

**PERAN GURU BK DALAM MENGATASI SISWA KECANDUAN GAME
ONLINE HIGGS DOMINO (SCATTER) DI SMK N 1 BARUMUN
KABUPATEN PADANG LAWAS**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

LIDIYA SARI HASIBUAN

NIM: 0303182143

SU



IN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

**BIMBINGAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

MEDAN

2022

DISETUJUI DAN DISAHKAN

Pembimbing I Drs. Mahidin, M.Pd NIP. 19580420199403001	Pembimbing II Dr. Afrahul Fadhila Daulai, M.A NIP. 196812141993032001
Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Dr. Nurussakinah Daulay, M.Psi NIP.198212092009122002	Sekretaris Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Alfin Siregar NIP. 198607162015031002
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2022 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN Dr. Mardianto, M.Pd NIP. 196712121994031004	

Nomor : Istimewa Medan, 2022
Lampiran : - Kepada Yth,
Perihal : Skripsi Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat:

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : **Lidiya Sari Hasibuan**
NIM : **0303182143**
Prodi : **Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**
Judul : **Peran Guru BK dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online Higgs Domino (Scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas**

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, Wassalamu'alaikum Wr. Wb

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Drs. Mahidin, M.Pd
NIP. 195804201994031001

Dr. Afrahul Fadhila Daulai, M.A
NIP. 196812141993032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “PERAN GURU BK DALAM MENGATASI SISWA KECANDUAN GAME ONLINE HIGGS DOMINO (SCATTER) DI SMK N 1 BARUMUN KABUPATEN PADANG LAWAS” adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan,

Yang membuat pernyataan,

Lidiya Sari Hasibuan

NIM. 0303182143

UNIVERSITAS ISLAM NEGI
SUMATERA UTARA MEDAN

KATA PENGANTAR

Ungkapan kalimat puja dan puji syukur penulis panjatkan ke khadirat Allah SWT, bahwasanya karena atas ridho dan rahmat-Nyalah penulis dapat menuntaskan penyusunan penulisan skripsi Sarjana Pendidikan. Tidak lupa sholawat kepada junjungan kita nabi Besar Muhammad SAW, semoga kelak kita ditempat yang sama dengan beliau. Penulis menyadari bahwa karya tulis ilmiah ini jauh dari kata kesempurnaan, baik yang berkenaan dengan substansinya maupun tata tulisnya. Oleh karenanya, penulis berharap semoga saja skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi amal baik bagi penulis.

Tuntasnya penyusunan penulisan skripsi ini merupakan satu kesatuan utuh atas kerja keras, kegigihan, kesabaran, dukungan doa, dorongan, dukungan bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Sudah pantas dan selayaknyalah apabila penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berjasa kepada penulis.

Ucapan terima kasih setulusnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada yang terhormat

1. Bapak Prof. Syahrin Harahap, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
2. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
3. Buk Nurussakinah selaku Ketua Jurusan dan Alfin Siregar, M.Pd sebagai Sekretaris Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Universitas islam Negeri Sumatera Utara
4. Bapak Drs. Mahidin, M.Pd dan Dr. Afrahul Fadhila Daulai, M.A selaku Pembimbing I dan II yang telah mengarahkan, membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penyusunan penulisan skripsi mulai dari awal sampai selesai
5. Bapak dan ibu jajaran dosen yang berada dilingkungan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

6. Dan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru BK SMK N 1 barumun yang telah membantu saya dalam proses penelitian sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Terutama ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya, ayahanda tercinta Alm. Nasruddin Hasibuan dan ibunda terkasih Masjuli Nasution atas doa, kasih sayang dan dukungan yang terus mengalir sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi
8. Untuk adek saya satu-satunya MHD. Riki Ardiansyah Hasibuan yang senantiasa mengirimkan doa
9. Untuk sepupu, uwak, nantulang yang telah memberikan saya dukungan dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan perguruan tinggi ini.
10. Untuk Samsudin Batubara, terima kasih telah memberikan dukungan yang tak henti, yang selalu memotivasi, dan telah siap dan selalu ada menjadi tim sukses penulis dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah.
11. Untuk teman-teman kelas BKPI-2 Stambuk 18 terimakasih dalam waktu 4 tahun belajar bersama dan semangat untuk menyelesaikan pendidikan untuk mendapatkan gelar S.Pd
12. Untuk teman saya yang satu kampung Elly, Hotmalina, Sakinah terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan.

Medan,

Penulis

Lidiya Sari Hasibuan

NIM. 0303182143

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas. 2) Untuk mengetahui peran yang dilakukan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas. 3) Untuk mengetahui hambatan dan tantangan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Padang Lawas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru BK. Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi. Sedangkan analisis data dilakukan berdasarkan analisis deskriptif. Adapun hasil penelitian: 1) Penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) ialah awalnya siswa merasa penasaran dan keingin tahuan yang besar dengan game, faktor lingkungan dan teman sebaya. 2) Peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) yaitu guru BK pertama melakukan pemahaman terhadap siswa, guru BK memberikan pengentasan melalui layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan konseling individu dan layanan informasi mengenai bahayanya terlalu sering memainkan game online dan penanganannya. 3) Hambatan dan tantangan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) yaitu siswa yang pasif ketika ditanyai, kurangnya kerjasama dengan orang tua siswa, fasilitas dan waktu yang kurang memadai. Berdasarkan hasil temuan penelitian maka penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) ialah siswa merasa penasaran dan keingin tahuan yang besar, serta faktor lingkungan dan teman sebaya. Peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) yaitu guru BK pertama melakukan pemahaman terhadap siswa, memberikan pengentasan. yaitu melalui layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan konseling individu dan layanan informasi. Hambatan dan tantangan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun Padang Lawas yaitu siswa yang pasif ketika ditanyai, kurangnya kerjasama dengan orang tua siswa, fasilitas dan waktu yang kurang memadai

Kata kunci : Peran Guru BK, Kecanduan Game Online

DAFTAR ISI

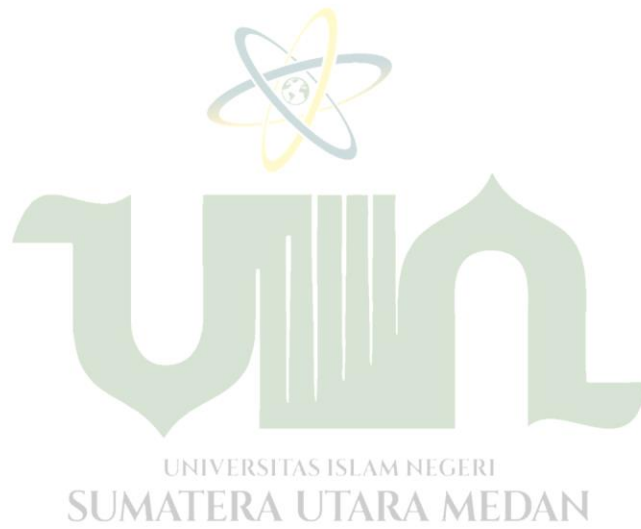
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Kecanduan Game Online	6
2.1.1 Pengertian Kecanduan Game Online	6
2.1.2 Pengertian Game Online Higgs Domino	10
2.1.3 Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online	13
2.1.4 Dampak Kecanduan Game Online	14
2.2 Bimbingan dan Konseling	18
2.2.1 Pengertian Bimbingan dan Konseling	18
2.2.2 Tujuan Bimbingan dan Konseling	20
2.2.3 Fungsi Bimbingan dan Konseling	22
2.2.4 Asas-Asas Bimbingan dan Konseling.....	24
2.3 Peran Guru BK Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online	25
2.4 Penelitian Relevan.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Sumber Data Penelitian	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4 Teknik Analisis Data	41
3.5 Prosedur Penelitian.....	42
3.6 Pengecekan Keabsahan Data	43
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Hasil Penelitian	46
4.1.1 Temuan Umum.....	46
4.1.2 Temuan Khusus	61

4.2 Pembahasan Hasil	68
4.3 Keterbatasa Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75



DAFTAR TABEL

Tabel 3.2	37
Tabel 4.1.4	45
Tabel 4.1.5	45
Tabel 4.1.6	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.2.1.....	10
Gambar 2.1.2.2.....	11
Gambar 2.1.2.3.....	11
Gambar 2.1.2.4.....	12
Gambar 2.1.2.5.....	12
Gambar 3.4.1	41
Gambar 4.1.3	60

