

**IMPLEMENTASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK  
TERHADAP SISWA TERDAMPAK PENGARUH NEGATIF  
GAME ONLINE (SCATTER) DI SMK NEGERI 2  
KOTANOPAN**

**SKRIPSI**

*“Diajukan untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan”*

**OLEH:**

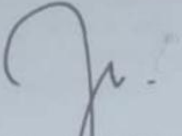

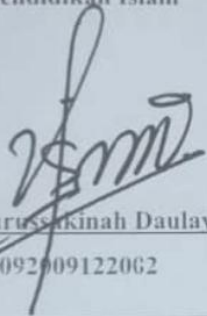


**ANGGINA JAMILAH SIMAMORA**

**NIM : 0303181233**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN  
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN  
ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**

DISETUJUI DAN DISAHKAN

PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
 <u>Abdul Aziz Rusman, M.Si, Ph. D</u> NIP. 197411042005011000	 <u>Drs. Mahidin, M.Pd</u> NIP.195804201994031001
Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  <u>Prof. Dr. Nurussakinah Daulay, M.Psi</u> NIP. 198212092009122062	Sekretaris Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam  <u>Alim Siregar M. Pd.i</u> NIP. 198607162015031002
<p>Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2022</p>  <u>Dr. Mardianto, M.Pd</u> NIP. 196712121994031004	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. 6615683- 6622925, Fax. 6615683,  
Email : Fitk@uinsu.ac.id

SURAT PENGESAHAN

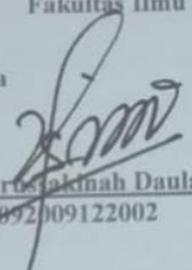
Skripsi ini yang berjudul "Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Siswa Terdampak Pengaruh Negatif Game Online (Scatter) di SMK Negeri 2 Kotanopan" yang disusun oleh Anggina Jamilah Simamora yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

23 November 2022

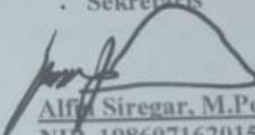
Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

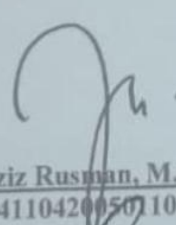
Ketua


  
Prof. Dr. Nurussakimah Daulay, M.Psi  
NIP. 198212092009122002

Sekretaris

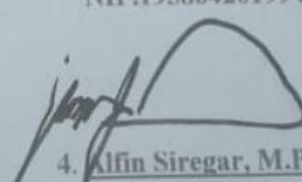
  
Alfin Siregar, M.Pd.I  
NIP. 198607162015031002

Anggota Penguji

  
1. Abdul Aziz Rusman, M.Si, Ph. D  
NIP. 197411042005011000

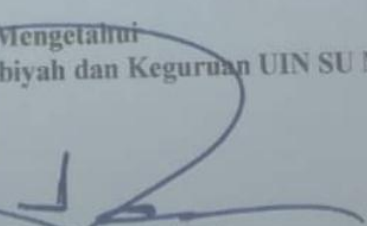
  
2. Drs. Mahidin, M.Pd  
NIP.195804201994031001

  
3. Prof. Dr. Nurussakimah Daulay, M.Psi  
NIP. 198212092009122002

  
4. Alfin Siregar, M.Pd.I  
NIP. 198607162015031002



Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

  
Dr. H. Mardianto, M.Pd  
NIP. 196712121994031004

**SURAT ISTIMEWA**

Medan, September 2022

Nomor : Istimewa Kepada Yth.  
Lam : - Bapak Dekan Fakultas Ilmu  
Tarbiyah  
Perihal : Skripsi Dan Keguruan UIN Sumatera  
Utara

**An. Anggiaa Jamilah Simamora Di**

-Tempat

*Assamu'alaikum Wr.Wb.*

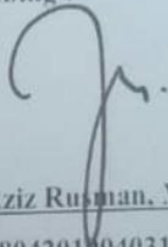
Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswi A.n. Seri Wahyuni yang berjudul "**Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Siswa Terdampak Pengaruh Negatif Game Oniine (Scatter) di SMK Negeri 2 Kotanopan**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

**PEMBIMBING SKRIPSI**

**Pembimbing I**



Abdul Aziz Rusman, M.Si, Ph. D  
NIP.195804201994031001

**Pembimbing II**



Drs. Mahidin, M.Pd  
NIP. 197411042005011000

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggina Jamilah Simamora  
NIM : 0303181233  
Fakultas/jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling  
Pendidikan Islam  
Judul : **Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok  
Terhadap Siswa Terdampak Pengaruh Negatif  
Game Online (Scatter) di SMK Negeri 2 Kotanopan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan skripsi hasil karya saya sendiri. Kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semua telah dijelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, September 2022

Yang membuat pernyataan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN  
**Anggina Jamilah Simamora**  
**0303181233**

## ABSTRAK



**Nama** : Anggina Jamilah Simamora  
**NIM** : 0303181233  
**Fakultas/Jurusan** : FITK/BKPI  
**Judul** : Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Siswa Terdampak Pengaruh Negatif Game Online (Scatter) Di SMK Negeri Kotanopan

---

**Kata Kunci** : Layanan Bimbingan Kelompok, Game Online, *Scatter*

Jenis penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari perilaku yang dapat diamati dari orang-orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif. Maksudnya adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara dekat dengan sekelompok orang/masyarakat/budaya beserta kebiasaan mereka dengan melibatkan diri secara intensif kepada sekelompok orang/masyarakat/budaya dalam waktu tertentu untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebiasaan atau budaya orang tersebut. Artinya dalam penelitian ini penulis harus turut berpartisipasi dalam permainan Higgs Domino Island (Scatter) ini dengan cara memainkan game tersebut.

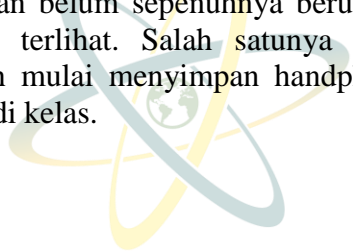
Tujuan penelitian ini untuk mengurangi frekwensi bermain game Scatter anak ketika pembelajaran berlangsung. Subjek dan objek penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru BK dan siswa SMK Negeri 2 Kotanopan Kabupaten Mandailing Natal. Instrumen penelitian adalah wawancara, observasi, dokumentasi.

Layanan bimbingan kelompok merupakan adalah salah satu layanan bimbingan yang diberikan kepada siswa secara bersama-sama atau kelompok agar kelompok itu bisa besar, kuat dan mandiri.

Game online adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Higgs Domino merupakan Game berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai Game, mulai dari domino, kartu, puzzle, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak Chip yang didapat dari kemenangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi Bimbingan Kelompok

sudah diterapkan di SMK Negeri 2 Kotanopan sebagai pencegahan dampak negatif dari game Scatter. Game Online Scatter ini banyak membawa pengaruh yang negatif terhadap diri siswa. Salah satunya adalah kecanduan. Ketika anak/pengguna sudah candu dengan game Scatter ini membuat penggunanya tidak akan mengenal waktu, kapan dan dimanapun, bahkan di dalam kelas sekalipun. Menurunnya sopan santun anak akibat terlalu fokus dengan game yang dimainkannya dan tak jarang pengguna sering mengeluarkan kata-kata kotor ketika memainkan game Scatter ini. Dengan adanya layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam mengurangi frekwensi bermain mereka, sehingga mereka dapat membedakan hal yang baik dan buruk, sisi negatif maupun positifnya. Walaupun perubahan yang terjadi pada pengguna game Scatter di SMK Negeri 2 Kotanopan belum sepenuhnya berubah total, tetapi satu persatu perubahan sudah mulai terlihat. Salah satunya adalah ketika pembelajaran berlangsung siswa sudah mulai menyimpan handphonenya masing-masing dan mengikuti pembelajaran di kelas.



PEMBIMBING I

Abdul Aziz Rusman, M.Si, Ph. D

NIP. 197411042005011000

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



## ABSTRAC

Keywords : Group Guidance Service, Online Game, Scatter

The type of research in this thesis is field research with a qualitative approach, namely research procedures that produce descriptive data in the form of speech or writing from the observable behavior of people. The data collection technique used in this study was participatory observation. The meaning is one method of collecting qualitative data which is carried out by observing closely with a group of people/community/culture and their habits by engaging themselves intensively with a group of people/community/culture within a certain time to gain an in-depth understanding of the habits or culture of the people. This means that in this study the author must participate in the Higgs Domino Island (Scatter) game by playing the game.

The purpose of this study was to reduce the frequency of playing the Scatter game for children during learning. The subjects and objects of this study were the principal, vice principal, BK teachers and students of SMK Negeri 2 Kotanopan, Mandailing Natal Regency.

The research instruments were interviews, observations, and documentation.

Group guidance service is one of the guidance services provided to students together or in groups so that the group can be large, strong and independent.

Online games are games that are connected to an internet connection or LAN so that players can connect with other players who play the same game. Higgs Domino is an android-based game in which there are sites or applications that provide various games, ranging from dominoes, cards, puzzles, and slots which are a means to collect lots of chips obtained from wins.

The results of the study indicate that the implementation of group guidance has been implemented at SMK Negeri 2 Kotanopan as a prevention of the negative impact of the Scatter game. This Scatter Online Game has a lot of negative effects on students. One of them is addiction. When the child/user is addicted to this Scatter game, the user will not know the time, when and anywhere, even in the classroom. The decline in children's manners is due to being too focused on the game they are playing and not infrequently users often use dirty words when playing this Scatter game. The existence of group guidance services can help students reduce the frequency of their play, so that they can distinguish between good and bad, negative and positive sides. Although the changes that have occurred to users of the Scatter game at SMK Negeri 2 Kotanopan have not completely changed, but one by one the changes have begun to be seen. One of them is when the learning takes place students have started to save their cellphones and take part in learning in class.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Ilahi Robbi yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada penulis sehingga diberikan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan proposal skripsi yang berjudul **Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Siswa Terdampak Pengaruh Negatif Game Online (Scatter) Di SMK Negeri 2 Kotanopan**, yang penulis buat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda junjungan alam yang telah membawa umatnya dari jaman kegelapan menuju jaman yang terang benderang. Dialah putra Abdullah buah hati Aminah yakni Muhammad SAW yang semoga kelak kita mendapat syafa'atnya.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Ayahanda Yusnan Simamora dan Ibunda Juli Arnasari yang sangat saya cintai yang sudah memberikan doa, motivasi, dukungan, semangat dan pengorbanan yang tidak ternilai. Senyum kalian yang selalu menginspirasi saya untuk terus berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Syahrin Harahap, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
3. Bapak Dr.Mardianto, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
4. Ibu Dr. Nurussakinah Daulay, M.Psi, selaku Ketua Prodi BKPI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

5. Bapak Dr.Mardianto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik saya.
6. Bapak Abdul Aziz Rusman, M.Si, Ph. D selaku pembimbing skripsi I saya yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Bapak Drs. Mahidin, M.Pd, selaku pembimbing skripsi II saya yang sangat banyak membantu dan memberikan pengarahan, saran dan perbaikan-perbaikan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat saya selesaikan
8. Terkhusus kepada kedelapan kakak saya tercinta Yusni Junita Apriani, Yusni Gustina Avovy Yanthi, Yusni Fadilah, Seri Mei Handayani, Pinta Newari, Nila Rizki Simamora, Rizka Suryani Simamora, Fauziah Nora Simamora dan kedua abang saya Hendra Halomoan Simamora dan Jufri Hanafi Simamora yang telah memberikan semangat dan motivasi selama pengerjaan skripsi ini
9. Bapak dan Ibu Dosen serta staf administrasi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan
10. Bapak Drs. Sabaruddin Ahmad selaku kepala sekolah di SMK Negeri 2 Kotanopan. Ibu Pinta Newari selaku Wakil kepala SMK Negeri 2 Kotanopan, Ibu Leli Wahyuni, S.Pd selaku guru BK di SMK Negeri 2 Kotanopan, siswa/i dan tenaga pendidik serta seluruh personil di SMK Negeri 2 Kotanopan yang telah memberikan bantuan dalam penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan atau skripsi ini.
11. Ucapan terimakasih kepada sahabat dan teman seperjuangan Safrina Wilda Tanjung dan Seri Wahyuni.
12. Ucapan terimakasih terkhususnya kepada Abanganda Baginda Halomoan Nasution yang sudah memberikan motivasi dan dorongan sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.

Terimakasih atas semua pihak yang telah membantu, sehingga dibalas oleh Allah SWT. Dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun dengan baik, peneliti tetap mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca umumnya dan terkhusus bagi peneliti.

Waasalamu 'alaikum Wr. Wb.



Medan, September 2022

Penulis

Anggina Jamilah Simamora

NIM. 0303181233



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1. Game Online .....	7
2.1.1. Pengertian Game Online .....	7
2.1.2. Perkembangan Game Online di Indonesia.....	8
2.1.3. Dampak Game Online Terhadap Siswa .....	8
2.2. Game Hinggs Domino Island (Scatter).....	13
2.2.1. Pengertian Hinggs Domino Island (Scatter) .....	13
2.2.2. Praktik dan Mekanisme Game Hinggs Domino Island (Scatter) .....	15
2.2.3. Hinggs Domino Island dalam Perspektif Islam .....	20
2.3. Layanan Bimbingan Kelompok .....	27
2.3.1. Pengertian Layanan Bimbingan Kelompok .....	27
2.3.2. Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok .....	31
2.3.3. Unsur-Unsur Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok.....	32
2.3.4. Materi Layanan Bimbingan Kelompok.....	33
2.3.5. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok .....	34
2.4. Penelitian Relevan.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
3.1. Pendekatan Metode .....	42
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
3.3. Subjek penelitian.....	42
3.4. Teknik pengumpulan data .....	43
3.5. Analisis Data .....	44

3.6. Teknik penguji Keabsahan Data .....	45
<b>BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>47</b>
4.1. Temuan Umum.....	47
4.1.1. Profil Sekolah.....	47
4.1.2. Letak Geografis .....	47
4.1.3. Sejarah Singkat .....	48
4.1.4. Visi dan Misi .....	49
4.1.5. Struktur Organisasi .....	50
4.1.6. Tenaga Kependidikan .....	51
4.1.7. Rekapitulasi Keadaan Siswa sekolah MA Subulussalam Tahun Pelajaran 2021/2022 .....	53
4.1.8. Sarana dan Prasarana .....	55
4.2. Temuan Khusus.....	55
4.2.1. Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Siswa SMK Negeri 2 Kotanopan.....	57
4.2.2. Dampak Game Online (Scatter) Terhadap Siswa SMK Negeri 2 Kotanopan .....	63
4.3. Pembahasan dan Hasil.....	67
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
5.1. Kesimpulan .....	71
5.2. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DOKUMENTASI</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	15
Gambar 1.2.....	16
Gambar 1.3.....	16
Gambar 1.4.....	17
Gambar 1.5.....	18
Gambar 1.6.....	18



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.....	51
Tabel 4.2.....	54
Tabel 4.3.....	54
Tabel 4.4.....	55
Tabel 4.5.....	60



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN