

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

**OLEH:
MUHAMAD RAHMADIANUR**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2021**

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

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana
Bimbingan Konseling dan Pendidikan Islam

OLEH:

MUHAMAD RAHMADIANUR

170102060401

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
BANJARMASIN
2021 M / 1442 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhamad Rahmadianur

NIM : 170102060401

Tempat/Tgl.Lahir : Sampit, 24 Juni 1999

Jurusan : Bimbingan Konseling dan Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. jika dikemudian hari ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi/makalah dengan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sampit, 28 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,


Muhamad Rahmadianur

PERSETUJUAN

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

Ditulis oleh : Muhamad Rahmadianur

NIM : 170102060401

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S-1)

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Tahun akademik : 2020-2021

Tempat dan tanggal lahir : Sampit, 24 Juni 1999

Alamat : Jl.Muchran Ali, Gg.Keluarga, No.42, RT.20, RW.06, Sampit, Kalimantan Tengah

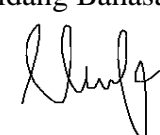
Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujui untuk dipertahankan di depan sidang Tim penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 04 Januari 2021

Pemimbing
Bidang Konten dan Metodologi,


Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik penulisan,


DR. Hidayat Ma'aruf, M.Pd
NIP. 196907301995031004


Mufida Istati, M.Pd
NIP. 198907212015032002

Mengetahui,
Ketua Jurusan,
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin




Fais Fadilah, S.Pd, M.Pd
NIP. 196802031995031002

SURAT PERNYATAAN TELAH SELESAI MEMBIMBING SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : DR. Hidayat Ma'ruf, M.Pd

NIP : 196907301995031004

Pangkat/Gol : Pembina Tingkat I/IV/b

Pembimbing Bidang : Konten dan Metode Penelitian

Menyatakan telah selesai membimbing skripsi mahasiswa/I :

Nama : Muhamad Rahmadianur

NIM : 170102060401

Judul : Dampak Negatif *Game Online* dan Upaya
Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA
Negeri 3 Sampit).


Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Untuk itu mahasiswa dapat mendaftar ujian skripsi

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Banjarmasin, 04 Januari 2021

Tertanda,


DR. Hidayat Ma'ruf, M.Pd
NIP. 196907301995031004

Catatan:

Lembaran ini dikirim kepada Mahasiswa bimbingan dan Mikwa FTK lewat no.hp atau WA

SURAT PERNYATAAN TELAH SELESAI MEMBIMBING SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mufida Istati, M.Pd

NIP : 198907212015032002

Pangkat/Gol : Penata /III/c

Pembimbing Bidang : Bahasa dan Teknik Penulisan

Menyatakan telah selesai membimbing skripsi mahasiswa/I :

Nama : Muhamad Rahmadianur

NIM : 170102060401

Judul : Dampak Negatif *Game Online* dan Upaya
Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA
Negeri 3 Sampit)

Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Untuk itu mahasiswa dapat mendaftar ujian skripsi

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Banjarmasin, 04 Januari 2021

Tertanda,



Mufida Istati, M.Pd
NIP. 170102060401

Catatan:

Lembaran ini dikirim kepada Mahasiswa bimbingan dan Mikwa FTK lewat no.hp atau WA

PENGESAHAN

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


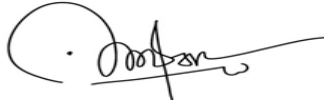

Nama Muhamad Rahmadianur, NIM 170102060401, telah diujikan dalam Sidang
Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin Pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 13 Juli 2021
Dinyatakan : Lulus
Nilai : A

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin

Prof. DR. H. Juairiah, M.Pd
NIP. 196001061986032004

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan
1. DR. Hidayat Ma'ruf, M.Pd (Ketua)	
2. Widya Aris Radiani, S.Psi, M. Psi, Psikolog (Anggota)	
3. Mufida Istati, M.Pd (Anggota)	

ABSTRAK

M.Rahmadianur. 2020. *Dampak Negatif Game Online dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit)*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: (I) DR. Hidayat Ma'aruf, M.Pd (II) Mufida Istati, M.Pd

Penelitian ini berjudul “Dampak Negatif *Game Online*, dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit)”. Penelitian ini dibuat karena peneliti melihat bahwa kemajuan teknologi berkembang dengan pesat sehingga banyak sekali pola kehidupan dimasyarakat yang berubah, salah satu bentuk majunya teknologi adalah munculnya *game online* sebagai salah satu sarana hiburan.

Namun peneliti melihat kemunculan *game online* ini, malah memiliki dampak buruk bagi pemainnya terutama remaja yang telah mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Sehingga penelitian ini akan terfokus pada 3 fokus bahasan yaitu, jenis *game online* dan sistem permainannya, dampak negatif dari bermain *game online*, serta upaya penanganan masalah *game online* di SMA Negeri 3 Sampit. Sedangkan, untuk tujuannya adalah mendeskripsikan 3 fokus bahasan di atas.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan berupa studi kasus pada siswa SMA Negeri 3 Sampit, dan menggunakan jenis pendekatan kualitatif. Peneliti membagikan kuesoner dengan media *google form* kepada kepada 20 orang siswa, namun yang bersedia mengisi kuesoner tersebut hanya 12 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit sebagai responden. Dan setelah dianalisis peneliti dari hasil jawaban responden, peneliti mendapatkan 3 orang siswa SMA Negeri 3 Sampit yang dapat dikategorikan tinggi dalam kecanduan *game online*.

Maka dari itulah, jika *game online* dimainkan secara terus menerus akan mengakibatkan kecanduan dan berdampak negatif pada pemainnya. Harus adanya upaya penanganan yang dilakukan oleh pihak sekolah, yang melibatkan kepala sekolah, guru BK, dan guru bidang studi di SMA Negeri 3 Sampit. Adapun contoh bentuk upaya yang dilakukan seperti, kepala sekolah membuat aturan tentang dilarangnya membawa handphone pada jam sekolah, guru BK melakukan bimbingan klasikal tentang dampak negatif bermain *game online*, konseling individual dan kelompok terhadap siswa yang teridentifikasi kecanduan *game online*, serta guru bidang studi memberikan edukasi tentang bijaksana menggunakan *smartphone*, dan dampak negatif dari kecanduan *game online*.

KATA PERSEMBAHAN

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيمَانِ وَالْإِسْلَامِ. وَنُصَلِّي وَنُسَلِّمُ عَلَى خَيْرِ الْأَنْبَاءِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah yang telah memberi sebaik-baik nikmat berupa iman dan Islam. Salawat dan doa keselamatanku terlimpahkan selalu kepada Nabi Agung Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* beserta keluarga dan para sahabat-sahabat Nabi semuanya.

Allhamdulillah, Berkat pertolongan Allah, dan Kehendak Allah lah, sehingga mengerakkan hati dan jiwa ini, untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di jenjang pendidikan strata satu. Semoga Allah memberkahi tulisan ini sehingga mampu memberikan kemaslahatan untuk orang banyak.

Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, yang senantiasa mendoakan, mendukung, dan selalu memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan. Berkat doa merekalah, Allah berikan kemudahan dan kelancaran kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Tak lupa penulis ucapkan pula terimakasih kepada dosen-dosen BKPI, serta teman-teman yang terlibat, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan kebaikan yang lebih besar.

Dalam penulisan skripsi ini penulis memang teguh motto hidup penulis, sebagaimana motto ini penulis petik dari sebuah nasihat seorang akademisi Islam, Bapak Mohammad Djazman Al-Kindi, Beliau mengatakan “Kaum yang kecil, kerdil, bahkan terkucil akan mampu menjadi pembesar kaum saat dia mau belajar dan memiliki ilmu pengetahuan”.

Selain itu, Penulis berharap dan berdoa kepada Allah, Semoga skripsi penulis ini tidak hanya menjadi sebuah tulisan, namun menjadi salah satu sumbangsih dan ikhitar saya untuk menjadikan diri ini lebih memiliki nilai kebermanfaatan untuk orang banyak. Karena penulis menyakini bahwa setiap perbuatan baik akan tercatat sebagai amal kebaikan pula dihadapan Allah SWT.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۚ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakan dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang di kerjakan.”

(QS.Al Baqarah: 286)

“Kaum yang kecil, kerdil, bahkan terkucil akan mampu menjadi pembesar kaum saat ia mau belajar dan memiliki ilmu pengetahuan”.

(Mohammad Djazman Al-Kindi)

“ Nahkoda yang Handal Tidak di Lahirkan Oleh Lautan yang Tenang, Namun ia Lahir Dari gemuruh Ombak dan Badai Yang Mencekram ”

(Muhamad Rahmadianur)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنُسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَسْتَهْدِيهِ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ وَبَارِكْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ وَمَنْ اهْتَدَى يَهْدَاهُ إِلَى يَوْمِ الْقِيَامَةِ.

Segala puji bagi Allah, kita memuji-Nya dan meminta pertolongan, pengampunan, dan petunjuk-Nya. Kita berlindung kepada Allah dari kejahatan diri kita dan keburukan amal kita. Barang siapa mendapat dari petunjuk Allah maka tidak akan ada yang menyesatkannya, dan barang siapa yang sesat maka tidak ada pemberi petunjuknya baginya. Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan bahwa Muhammad adalah hamba dan Rasul-Nya. Ya Allah, semoga doa dan keselamatan tercurah pada Muhammad dan keluarganya, dan sahabat dan siapa saja yang mendapat petunjuk hingga hari kiamat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Dampak Negatif *Game Online* dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 3 Sampit) tahun akademik 2020/2021. Penulis menyadari bahwa penyusunan 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. Ibu Prof. DR. H. Juairiah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
2. Bapak Haris Fadilah, S.Pd, M.Pd., dan Ibu Nurul Rahmi, M.P.d.,

selaku ketua dan Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling dan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari.

3. Bapak DR. Hidayat Ma'ruf, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi Bidang Konten dan Metodologi dan Ibu Mufida Istati, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan.
4. Bapak DR. Ahmad Syawqi, S.Ag, S.IPI, M.Pd.I., selaku Ketua Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Ibu Laila Rahmawati, S.Ag, S.S., M.Hum., selaku Ketua Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
7. Kepala SMA Negeri 3 Sampit, Bapak Drs. H. Livenur Hasby
8. Guru BK SMA Negeri 3 Sampit, Ibu Uun Budiarti, S.Pd
9. Segenap Guru dan Karyawan SMA Negeri 3 Sampit
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yaitu teman-teman di Jurusan Bimbingan Konseling dan Pendidikan Islam UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2017, serta sahabat-sahabat yang terlibat dalam memberikan bantuan, semangat, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

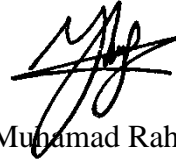
Semoga segala kebaikan yang telah kalian berikan di balas oleh Allah SWT, dengan kebaikan pula. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih

jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran, dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak.

Penulis juga berharap semoga tulisannya ini tidak hanya menjadi tulisan di atas kertas, namun penulis berharap dan berdoa agar tulisan ini mampu memberikan kebermanfaatan untuk pembacanya, dan memberikan kemaslahatan untuk orang banyak .

Banjarmasin, 04 Januari 2021

Penyusun



Muhammad Rahmadianur

NIM. 170102060401

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN TELAH SELESAI BIMBINGAN.....	iv
PENGESAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Definisi Operasional	7
E. Alasan Memilih Judul	8
F. Signifikansi Penelitian	10
G. Penelitian Terdahulu	11
H. Sistematika Penulisan	14
I. Karangka Berpikir.....	15

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian <i>Game Online</i>	16
B. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	18
1. <i>Shooter Game</i>	18
2. <i>Adventure Game</i>	18
3. <i>Action Game</i>	19
C. Faktor-faktor Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	19
D. Dampak <i>Bermain Game Online</i>	21
E. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	24
F. Pengertian Peran.....	28
G. Pengertian Bimbingan Konseling.....	29
H. Pengertian Peran Guru.....	30
I. Pengertian Peran Guru BK.....	33

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	36
	B. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
	C. Data dan Sumber Data.....	37
	D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
	E. Teknik Analisis Data.....	41
	F. Prosedur Penelitian.....	42
	G. Jadwal Penelitian.....	43
BAB IV	LAPORAN HASIL PENELITIAN	
	A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian.....	44
	B. Penyajian Data.....	46
	C. Analisis Data.....	52
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan.....	58
	B. Saran-saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA	61
	LAMPIRAN.....	64
	BIODATA PENULIS.....	98

DAFTAR TABEL

TABEL I	: Hasil Reliabilitas Angket.....	42
TABEL II	: Data, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data.....	43
TABEL III	: Kisi-kisi Angket Penelitian.....	43
TABEL IV	: Katagorisasi Norma Kecanduan <i>Game Online</i>	44

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR I	: Kerangka Berpikir.....	14
GAMBAR II	: Hasil Kuesoner.....	87