mariayu Kelapa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif Eksperimen,karena semua data dihasilkan dalam bentuk angka dan menggunakan analisis statistik. pengambilan sampel menggunakan *purposive Sampling*. Dengan jumlah sampel sebanyak 10 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner kecanduan *Game Online* sebanyak 52 item pernyataan, dan data dianalisis dengan menggunakan *SPSS 25*.

Hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat kecanduan game online peserta didik pada kategori kecemasan tingkat sedang dengan persentase sebesar 100 % dan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan program *SPSS 25* diketahui nilai sig adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh konseling Individual dalam mengurangi kecanduan *game online* peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil uji hipotesis terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.

Kata-kata Kunci: *Konseling Individual, Kecanduan Game Online,Peserta Didik*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Sang penguasa Segala, karena hanya dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jualah Skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pula shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad SWT, beserta para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia. Semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulis skripsi ini merupakan kajian singkat tentang nilai-nilai pendidikan, Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irawan, M.S.I , selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
2. Dr. Soleha, M.A, selaku ketua fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
3. Dr. Nikmarijal, selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
4. Wahyudi, M.A, Selaku Penasehat Akademik, Sekaligus pembimbing II.
5. Dr. Soleha M. A, Selaku Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran membimbing saya hingga skripsi ini selesai.
6. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
7. Bapak Suar, Selaku Kepala Sekolah SMA Mariayu Kelapa, beserta staf.
8. Orang tua dan keluarga yang selalu mendorong, memberikan bantuan dan semangatnya.

9. Rekan-rekan seperjuangan, dan para sahabat- sahabat saya Wulan Purnamasari, Delvi Elvina, Noni Sastra, Reka Nova, Linda Sari, Lisa Tiara, Puja Septia dwi, dan khususnya sahabat dunia akhirat saya almarhum Nurul Fadillah, semoga alm. Selalu ditempatkan disisi terbaik menurut- Nya. Alfatihah yang telah membantu proses Penyelesaian Skripsi ini.

Ibarat pepatah “ Tak Ada Gading yang tak Retak”, demikianlah skripsi ini adanya, banyak kekurangan di sana-sini. Namun demikian, terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis, skripsi ini bisa bermanfaat. Akhirnya, saran dan kritik yang membangun penulis harafkan demi perbaikan dan pengembangan Skripsi ini. Demikianlah kata pengantar ini dibuat penulis.

Bangka, 2023

Lisa Alpina
1915039

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | iii |
| NOTA DINAS KONSULTANT | iv |
| HALAMAN PENGESAHAN | viii |
| HALAMAN MOTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| ABSTRAK | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B.Rumusan Masalah..... | 7 |
| C.Tujuan Penelitian..... | 7 |
| D.Kegunaan Penelitian..... | 7 |
| E.Telaah Pustaka..... | 8 |
| F.Hipotesis..... | 12 |

| | |
|-------------------------------|----|
| G.Sistematika Pembahasan..... | 13 |
|-------------------------------|----|

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| A.Konseling Individual..... | 14 |
| 1. Pengertian Konseling Individual..... | 14 |
| 2.Tujuan Layanan Konseling Individual..... | 16 |
| 3.Tahapan Layanan Konseling Individual..... | 18 |
| B.Kecanduan <i>Game Online</i> | 20 |
| 1. Pengertian <i>Game Online</i> | 20 |
| 2.Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> | 22 |
| 3.Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> | 25 |
| 4.Jenis-Jenis <i>Game Online</i> | 27 |
| 5. Dampak Dari Bermain <i>Game Online</i> | 28 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|-------------------------------------|----|
| A. Jenis Pendekatan Penelitian..... | 31 |
| B.Tempat dan Waktu Penelitian..... | 32 |
| C.Variabel Penelitian..... | 33 |
| D. Definisi Operasional..... | 34 |
| E. Populasi dan Sampel..... | 35 |
| F.Metode Pengumpul Data..... | 36 |
| G.Instrumen Penelitian..... | 40 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| H.Teknik Analisis Data..... | 49 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A.Pelaksanaan Penelitia..... | 54 |
| 1.Pelaksanaan <i>Pretest</i> | 54 |
| 2.Pelaksanaan Eksperimen..... | 56 |
| 3.Pelaksanaan <i>Posttest</i> | 58 |
| B.Hasil Penelitian..... | 60 |
| 1. Hasil Uji Prasayarat Data..... | 60 |
| a. Uji Normalitas Data..... | 61 |
| b. Uji Homogenitas Data..... | 62 |
| 2. Hasil Uji Hipotesis..... | 63 |
| 3. Uji N-Gain Score..... | 64 |
| C.Pembahasan..... | 65 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 70 |
| B. Saran | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel III.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi | 37 |
| Tabel III.2 Poin Skala <i>Likert</i> | 40 |
| Tabel III.3 Kisi-Kisi Angket Kecanduan <i>Game Online</i> | 41 |
| Tabel III.4 Sebaran <i>Item</i> Sebelum diuji Validitas | 44 |
| Tabel III.5 Validitas Item skala Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> | 45 |
| Tabel III.6 Sebaran <i>Item</i> setelah diUji Validitas | 47 |
| Tabel III.7 Uji Reabilitas Instrumen | 48 |
| Tabel III.8 Kategorisasi Penilaian | 50 |
| Tabel III.9 Kategori Perolehan Skor..... | 52 |
| Tabel III.10 Mengukur Keefektifan Layanan | 53 |
| | |
| Tabel IV.1 Kategori skor skala kecanduan <i>Game Online</i> | 55 |
| Tabel IV.2 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> peserta didik (<i>Pretest</i>)..... | 56 |
| Tabel IV.3 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> peserta didik | 59 |
| Tabel IV.4 Skor Kecanduan <i>Game Online</i> peserta didik (<i>Posttest</i>) | 59 |
| Tabel IV.5 Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 60 |
| Tabel IV.6 Hasil Uji Normalitas | 61 |
| Tabel IV.7 Hasil Uji Homogenitas | 62 |
| Tabel IV.8 Hasil Uji Hipotesis (<i>Pre-test</i> dan <i>Posttest</i>) | 63 |
| Tabel IV.9 Rumus Kategori Perolehan Skor | 64 |
| Tabel IV.10 Mengukur nilai <i>N-gain Score</i> | 64 |
| Tabel IV.11 Tabel hasil nilai <i>N-Gain Score</i> | 64 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 *Desain Eksperiment One Group Pretest- Posttest* 32

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I. Angket Kecanduan *Game Online*
- Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL)
- Lampiran 3. Tabulasi Data Hasil Penelitian
- Lampiran 4. Output SPSS Validitas
- Lampiran 5. Hasil Uji *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 7. Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 8. SK Pembimbing
- Lampiran 9. Surat Keterangan Izin Penelitian Skripsi IAIN SAS BABEL
- Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian Skripsi SMA Mariayu Kelapa
- Lampiran 11. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 12. Dokumentasi
- Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup