

Lampiran I

Pedoman Wawancara

1. Kepada Kepala Sekolah :

1. Sejak kapan bapak menjabat sebagai Kepala Sekolah ?
2. Apa latar belakang atau riwayat pendidikan bapak/ibu?
3. Bagaimana perkembangan SMAN 3 Sampit ini menurut bapak?
4. Bagaimana upaya bapak memaksimalkan proses pembelajaran di tengah kondisi pandemik ini ?
5. Bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang kecanduan *game online* ?

2. Kepada Guru Bimbingan Konseling

1. Ada berapa jumlah guru BK di SMAN 3 Sampit?
2. Apa saja latar belakang pendidikan bapak/ibu guru BK di SMAN 3 Sampit?
3. Bagaimana cara guru-guru BK meningkatkan kompetensi diri di SMAN 3 Sampit ?
4. Apa saja pelatihan yang pernah di ikuti guru-guru BK di SMAN 3 Sampit ?
5. Apa saja khusus yang pernah di tangani guru BK di SMAN 3 Sampit?
6. Menurut ibu, kasus apa yang paling berat ibu menanganinya, selama ibu menjadi guru BK ?
7. Apakah di SMAN 3 Sampit, diperbolehkan membawa HP ?
8. Apakah pernah ada kasus mengenai HP sehingga pihak sekolah tidak mengizinkan siswa(i) membawa HP ?

9. Apakah ada siswa/siswi yang melanggar larangan tentang membawa HP ?
10. Apakah ibu pernah menemukan/menjumpai siswa yang dia bermain *game online* di sekolah?
11. Lantas bagaimana sikap ibu dan apakah pernah ada khusus yang menyangkut siswa dengan *game online* ?
12. Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru BK, mengatasi siswa yang kecanduan / ada indikasi kecanduan *game online* tersebut ?

3. Kepada Guru SMA Negeri 3 Sampit :

1. Apa pandangan bapak terhadap *game online* ?
2. Lalu bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang kecanduan *game online* ?
3. Lantas bagaimana upaya bapak terhadap siswa yang kecanduan *game online* ?

PEDOMAN OBSERVASI

1. Mengamati Lokasi Penelitian
2. Mengamati keadaan sarana prasana yang ada di sekolah
3. Mengamati ruang BK yang digunakan
4. Mengamati lingkungan sekolah

PEDOMAN DOKUMENTASI

1. Gambaran umum lokasi penelitian
2. Sejarah singkat berdirinya SMA Negeri 3 Sampit
3. Visi dan Misi SMA Negeri 3 Sampit
4. Keadaan guru di SMA Negeri 3 Sampit
5. Ruang BK di SMA Negeri 3 Sampit

LAMPIRAN II

CATATAN LAPANGAN

(WAWANCARA TERHADAP KEPALA SMA NEGERI 3 SAMPIT)

Kode : Cwks

Hari/Tanggal : Senin, 14 Desember 2020

Jam : 09.00-10.00 WIB.

Tempat : Ruang Kepala SMA Negeri 3 Sampit

Interviewe : Kepala SMAN 3 Sampit (Bapak Drs. H. Livenur Hasby)

Interviewer : Muhamad Rahmadianur

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Sejak kapan bapak menjabat kepala SMA Negeri 3 Sampit	Saya menjabat sebagai kepala SMA negeri 3 Sampit, sejak Juli 2017, jadi kurang lebih saya telah menjabat 3,5 tahun sebagai kepala sekolah disini
2	Apa latar belakang atau riwayat pendidikan bapak	Saya berasal dari kampung, tempatnya di cempaka mulia kurang lebih 40KM dari pusat kota, jadi SD-SMP saya sekolah di kampung itu, kemudian pada tahun 1979 saya merantau ke kota Sampit, dan masuk ke SMA Negeri 1 Sampit dan selesai di tahun 1982. Kemudian mencoba masuk ke Universitas Lambung Mangkurat di jurusan ilmu hukum, namun tidak lulus, kemudian di tahun yang sama saya coba masuk IPDN, namun tidak lulus juga, jadi selama 1 tahun itu saya 2 kali tidak lulus, namun saya tetap semangat. Di tahun selanjutnya, saya coba berangkat ke palangkaraya dan mencoba masuk ke Universitas Palangkaraya di Jurusan BP(Bimbingan dan Penyuluhan), jujur awalnya saya tidak tahu apa itu jurusan BP, dan Alhamdulillah saya diterima, setelah di terima saya terkejut, ternyata jurusan BP ini adalah jurusan yang ada di Fakultas keguruan ilmu pendidikan, otomatis pikiran saya jurusan ini adalah jurusan untuk guru, Saya sempat bimbang karena saya tidak punya keinginan sama sekali untuk jadi guru, namun setelah saya pikir-pikir dari pada

		<p>saya tidak kuliah, lebih baik saya kuliah saja walaupun di jurusan yang tidak sesuai keinginan. Namun seiring berjalannya waktu, saya merasa tidak sesuai dengan keinginan hati, maka selama 2 semester saya gagal, hampir setengah mata kuliah gagal/tidak tuntas, kemudian di semester 3 saya berusaha memperbaiki, maka dari itu saya kuliah hampir 5 tahun. Setelah lulus, jadi gurulah dan di tempatkan di SMA Negeri 1 Sampit, mengabdikan selama 18 tahun, kemudian di tahun 2013, saya diangkat menjadi kepala SMA di cempaga, kampung halaman saya. Kemudian, di tahun 2017 saya di pindahkan ke sini, sebagai kepala SMA Negeri 3 Sampit.</p>
3	<p>Bagaimana perkembangan SMAN 3 Sampit sejak bapak memimpin sekolah ini?</p>	<p>Jadi selama saya menjabat, saya berusaha melakukan perubahan dan pembenahan, di mulai dari fasilitas-fasilitas penunjang, seperti pembenahan ruang kelas, kantin, pembangunan gerbang dan pagar- pagar sekolah. Yang mana ini semua saya lakukan dengan bersinergi dengan orang tua siswa/wali siswa. Jadi bisa di liat, ada beberapa perubahan yang signifikan.</p>
4	<p>Bagaimana upaya memaksimalkan proses belajar mengajar di tengah kondisi pandemi ini ?</p>	<p>Tentunya di tengah-tengah pandemi seperti ini, banyak sekali hambatan dalam pembelajaran, seperti sulitnya akses internet, kemudian kalau ada siswa yang tidak memiliki handphone. Tentunya ini menjadi problem dalam proses pembelajaran. Sehingga di sini, saya menghimbau agar guru-guru berlaku bijaksana dalam pembelajaran. Misalnya, adanya pemberian kuota internet kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh ini, kemudian bagi siswa yang memang tidak memiliki handphone, saya mengutus guru untuk melakukan <i>home visit</i>. Sehingga upaya-upaya seperti ini terus saya upayakan.</p>
5	<p>Bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang kecanduan game online</p>	<p>Tentunya kalau kecanduan game online yang berdampak negatif, seperti mengakibatkan siswa malas dalam</p>

		sekolah, tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan turunkan prestasi akademik ini menjadi masalah bagi sekolah, terutama siswa yang bersangkutan. Maka dari itu harus adanya penanganan oleh sekolah terutama guru BK.
6	Bagaimana upaya sekolah dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online ?	Upaya SMAN 3 Sampit untuk mengatasi siswa yang kecanduan <i>game online</i> salah satunya adalah, adanya aturan tentang tidak bolehnya siswa(i) membawa HP, walaupun sekolah tidak bisa secara penuh dalam mengatasinya, karena waktu di sekolah relatif singkat, dan siswa lebih banyak di rumah, dan itu menjadi tanggung jawab orang tua. Sekolah berusaha dan berupaya untuk menangkal dan mencegah agar siswa tidak kecanduan <i>game online</i> , maka dari itulah sekolah pernah melaksanakan sosialisasi tentang cerdasnya dalam menggunakan <i>smartphone</i> , yang mana di dalam kita mensosialisasikan agar bijaksana dalam menggunakan HP, dan juga menyinggung tentang dampak negatifnya <i>game online</i> apabila dimainkan secara terus menerus dan mengakibatkan kecanduan.

CATATAN LAPANGAN

(WAWANCARA TERHADAP GURU BK SMA NEGERI 3 SAMPIT)

Kode : Cwgbk

Hari/Tanggal: Senin, 14 Desember 2020

Jam : 10.00-11.00 WIB

Tempat : Ruang BK SMA Negeri 3 Sampit

Interviewe : Guru BK SMAN 3 Sampit (Ibu Uun Budiarti, S.Pd)

Interviewer : Muhamad Rahmadianur

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Ada berapa jumlah guru BK di SMAN 3 Sampit ?	Guru BK di SMAN 3 Sampit, ada 3 orang. Termasuk bapak kepala Sekolah

2	Sejak kapan ibu menjadi guru BK di sini ?	Saya menjadi guru BK di SMAN 3 Sampit, sejak 2016.
3	Apa latar belakang pendidikan ibu ?	Saya lulusan S1 Jurusan BK dari STKIP Muhammadiyah Sampit.
4	Bagaimana cara ibu sebagai guru BK, meningkatkan kompetensi diri di SMAN 3 Sampit ?	Yang pertama, karena saya paling junior diantara guru BK, yang lainnya saya berusaha <i>sharing</i> mengenai BK kepada guru-guru BK yang lainnya, kedua saya berusaha terus belajar karena kita mengetahui BK ini dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan, jadi ibu berusaha terus belajar. Selanjutnya, ibu juga berusaha mengasah kemampuan ibu dengan mengikuti berbagai forum Ke-BK-an, salah satunya ibu menjadi salah satu pengurus ABKIN di Kotawaringin Timur.
5	Apakah ibu pernah mengikuti pelantihan khusus Ke BK-an atau pelatihan mengenai BK ?	Kalau pelantihan khusus ibu belum pernah, namun kalau pelantihan mengenai BK, biasanya sebulan sekali ABKIN kotawaringin timur, biasanya melaksanakan kegiatan mengenai ke BK an dan ibu sering mengikutinya. Salah satu kegiatan yang dilaksanakan ABKIN kotim baru-baru ini adalah mengenai cara mengoptimalkan guru BK di tengah-tengah pandemi.
6	Menurut ibu, kasus apa yang paling berat ibu menanganinya, selama ibu menjadi guru BK ?	Selama ibu menjadi guru BK, kasus yang ibu rasa berat dalam penanganannya adalah kasus menghadapi siswa yang tidak mau terbuka dan kalau kita tanya ia hanya diam dan menangis. Tentunya ini menjadi PR untuk guru BK, maka dari itu perlu teknik-teknik khusus yang harus yang lakukan guru BK.
7	Apakah di SMAN 3 Sampit, diperbolehkan membawa HP ?	Tidak Boleh.
8	Apakah pernah ada kasus mengenai HP sehingga pihak sekolah tidak mengizinkan siswa(i) membawa HP ?	Iya, jadi dahulu memang ada suatu kejadian yang menyebabkan sekolah membuat aturan tentang larangan membawa HP, dikarenakan penyalahgunaannya HP di lingkungan sekolah, salah satunya adalah melakukan kecurangan saat ujian, dan tidak bijaknya penggunaan HP di sekolah.
9	Apakah ada siswa/siswi yang	Selama peraturan tentang larangan

	melanggar larangan tentang membawa HP ?	membawa HP di berlakukan memang ada beberapa siswa yang melanggarnya, dan tetap membawa HP.
10	Apakah ibu pernah menemukan/menjumpai siswa yang dia bermain game online di sekolah?	Kalau menemui/menjumpai di saat jam sekolah ibu belum pernah, namun klo di luar jam sekolah, seperti ekstrakurikuler ibu sering menjumpai, apalagi sekolah kita ini di fasilitasi wifi, sehingga sering ibu melihat siswa yang bermain <i>game online</i> di luar jam sekolah. Tentunya itu menjadi kecemasan ibu akan dampak negatif dari bermain <i>game online</i>
11	Lantas bagaimana sikap ibu dan apakah pernah ada khusus yang menyangkut siswa dengan game online ?	Pertama, tentunya kalau di luar jam sekolah, larangan membawa HP itu tidak berlaku, namun karena ibu adalah guru BK, ibu berusaha melakukan pendekatan persuasif dan memberikan nasihat bahwa keseringan bermain <i>game online</i> itu tidak baik. Kedua, mengenai kasus, memang beberapa lalu pernah ibu mendengar aduan bahwa ada siswa yang kecanduan <i>game online</i> , dan akibatnya tugas yang diberikan guru mata pelajaran tidak ia kerjakan. Dan jua ada siswa yang selalu tertidur di kelas, saat ibu tanya ia mengatakan bahwa di malam harinya ia tidur larut malam karena bermain <i>game online</i> , tentunya ini menjadi penurunan produktifitas dan prestasi diakibatkan kecanduan <i>game online</i> .
12	Lantas bagaimana upaya ibu selaku guru BK, mengatasi siswa yang kecanduan/ ada indikasi kecanduan game online tersebut ?	Pertama, saat melakukan bimbingan klasikal mengenai bijak dalam menggunakan HP, ibu menyinggung mengenai dampak dari kecanduan <i>game online</i> , dan juga memberikan nasihat bahwa pentingnya memanfaatkan waktu dengan baik dan bijak. Ibu juga membuat forum diskusi santai dimedia sosial, membahas tentang <i>game online</i> , sehingga siswa terbuka terhadap ibu. Sehingga memang 3-4 orang siswa bercerita, bahwa selama pandemi ini mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain <i>game online</i> , sehingga akibatnya, ada beberapa tugas yang diberikan oleh guru

		mata pelajaran yang terabaikan. Lalu di masa pandemi ini juga, ibu menjadwalkan home visit sebulan sekali, di situ ibu juga menjelaskan bahwa dalam situasi seperti ini memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, jangan sampai karena belajar melalui jaringin internet, siswa(i) malah kecanduan bermain <i>game online</i> .
--	--	---

**CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP GURU SMA NEGERI 3 SAMPIT)**

Kode : Cwg
Hari/Tanggal : Senin, 14 Desember 2020
Jam : 11.00-11.30 WIB
Tempat : Ruang Guru SMA Negeri 3 Sampit
Interviewe : Guru Fisika SMAN 3 Sampit (Bapak Hadi Kurniawan, S.Pd)
Interviewer : Muhamad Rahmadianur

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa pandangan bapak terhadap game online ?	Kalau kita bicara tentang <i>game online</i> ada dua pendapat, pertama <i>game online</i> akan berefek positif positif kalau ia memainkannya dengan bijaksana. dan akan bersifat negatif kalau ia tidak bijaksana dalam memainkannya. Kita mengetahui sekarang ini <i>game online</i> tersebut termasuk dalam olahraga <i>E-Sport</i> bahkan di tandingkan dalam sekala nasional sampai internasional. Namun di samping itu, <i>game online</i> jika dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya. Ini akan berdampak negatif kepada individu yang memainkannya. Sehingga saya berpandangan main <i>game online</i> boleh, asalkan tau tempat dan situasi dan bijaksana dalam memainkannya. Jangan sampai lupa waktu/ menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk <i>game online</i> .
2	Lalu bagaimana pandangan bapak terhadap siswa yang kecanduan game online ?	Mengenai masalah ini, tentunya saya sebagai guru berpandangan bahwa kecanduan <i>game online</i> akan berdampak negatif terhadap siswa tersebut, apalagi

		kalau menurunnya prestasi akademi, dan turunnya produktifitas di sekolah dan lingkungan sehari-hari. Sehingga ini akan menjadi masalah untuk siswa tersebut dan tentunya juga sekolah.
3	Lantas bagaimana upaya bapak terhadap siswa yang kecanduan game online ?	Pertama, Salah satu upaya yang di lakukan oleh pihak sekolah, adalah adanya aturan bahwa tidak bolehnya membawa hp, tentunya aturan ini salah satu tujuan adalah, untuk meminimalisir agar siswa itu tidak kecanduan <i>game online</i> . Kedua, penanganan memang kami serahkan kepada guru BK, namun saya sebagai guru tentunya juga berusaha memberikan <i>edukasi</i> akan dampak negatif <i>game online</i> , sehingga tidak jarang ketika saya mengajar saya juga menyinggung agar bijak dalam memainkan <i>handphone</i> , yang didalamnya saja juga menjelaskan dampak negatif kecanduan <i>game online</i> .

CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP SISWA SMA NEGERI 3 SAMPIT)

Kode : Cws1
Hari/Tanggal : Minggu, 27 Desember 2020
Jam : 13.00-13.30 WIB
Tempat : Rumah TDP
Interviewe : Siswa SMAN 3 Sampit (Saudara TDP)
Interviewer : Muhamad Rahmadianur

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa jenis <i>game online</i> yang sering anda mainkan ?	Saya sering memainkan <i>game online</i> berjenis <i>adventure game</i> , yaitu <i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i> (PUBG)
2	Bagaimana sistem permainnya ?	game ini bisa dimainkan secara individu maupun kelompok, memainkannya cukup mudah karena telah disediakan beberapa

		<i>icon</i> tombol di layar <i>handphone</i> untuk mengerakkannya sehingga memudahkan pemainnya.
--	--	--

**CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP SISWA SMA NEGERI 3 SAMPIT)**

Kode : Cws2
Hari/Tanggal : Minggu, 27 Desember 2020
Jam : 14.00-14.30 WIB
Tempat : Rumah MY
Interviewe : Siswa SMAN 3 Sampit (Saudara MY)
Interviewer : Muhamad Rahmadianur

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa jenis <i>game online</i> yang sering anda mainkan ?	Saya sering memainkan <i>game online Mobile Legend</i> dan PUBG.
2	Bagaimana sistem permainnya ?	Sedangkan cara memainkannya cukup mudah, bahkan pemain baru pun, akan bisa memainkannya dengan mudah, dikarenakan adanya arahan/pentujuk yang diberikan kepada pemain baru.

**CATATAN LAPANGAN
(WAWANCARA TERHADAP SISWA SMA NEGERI 3 SAMPIT)**

Kode : Cws3
Hari/Tanggal : Senin, 28 Desember 2020
Jam : 08.00-09.30 WIB
Tempat : Rumah YMSP
Interviewe : Siswa SMAN 3 Sampit (Saudara YMSP)
Interviewer : Muhamad Rahmadianur

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa jenis <i>game online</i> yang sering anda mainkan ?	Saya sering memainkan <i>game online</i> ketika bosan, <i>game online</i> yang sering ia mainkan adalah <i>Mobile Legend</i>
2	Bagaimana sistem permainnya ?	<i>game</i> ini dimainkan secara bertim, yang mana setiap timnya berjumlah 6 pemain, dan setiap pemain memiliki tugas dan

		perannya masing-masing, kunci kemenangan dari game ini adalah kerja sama tim. Sedangkan cara memainkannya <i>simple</i> dan mudah, sehingga pemain akan sangat mudah dalam memainkannya
--	--	---

LAMPIRAN III



Ruang BK Di SMA ngeri 3 Sampit



Guru BK SMA Negeri 3 Sampit



Ruang Konseling di SMA Negeri 3 Sampit

LAMPIRAN IV

4. Identitas Kepala Sekolah

- a. Nama : Drs. H. Livenur Hasby
- b. NIP : 19630404 199203 1 009
- c. Pangkat/Golongan : Guru Madya/IVa
- d. Tempat dan Tanggal Lahir : Cempaga Mulia, 4 April 1963
- e. Alamat : Jl. Tidar Raya I, Gg. Tanjung No. 295, Sampit.
- f. Pelatihan yang pernah diikuti :

Tahun	Nama Pelatihan	Lama Pelatihan (hari/bulan)	Tempat Kegiatan
1993	STTPL Tenaga Pembina Pemuda	5 hari (40 Jam)	Propinsi
1995	Penataran Guru Pembimbing	16 hari (52 Jam)	Jakarta
1996	Latihan Guru Pembimbing	10 hari (100 Jam)	Surabaya
2009	Kompetensi Guru BK	16 hari (100 Jam)	Bogor
2009	STTPL Diklat Calon Kepala Sekolah	17 hari (98 Jam)	Kabupaten
2009	Program Penjamin Mutu Pendidikan	5 hari (50 Jam)	Propinsi
2014	Pelatihan Guru Sasaran Implementasi K2013 Jenjang SMA/SMK	5 hari (52 Jam)	Propinsi
2014	Asestensi Bantuan Sosial Pendampingan Implementasi K2013 SMA	4 hari (42 Jam)	Jakarta
2014	Pelatihan Implementasi K2013 bagi Kepsek Sasaran	4 hari (42 Jam)	Propinsi
2016	Pembinaan Dalam Pengembangan Sistem Penjamin Mutu Internal (SPMI)	3 hari (32 Jam)	Propinsi

Kisi-kisi Angket Penelitian⁴⁶

NO	Aspek	Indikator	No Aitem	Jumlah
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	1, 7, 15, 25, 30	5
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus.	2, 4, 10, 16, 21	5
3.	<i>Mood modification</i> <i>escape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	3, 8, 11, 17, 29	5
	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Interaksi dengan orang lain Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	5, 9, 13, 18, 22	5
	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	14, 19, 23, 26, 28	5

Kisi-kisi skoring disini bertujuan untuk mengkatagorikan tingkat kecanduan game online yang di alami siswa, adapun metode yang digunakan disini adalah menggunakan media *google Formulir*.

⁴⁶Rahmat Anhar, “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center di Kecamatan Klojen Kota Malang*”, Skripsi; Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim , Malang, 2014. h. 54-55

ANGKET PENELITIAN⁴⁷

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama: _____ (boleh inisial)

Usia : _____

JenisKelamin: __L /P

Pendidikan/Kelas: _____

PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan.

Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaanya.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KK : Kadang-Kadang

TP: Tidak Pernah

No.	PERNYATAAN	SS	S	KK	TP
1.	Saya bolos sekolah untuk bermain game online				
2.	<i>saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman - teman di game online</i>				
3.	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
4.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online				
5.	Saya suka berteman di dalam dunia maya				
6.	Saya memilih bermain game online daripada mengerjakan tugas Sekolah				
7.	Saya gelisah ketika tidak bermain game online				
8.	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
9.	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online				
10.	Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu.				
11.	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain game online				
12.	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
13.	<i>Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online</i>				
14.	<i>Saya bermain game online sampai lupa makan</i>				
15.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online				

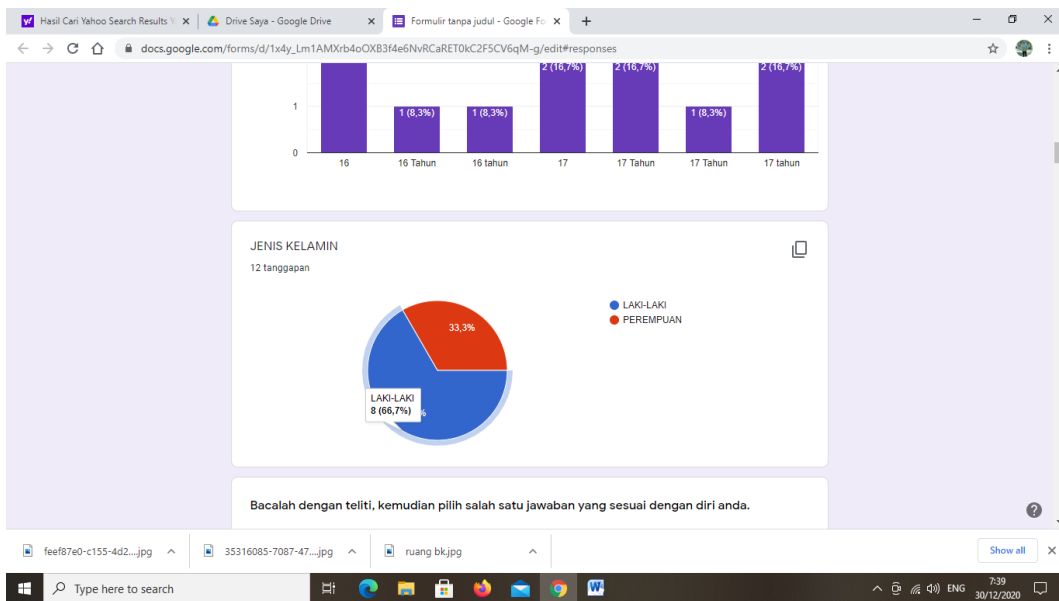
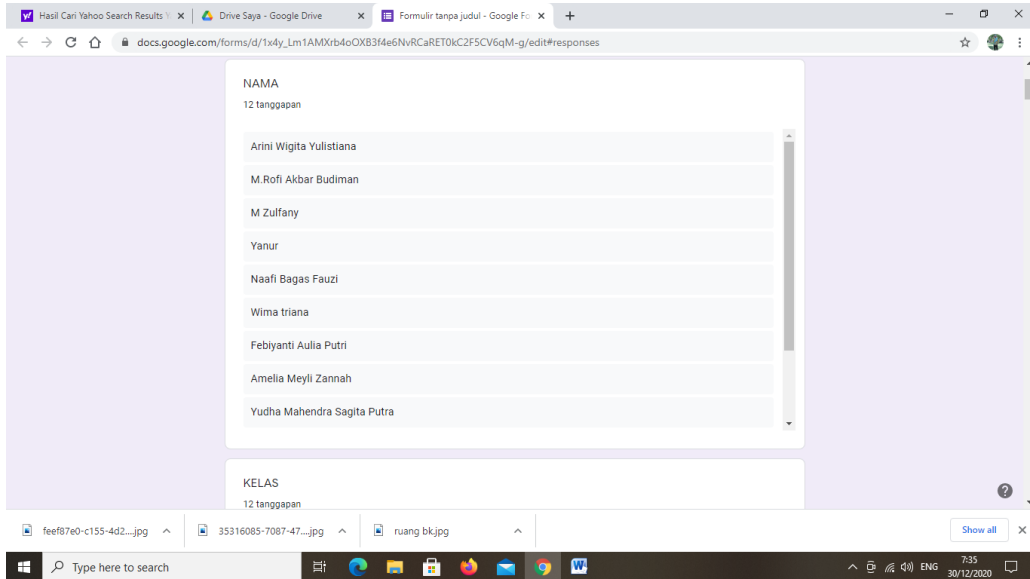
⁴⁷Rahmat Anhar, "Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center di Kecamatan Klojen Kota Malang", Skripsi; FAKultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim , Malang, 2014.

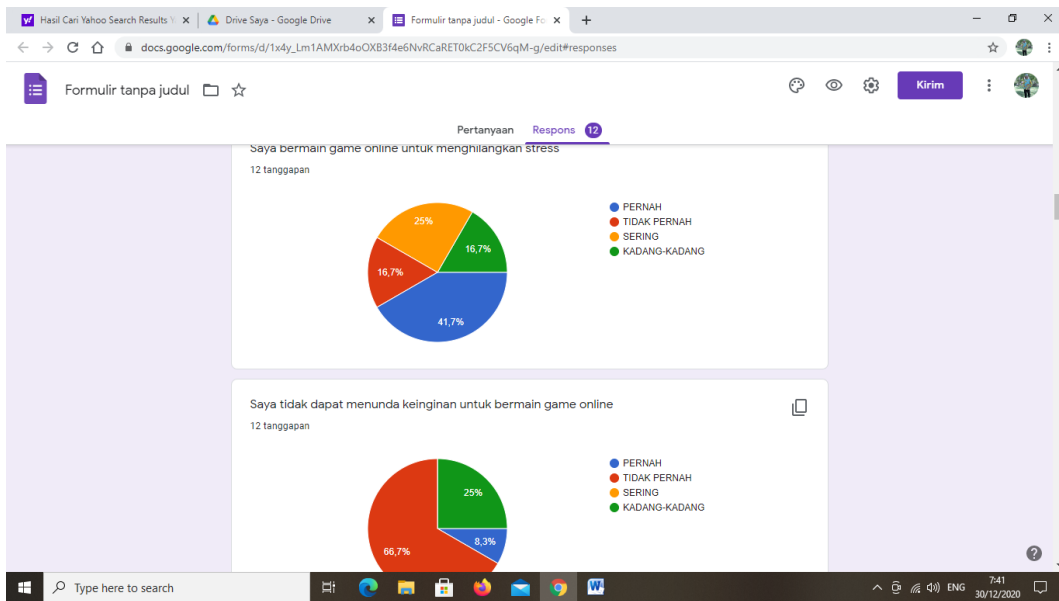
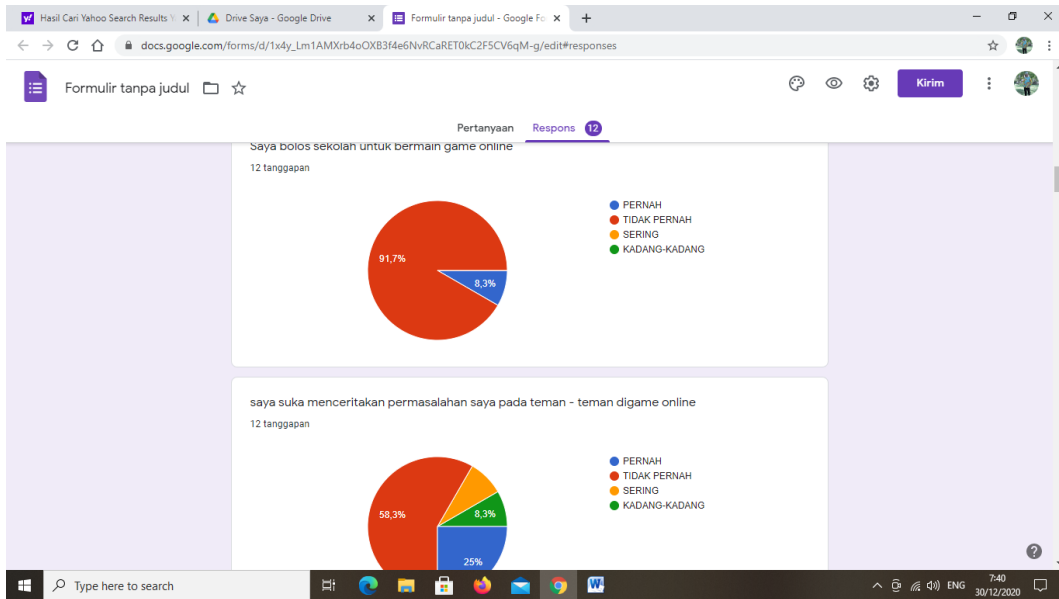
16.	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
17.	Saya merasa puas ketika dapat bermain game online				
18.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
19.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online				
20.	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
21.	Saya bermain game online hingga larut malam				
22.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
23.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game Online				
24.	Saya memilih bermain game online daripada membantu orang tua				
25.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game Online				
26.	saya tidak dapat berkerja maksimal karena sering bermain game online				
27.	<i>Saya bermain game online sampai lupa beribadah</i>				
28.	Saya kurang tidur karena bermain game online				
29.	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				
30.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				

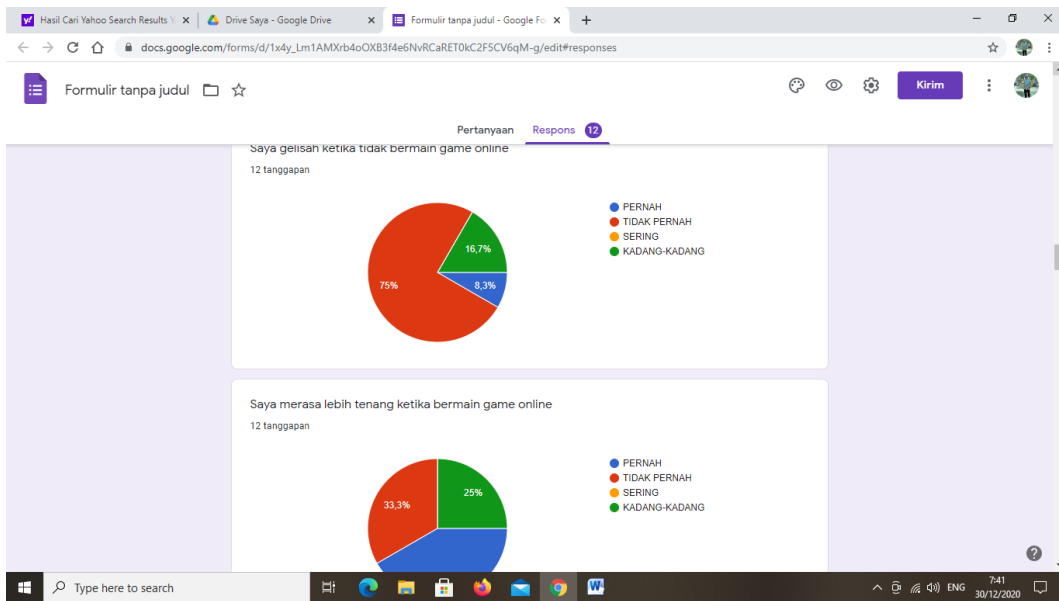
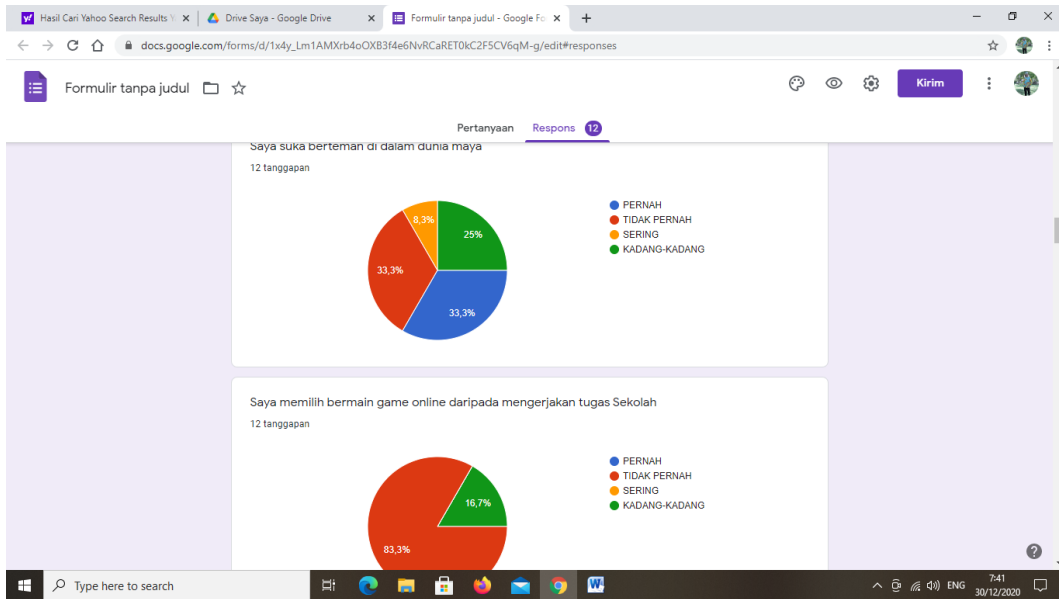
Aitem yang dicetak miring adalah aitem yang tidak valid

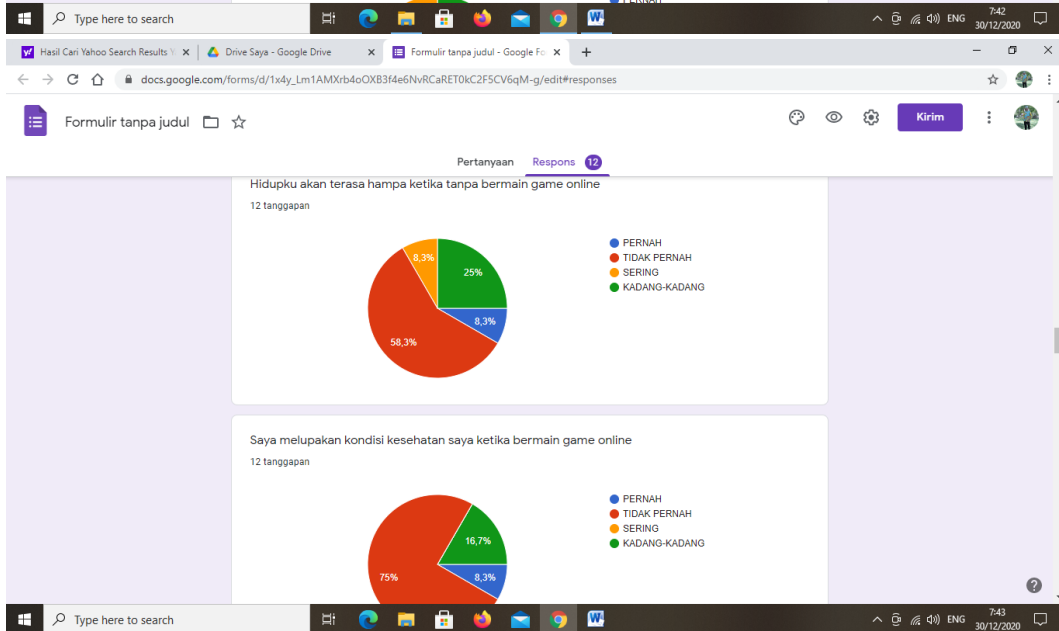
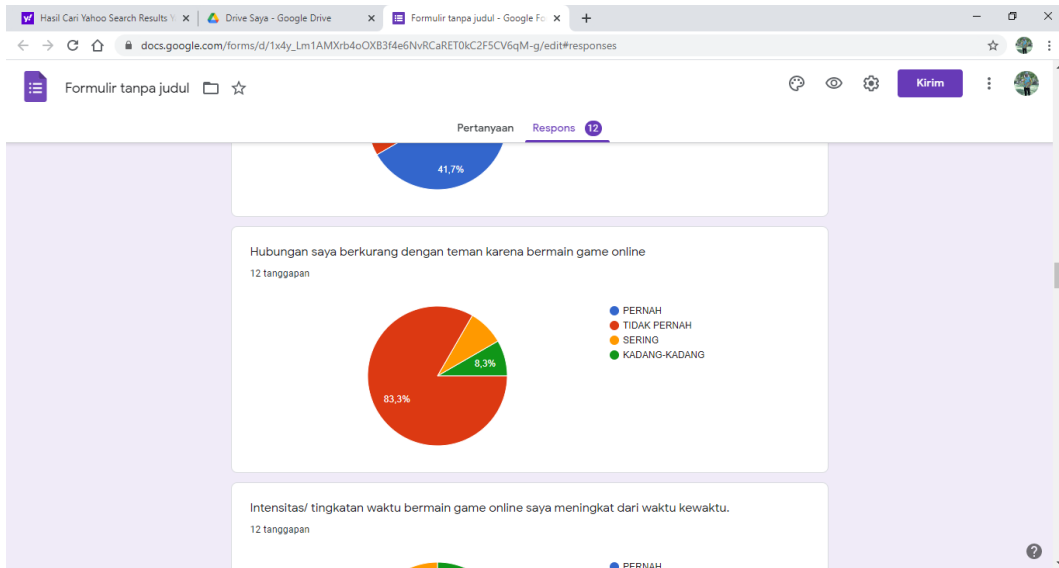
LAMPIRAN V

Hasil Kuesoner

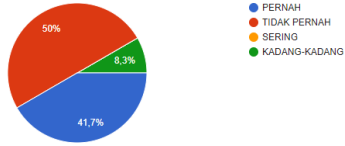




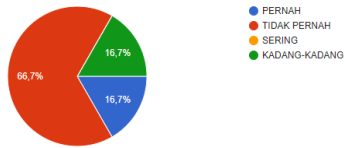




Saya bermain game online sampai lupa makan
12 tanggapan

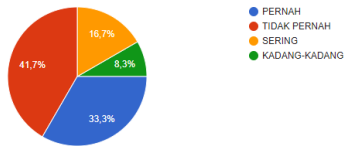


Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online
12 tanggapan



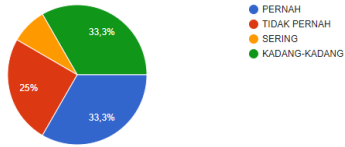
Pertanyaan Respons 12

Saya lupa waktu ketika bermain game online
12 tanggapan



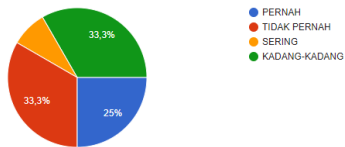
Pertanyaan Respons 12

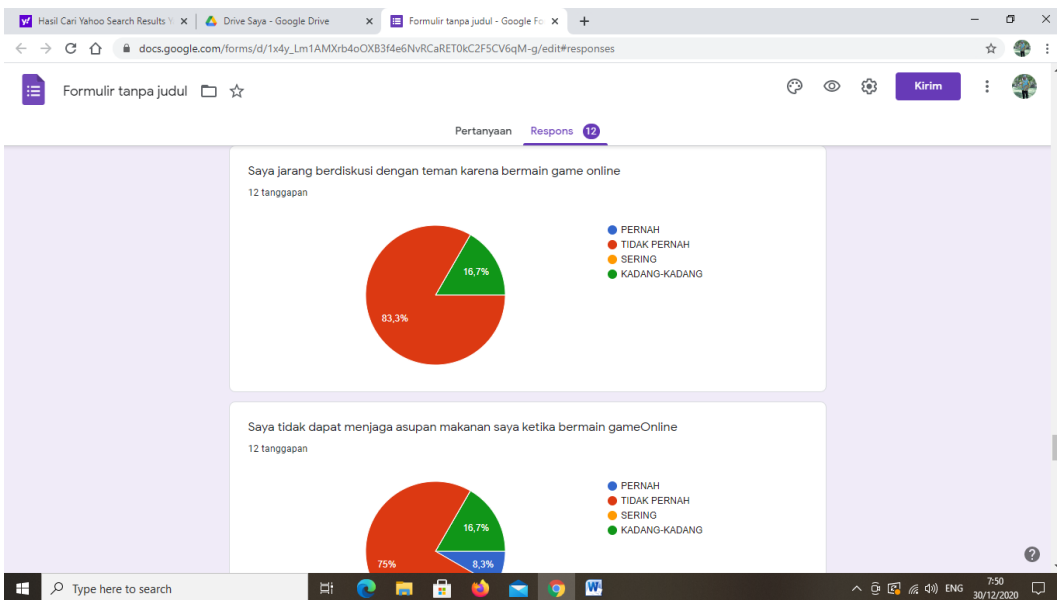
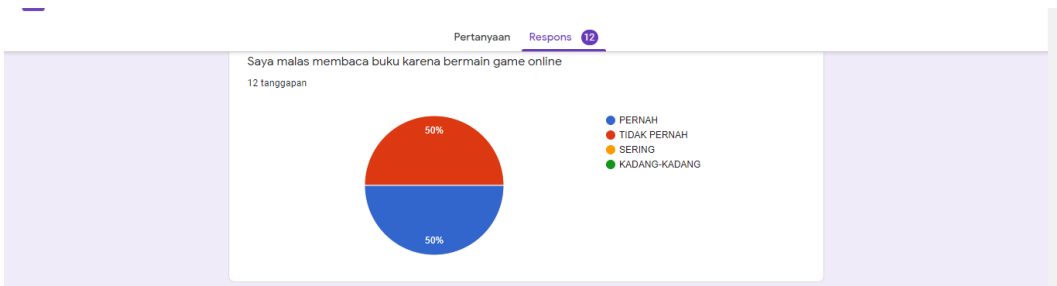
Saya merasa puas ketika dapat bermain game online
12 tanggapan

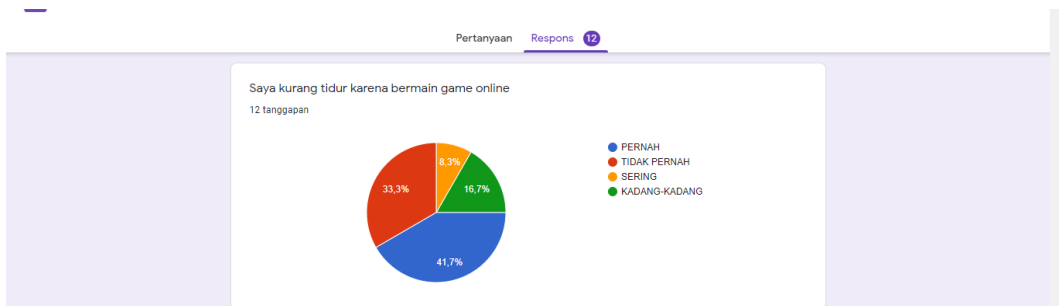
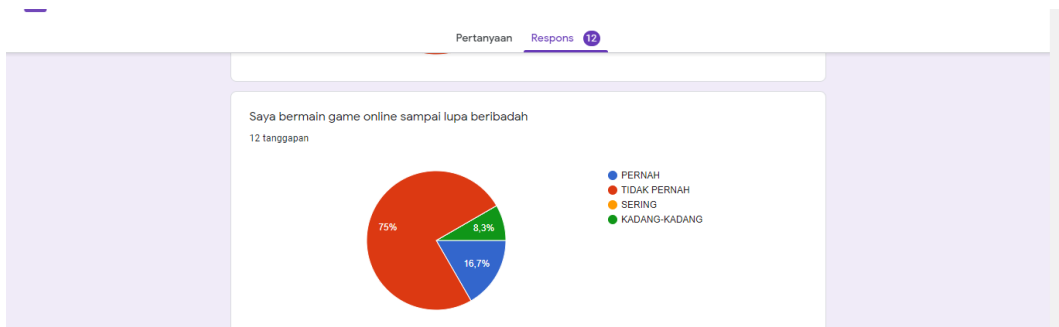
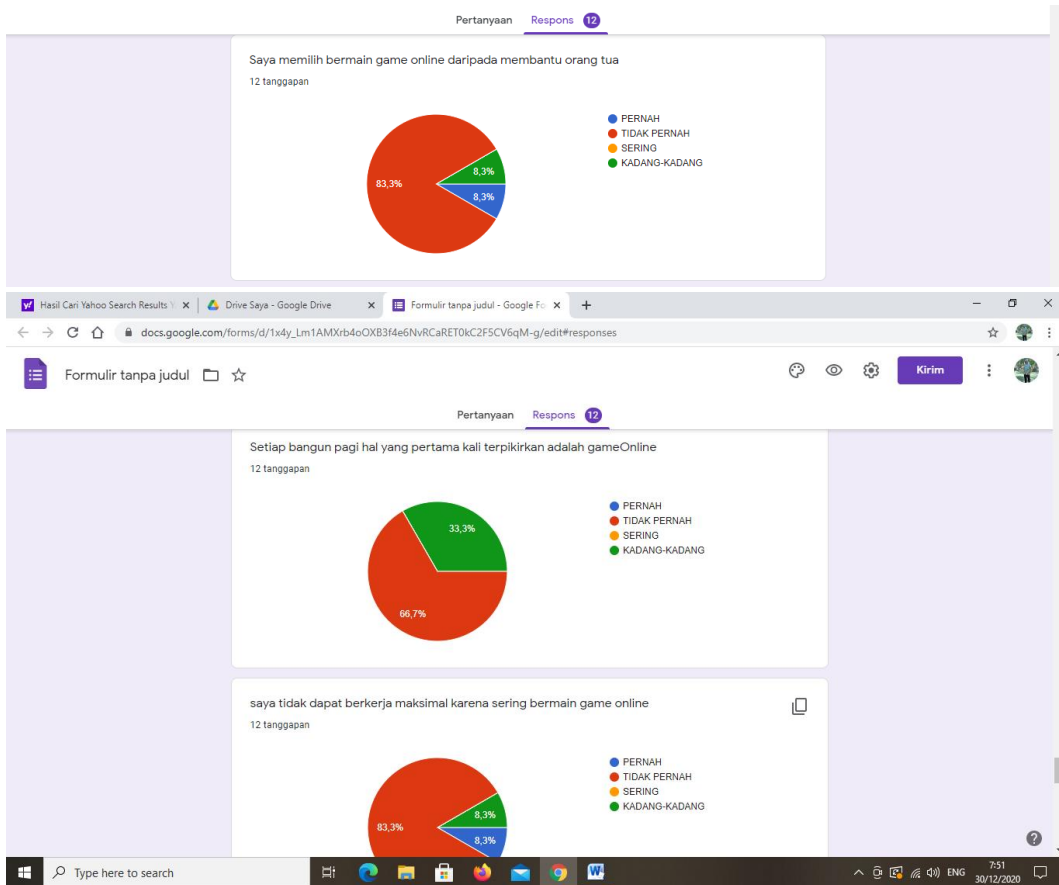


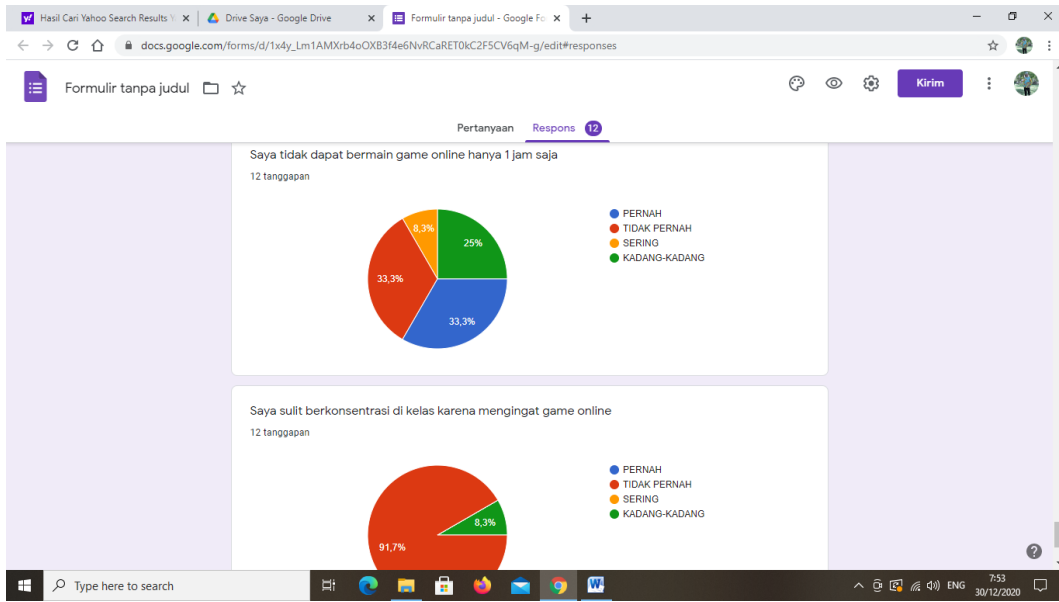
Pertanyaan Respons 12

Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online
12 tanggapan











Lampiran VI
Surat-surat

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN BIRO SKRIPSI Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492 Email: ftk.antasari@gmail.com Web: www.ftk.iain-antasari.ac.id
SURAT KETERANGAN Nomor: 1326/Un.14/III.1.t/pp.00.9/07/2020	
Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:	
Nama	: Muhamad Rahmadianur
N I M	: 170102060401
Jurusan/Prodi	: KI-BKI
Alamat	: Jl.muchran Ali gg.keluarga no.42, Sampit, Kalimantan Tengah
adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:	
DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE DAN UPAYA PENANGANANNYA (STUDI KASUS PADA SISWA SMK MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN)	
Pada Hari/Tanggal	: Rabu, 15 Juni 2020
Tempat	: Googlemeet
Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Banjarmasin, 28 Juli 2020 Ketua,	
 Mahmudah, M.Pd.I NIP. 198708212015032004	

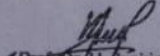


KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 153 TAHUN 2020
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.
- Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan BKPI Tanggal 29 Juni 2020
- MEMUTUSKAN:
- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2019/2020
- Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:
1. Nama : Dr. Hidayat Ma'ruf, M.Pd.
NIP/NUP : 196907301995031004
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat II/IV/b
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi
2. Nama : Mufida Istati M.Pd
NIP/NUP : 198907212015032002
Pangkat/Golongan : Penata/III/c
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Muhamad Rahmadianur
NIM : 170102060401
Jurusan/Prodi : BKPI
Judul Skripsi : Peran Guru BK Dan Orang Tua Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin
- Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 29 Juni 2020
DEKAN,


Prof. Dr. H. Jusriah, M.Pd.
NIP. 19600106198603200

SURAT PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Dampak Negatif Game Online dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus di SMA Negeri 3 Sampit).

Ditulis oleh : Muhamad Rahmadianur

NIM : 170102060401

Jurusan : Bimbingan Konseling dan Pendidikan Islam

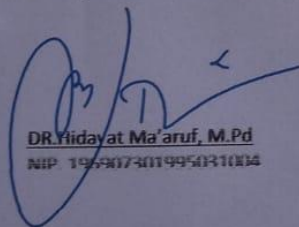
Semester : VII

Alamat : Jl. Muchran Ali Gg. Keluarga No.47, Sampit, Kalimantan Tengah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperti nya, kami dapat menyetujui untuk dilakukan riset.

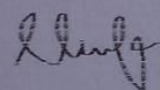
Banjarmasin, 01 Desember 2020

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi



DR. Hidayat Ma'aruf, M.Pd
NIP. 196307301995031004

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan



Mufida Istati, M.Pd
NIP. 198907212015032007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: ftk@uin-antasari.ac.id Web: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B- 3275/Un.14/III.b.1/PP.00.9/11/2020

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menerangkan bahwa :

Nama : MUHAMAD RAHMADIANUR
NIM : 170102060401
Jurusan/Konsentrasi : BKPI

Yang bersangkutan benar telah mengikuti Ujian Komprehensif, yang dilaksanakan pada:

Tanggal : 2 s.d. 12 November 2020

Berdasarkan hasil **Ujian Tertulis (74,00)** dan **Ujian Praktik Keagamaan (84,29)**, yang namanya tersebut di atas dinyatakan **LULUS** dengan Nilai Akhir: **80,17 (A)**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 17 November 2020
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



Dr. Hairul Hudaya, M.Ag
NIP. 197510232006041003



PEMERINTAH KABUPATEN KOTAWARINGIN TIMUR
DINAS PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Jenderal Sudirman Km. 7 Telepon (0531) 21426 SAMPIT

REKOMENDASI

Nomor : 421.3/ *G.B.B.2* /Skrt/2020

Berdasarkan Surat dari Kementerian Agama Republik Indonesia Universitas Islam Negeri Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-4138/Un.14/III.1.t/PP.00.9/10/2020, tanggal Desember 2020 Perihal : Riset dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kotawaringin Timur memberikan rekomendasi kepada :

Nama : **MUHAMMAD RAHMADIANUR**
NIM : 170102060401
Jurusan : KI-BKI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jenjang : Strata 1 (S. 1)
Semester : VII (Tujuh)
Tahun Akademik : 2020/2021
Alamat : Jl.Muchran Ali Gg.Keluarga, No.48 Sampit, Kec.Baamang,
Kab.Kotawaringin Timur Prov.Kalimantan Tengah
Lokasi Penelitian : SMAN 3 Sampit

Judul Skripsi : "DAMPAK NEGATIF GAME ON LINE DAN UPAYA PENANGANANYA (STUDI KASUS PADA SISWA SMA NEGERI 3 SAMPIT)" pada SMA Negeri 3 Sampit.

Dalam upaya mendapatkan hasil yang di maksud, sekolah Saudara menjadi tempat mengadakan observasi/penelitian oleh yang bersangkutan dengan waktu 2 (dua) bulan, terhitung mulai tanggal 14 Desember s/d 14 Februari 2021.

Berkenaan dengan hal tersebut perlu disampaikan bahwa :

1. Agar Saudara membantu/memfasilitasi mahasiswa yang bersangkutan dalam hal pemberian/penyediaan data/bahan dan informasi yang berkaitan dengan obyek observasi/penelitian.
2. Observasi/penelitian dimaksud sebagai bagian dari kegiatan akademik dari Perguruan Tinggi mahasiswa yang bersangkutan, dan hasil Penelitian nantinya dapat menjadi salah satu bahan masukan bagi pihak sekolah dalam pengembangan mutu pendidikan.

Demikian Rekomendasi ini diberikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Sampit
Pada tanggal : 10 Desember 2020

An. Kepala Dinas Pendidikan
Kabupaten Kotawaringin Timur

Kasubag. Penyelenggaraan Tugas Pembantuan



Drs. **WARLMM**

Pejabat Pembina
NIP. 19670408 199303 1 009

Tembusan dengan hormat di sampaikan kepada :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari di Banjarmasin.
2. Kepala SMAN 3 Sampit di Sampit.
3. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4.5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: ftk.antasari@gmail.com Web: www.ftk.iain-antasari.ac.id

SURAT RISET

B- 4138/Un.14/III.1.t/PP.00.9/12/2020

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : MUHAMAD RAHMADIANUR
Nomor Induk Mahasiswa : 170102060401
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Jl.Mucghran Ali Gg.Keluarga, No.48, Sampit,
Kab.Kotawaringin Timur, Kalimantan Tengah
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka
pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi
Sarjana dengan Judul :

**DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE DAN UPAYA PENANGANANNYA (STUDI KASUS
PADA SISWA SMA NEGERI 3 SAMPIT)**

Tempat yang dituju : SMA NEGERI 3 SAMPIT
Barang yang dibawa : Seperangkat alat riset
Lamanya Riset : 2 (Dua) bulan
Dari tanggal : 07 Desember 2020
Sampai dengan tanggal : 07 Februari 2021

Demikian Surat Riset ini diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.



Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,

Dr. Hairul Hudaya, M.Ag
NIP. 197510232006041003

Mahasiswa yang bersangkutan,

MUHAMAD RAHMADIANUR
NIM. 170102060401



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: fk.antasari@gmail.com Web: www.fk.iain-antasari.ac.id

Nomor : B-4138/Un.14/III.1.t/PP.00.9/12/2020
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Riset Dalam Rangka Penyusunan Skripsi
Desember 2020

Yth. **Kepala SMA NEGERI 3 SAMPIT**

Sampit

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : MUHAMAD RAHMADIANUR

N I M : 170102060401

Jurusan : KI-BKI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Alamat : Jl.Muchran Ali Gg.Keluarga, No.48, Sampit. Kab.Kotawaringin Timur,
Kalimantan Tengah

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Hairul Hudaya

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: ftk.antasari@gmail.com Web: www.ftk.iain-antasari.ac.id

Nomor : B-4138/Un.14/III.1.t/PP.00.9/12/2020
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Riset Dalam Rangka Penyusunan Skripsi

Desember 2020

Yth. **Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kota Waringin Timur
Sampit**

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : MUHAMAD RAHMADIANUR
N I M : 170102060401
Jurusan : KI-BKI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl.Muchran Ali Gg.Keluarga, No.48, Sampit. Kab.Kotawaringin Timur,
Kalimantan Tengah

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Hairul Huda

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari;
2. Kepala SMA NEGERI 3 SAMPIT

BIODATA PENELITI



Nama : Muhamad Rahmadianur

Tempat,Tanggal Lahir : Sampit, 24 Juni 1999

Motto Hidup : “Kaum Yang Kecil, Kerdil, Bahkan Terkucil Akan Mampu Menjadi Pembesar Kaum Saat Ia Mau Belajar Dan Memiliki Pengetahuan”

Alamat Asal : Sampit, Kab.Kotawaringn Timur,
Kalimantan Tengah

Alamat Sekarang : Jl.Belitung Darat Gg.Bina Warga, Banjarmasin Timur, Kalimantan Selatan

Status Pendidikan : Mahasiswa Aktif di UIN Antasari Banjarmasin.
Jurusan Bimbingan Konseling dan Pendidikan
Islam

Hobbi : Traveling dan Melakukan Aktivitas Sosial