

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T. (2022). *Kecanduan Sekolah*. Jakarta: Segap Pustaka.
- Ardi. (2019). Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online. *EXPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*.
- Basit, a. (2017). *Konseling Islam*. Jakarta: Kencana.
- Dewa Ketut Sukardi, N. K. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartono, J. (2018). *Metode Pengumpulan dan teknik Analisis Data*. Yogyakarta: CV Andi.
- Haryanto, S. (2010). *Bimbingan Konselng di Sekolah*. yogyakarta: Absolute Media.
- Hikmawati, F. (2015). *Bimbingan dan Konseling Prspektif Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khalil, N. (2021). Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Kesilaman*, 261.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal Of Pscology*, 11.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Moleong. L.J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Nurihsan, A. J. (2011). *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Prayitno, A. E. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Raco, J. (2015). *Metode Penenlitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Rahmi, S. (2021). *Bimbingan dan Konseling Pribadi Sosial*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.

- Ramadhani, P. (2021). Unsur Pidana Dalam Game Online Higgs Domino Yang Chip/Koin Di Perjual Belikan Di Tinjau Dari Hukum Pidana Islam dan Hukum Positif. *Juripol*.
- RI, D. A. (2005). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Jumanatul 'Ali-Art.
- Riswandi, A. (2015). Peran Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik di SMKN 2 Palangka Raya. *konseling* .
- Rukaesih A. Molani, U.C. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salahuddin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Salim, S.. (2007). *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka.
- Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawati, Y. (2020). *Deteksi Dini Dan Penanganan* . Surabaya: Airlangga University Press.
- Simbolon, J. W. (2022). Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Patologi Islam. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 70.
- Syamsu Yusuf, J. N. (2011). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, N. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarqawi, A. (2019). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Tarmizi. (2018). *Profesionalisasi Konselor Berwawasan Islami*. Medan: Perdana Publishing.
- Tohirin. (2004). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Tumiyem Tumiyem, D. N. (2018). Program Bimbingan dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018. *Al-Irsyad* 8.

- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Center . *Jom Fisip*, 4.
- Wahyuni, S. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game online. *Jurnal KOPASTA*, 33.
- Yadi, R. (2016). Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menangani Peserta Didik. *JMBK*, 108.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, M. (2019). *Makna Nilai Pappaseng Fenomenologi Konservasi Hutan Kerampung*. Malang: Media Nusa Kreatif.



## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

### **Lampiran I**

#### **Pedoman Observasi**

1. Meninjau secara langsung lokasi penelitian dan kondisi fisik SMK N 1 Barumun Kabupaten Padang Lawas.
2. Meninjau beberapa informasi yang terdapat dalam beberapa pengumpulan dokumen yang didapat dari TU.
3. Dari informasi yang diperoleh dari wawancara dan pengumpulan data dilakukan triangulasi.
4. Meninjau langsung mengenai penyebab kecanduan game online higgs domino (scatter).
5. Mencocokkan data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi.

## Lampiran II

### DAFTAR WAWANCARA

#### A. Wawancara Dengan Guru BK

1. Apakah bapak/ibu pernah menemukan siswa bermain game online higgs domino (scatter) di lingkungan sekolah SMK N 1 Barumun?
2. Apakah ada siswa bapak/ibu yang mengalami kecanduan game online higgs domino (scatter)?
3. Apa penyebab siswa mengalami kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun?
4. Apakah dampak kecanduan game online higgs domino (scatter) bagi siswa di SMK N 1 Barumun?
5. Bagaimana peran bapak/ibu dalam mengatasi siswa kecandua game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun?
6. Apakah ada perubahan pada siswa yang mengalami kecanduan game online higgs domino (scatter)?
7. Apa hambatan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)?

#### B. Wawancara Dengan Siswa

1. Apakah saudara mengetahui game online higgs domino (scatter)?
2. Apakah saudara memainkan game online higgs domino (scatter)?
3. Apa yang membuat saudara tertarik memainkan game online higgs domino?
4. Apakah saudara mengetahui dampak yang di timbulkan game online higgs domino (scatter) ?
5. Apakah saudara menghabiskan waktu anda hanya untuk bermain game online higgs domino (scatter)?
6. Darimana saudara mendapatkan chip/koin untuk bermain game online higgs domino (scatter)?
7. Berapa uang yang anda habiskan sehari untuk membeli chip/koin?
8. Apakah orangtua mengetahui saudara bermain game online higgs domino (scatter)?

9. apakah saudara pernah ketahuan bermain game online higgs domino di lingkungan sekolah SMK N 1 Barumon?

### LAMPIRAN III

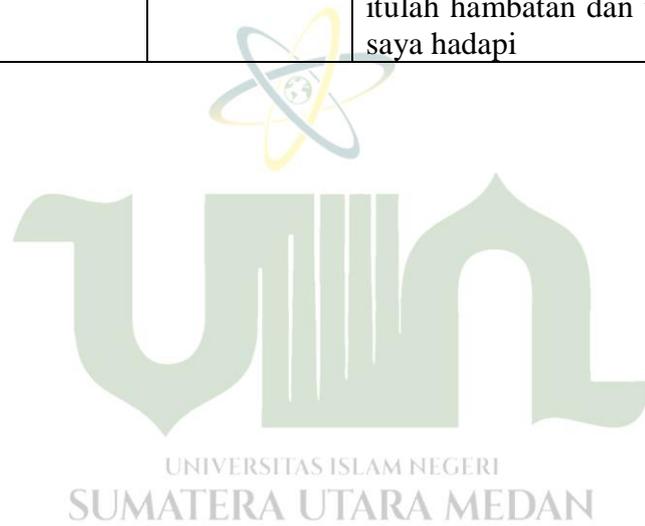
#### Hasil Wawancara Dengan Guru BK

| No | Nama                  | Waktu         | pertanyaan  | Jawaban  |
|----|-----------------------|---------------|---|--|
| 1. | Yuni Ratna Sari,S. Pd | 01 April 2022 | 1. Apa penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)?                 | Penyebab pertama siswa kecanduan game scatter kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktifitas anaknya. Orang tua sekarang tidak terlalu peduli dengan apa yang dilakukan anak yang membuat anak terlalu bebas tanpa adanya teguran. Yang kedua faktor lingkungan, seorang anak sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan. Mungkin orang-orang yang berada disekitarnya mayoritas memainkan game scatter sehingga membuat anak jadi inginkan memainkannya juga sehingga menjadi kecanduan. |
|    |                       |               | 2. Peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) | Peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) yaitu kami sebagai guru bimbingan dan konseling memberikan layanan kepada siswa yang kecanduan game scatter. Guru BK memberikan layanan konseling pribadi di ruangan BK. Tidak hanya itu guru BK juga memberikan layanan informasi tentang bagaimana pemanfaatan HP yang baik supaya tidak terjerumus kepada hal-hal yang dapat merugikan siswa.  |
|    |                       |               | 3. Peran guru BK dalam mengatasi  | hambatan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) yaitu dalam  |

|    |             |               |  |  |
|----|-------------|---------------|--|--|
|    |             |               | <p>i siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)</p>                            | <p>melaksanakan layanan konseling tempatnya kurang efektif dan waktu pelaksanaannya tidak bisa ditentukan. Fasilitasnya masih kurang, kepala sekolah kurang memperhatikan dengan pelaksanaan layanan BK di sekolah. Tantangannya yang saya hadapi, pada saat pelaksanaan layanan dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) siswanya merasa ketakutan, karena ketakutan jadi siswa tidak fokus menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Dan juga pada saat siswa diminta untuk menyuruh orangtuanya menjumpai guru BK, siswa malah menyewa orang lain seperti tukang becak. Begitu juga orangtua yang diminta langsung datang ke sekolah merasa malu ke sekolah karena mereka beranggapan anaknya telah berantam atau bolos sekolah.</p> |
| 2. | Mulki, S.Pd | 04 April 2022 | 4. Hambatan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) | <p>penyebab siswa kecanduan game scatter bisa berawal dari dirinya sendiri, mungkin saja awalnya dia (siswa) merasa bosan karena lagi tidak ada kegiatan. Namun setelah bermain game scatter yang awalnya hanya pengusir rasa bosan menjadi ketagihan memainkannya. Faktor teman sebaya, teman sangat berpengaruh kepada perkembangan siswa. Siswa akan melakukan apa yang dilakukan teman sebayanya karena dia juga penasaran kenapa temannya bermain scatter apa alasannya?sehingga itu membuat siswa memainkannya dan</p>   |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  | kecanduan.   |
|  |  |  | 5. Peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)    | peran yang saya lakukan selaku guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) yaitu memberikan layanan konseling individu, dengan layanan konseling individu guru BK akan mengetahui apa permasalahan yang dihadapi siswa, bagaimana permasalahan itu terjadi, sehingga guru BK dapat memberikan solusi kepada siswa. Kemudian memberikan layanan informasi mengenai dampak buruk dari bermain game online secara berlebihan, apalagi game scatter yang merupakan berbasis judi. Selain berdampak buruk dan juga ini diharamkan oleh agama. Juga terus memberikan nasehat kepada siswa, memberikan motivasi supaya siswa dapat meninggalkan kebiasaan bermain game scatter |
|  |  |  | 6. Hambatan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) | hambatan dan tantangan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) di SMK N 1 Barumun yaitu pertama hambatannya fasilitas BK yang kurang memadai, kepala sekolah kurang memperhatikan tentang fasilitas BK. Terus waktunya tidak dapat ditentukan karena BK tidak masuk dalam roster mata pelajaran. Pelaksanaan layanan hanya dapat dilakukan apabila salah satu guru mata pelajaran ada yang tidak masuk. Tantangannya juga tentu ada misalnya pada saat ingin melaksanakan layanan BK kepada siswa yang mengalami kecanduan game online higgs domino, siswanya malah ada yang tidak hadir, ada yang ketakutan, dan ada juga yang tidak mau terbuka ketika ditanya    |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  | <p>siswa hanya diam saja. Siswa beranggapan siapa yang masuk ke ruangan BK adalah siswa yang akan panggilan orang tua. Ketika kami sebagai guru BK ingin mengadakan kerjasama dengan orang tua siswa, orangtua siswa malah beranggapan anaknya itu bolos, berantam, tidak hadir sekolah, anggapan itulah membuat orangtua siswa malu dan tidak mau datang ke sekolah. Jadi, itulah hambatan dan tantangan yang saya hadapi</p> |
|--|--|--|--|--|



### Hasil Wawancara Dengan Siswa

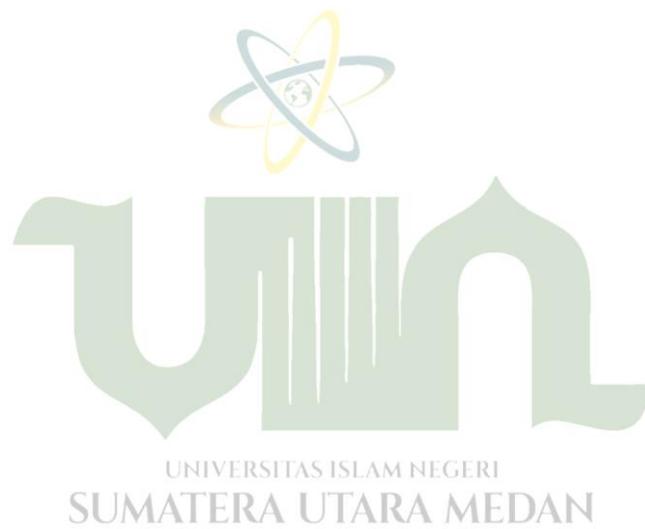
| No | Nama | Waktu    | Pertanyaan  | Jawaban   |
|----|------|----------|---|---|
| 1  | AP   | 05 April | <p>1. Apa yang menyebabkan anda kecanduan game online higgs domino (scatter)?</p> <p>2. Peran apa yang diberikan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)</p> | <p>awal saya tertarik bermain scatter karena saya melihat orang-orang disekitar saya memainkan game scatter. Saya melihat orang-orang yang memainkan game scatter menghasilkan banyak uang. Jadi saya mencoba memainkannya, benar saja saya mendapatkan chip yang bisa diganti dengan uang. Kemudian membuat saya ketagihan dan selalu merasa tidak puas dengan chip yang dihasilkan yang membuat saya menghabiskan waktu bermain game scatter</p> <p>peran yang dilakukan guru BK yaitu memberikan saya layanan konseling individu, dengan layanan yang diberikan saya bebas untuk menceritakan bagaimana saya bisa kecanduan game scatter. Selain itu guru BK juga memberikan layanan informasi kepada saya. Guru BK menjelaskan kepada saya tentang dampak buruk yang ditimbulkan game scatter dan memberikan solusi supaya saya bisa melupakan game online scatter. Kemudian memotivasi saya supaya bisa berubah ke arah yang lebih baik lagi.”</p> |
| 2  | AS   | 05April  | <p>1. Apa penyebab anda kecanduan game online higgs domino (scatter)?</p>   | <p>saya bermain game scatter karena keinginan saya sendiri, saya suka memainkannya karena menghasilkan uang dengan cara menjual chip yang di dapatkan dari hasil putaran scatter. Saya menjadi ketagihan memainkannya karena saya sering mendapatkan uang dari hasil bermain scatter. Setiap waktu saya memainkan putaran scatter di</p>  |

|   |    |          |  |   |
|---|----|----------|--|---|
|   |    |          |  | manapun tempatnya karena berharap mendapatkan rejeki jackpot yang melimpah  |
|   |    |          | 2. Peran apa yang diberikan guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter) | guru BK memberikan layanan konseling individu kepada saya, setelah memberikan layanan konseling individu kepada saya, guru BK memberikan motivasi supaya saya nanti tidak memainkan game scatter lagi karena game scatter lebih banyak rugi daripada untung   |
| 3 | PU | 06 April | 1. Apa penyebab siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)?                                    | saya bermain game scatter awalnya melihat teman-teman saya memainkan game scatter. Disaat kami kumpul mereka asik bermain game scatter. Jadi, saya mulai penasaran kenapa mereka selalu fokus memainkan game scatter. Kemudian saya mencoba download aplikasinya dan saya memainkannya. Ternyata untuk memainkannya harus membeli chip seharga Rp. 70.000/1B. setelah memainkannya saya mendapatkan superwin yang membuat saya makin ketagihan. Saya terus menerus memainkannya berharap mendapatkan hadiah yang lebih banyak sehingga saya lupa waktu. Saya memainkannya tidak tahu tempat di manapun saya berada saya ingin selalu memainkannya karena berharap mendapat hadiah yg banyak |
|   |    |          | 2. Peran guru BK dalam mengatasi siswa kecanduan game online higgs domino (scatter)                    | peran yang dilakukan guru BK yaitu memberikan layanan konseling individu. Layanan yang diberikan guru BK kepada saya begitu baik, saya merasa lebih baik ketika sudah diberikan layanan konseling   |

## **Lampiran IV**

### **Pedoman Dokumentasi**

1. Data tentang sejarah singkat sekolah
2. Data tentang struktur sekolah
3. Data tentang visi dan misi sekolah
4. Data tentang sarana dan prasarana sekolah



**Lampiran V**

**DOKUMENTASI**



**Ruangan KOnseling**



**Ruangan BK**



**kantor BK**



**wawancara Dengan Guru BK**

## Wawancara dengan siswa



SUMATERA UTARA MEDAN





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas

01. Nama : Lidiya Sari Hasibuan
02. NIM/Prodi : 0303182143/BKPI
03. T.T.L : Sibuhuan 05 April 1999
04. Email/No. Hp : [lidiyasarihasibuan@gmail.com](mailto:lidiyasarihasibuan@gmail.com) /082165699797
05. Alamat : LK. I Pasar Sibuhuan
06. Cita-cita : Menjadi Kajur BKPI UIN Sumatera Utara dan Menantu idaman mamakmu
07. Motto : biarlah kita berasal dari kampung, tapi perilaku dan pikran tidak kampungan

### B. Pendidikan

08. SD Negeri 0101 Sibuhuan Tamat Tahun 2011 di Sibuhuan Padang Lawas
09. MTsN Sibuhuan Tamat Tahun 2014 di Sibuhuan Padang Lawas
10. SMA N 1 Barumun Tamat Tahun 2017 di Sibuhuan Padang Lawas
11. S1 UINSU MEDAN 2018-2022

### C. Pengalaman

- 12.
- 13.

### D. Lainnya

- 14.