

**LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK
MENGURANGI KEBIASAAN BERMAIN *ONLINE GAME***

(Studi Deskriptif terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran
2018/2019)

SKRIPSI



Oleh

**Farhan Faturachman
1505464**

**DEPARTEMEN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK
MENGURANGI KEBIASAAN BERMAIN *ONLINE GAME***

Oleh

Farhan Faturachman

S.Pd. UPI, 2020

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling

© Farhan Faturachman

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2020

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

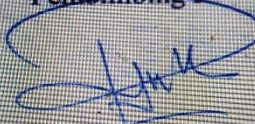
LEMBAR PENGESAHAN

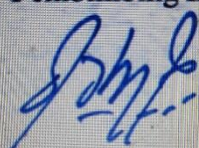
FARHAN FATURACHMAN

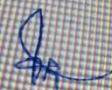
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING UNTUK MENGURANGI
KEBIASAAN BERMAIN *ONLINE GAME*

(Studi Deskriptif Terhadap Siswa SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran
2018/2019)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Yusi Riksa Yustiana, M.Pd.
NIP. 1966011151991023001

Pembimbing II

Dadang Sudrajat, M.Pd.
NIP. 196808281998021002

Mengetahui
Ketua Departemen PPB FIP UPI

Dr. Nandang Budiman, S.Pd, M.Si.
NIP. 197162191998021001

ABSTRAK

Farhan Faturachman (2020). Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain *Online Game* (Penelitian Deskriptif pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2018/2019).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan munculnya berbagai macam *online game* sehingga menyebabkan kekhawatiran di berbagai pihak bahkan jika dibiarkan terus menerus akan mengarah pada perilaku kecanduan dan dapat berdampak negatif terhadap remaja. Penelitian untuk mengetahui kecenderungan umum kebiasaan bermain *online game*. Desain penelitian yang digunakan adalah survei dengan metode survei deskriptif dan melalui pendekatan kuantitatif. Partisipan penelitian adalah populasi peserta didik kelas VIII SMP 40 Negeri Bandung Tahun Ajaran 2019/2020. Data diperoleh dari hasil penyebaran instrumen berupa angket mengenai kebiasaan bermain *online game* siswa. Hasil menunjukkan kebiasaan bermain *online game* siswa secara keseluruhan berada pada kategori *tinggi*. Siswa memiliki keinginan bermain yang *tinggi*. Artinya siswa memerlukan layanan bimbingan dan konseling untuk membantu mengurangi kebiasaan bermain *online game*. Rekomendasi penelitian ditunjukkan kepada pihak sekolah, guru bimbingan dan konseling serta peneliti selanjutnya.

Kata Kunci : Layanan Bimbingan dan Konseling, kebiasaan, *online game*

ABSTRACT

Farhan Faturachaman (2020). Guidance and Counseling Services to Reduce Online Game Habits (Descriptive Research in Class VIII Students of SMP Negeri 40 Bandung Academic Year 2018/2019).

This research is based on the rapid development of science and technology with the advent of various online games thus causing concern on various parties, even if left continuously will lead to addictive behavior and can have a negative impact on adolescents. Research to find out the general trends of playing online games. The research design used was a survey with descriptive survey methods and through quantitative approaches. The research participants were the population of eighth grade students of SMP 40 Bandung in 2019/2020 Academic Year. Data obtained from the distribution of instruments in the form of a habit of playing online student games. Showing the habit of playing online games as a whole is in the high category. Students have a high desire to play. This means students need guidance and counseling services to help reduce the habit of playing online games. Research recommendations are addressed to schools, guidance and counseling teachers and subsequent researchers.

Keywords: Guidance and Counseling Services, habits, online games

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| ABSTRAK | i |
| <i>ABSTRACT</i> | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | iv |
| DAFTAR IS | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN | vii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penelitian | 1 |
| B. Identifikasi dan Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| E. Skruktur Organisasi Skripsi | 7 |
| BAB II KEBIASAAN BERMAIN <i>ONLINE GAME</i> DAN BIMBINGAN PRIBADI | |
| A. Konsep Dasar Bermain | 8 |
| B. <i>Online Game</i> | 17 |
| C. Kebiasaan | 23 |
| D. Pengukuran Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> | 29 |
| E. Upaya Mencegah Kebiasaan Menjadi Kecanduan | 30 |
| F. Bimbingan dan Konseling | 32 |
| G. Rancangan Bimbingan dan Konseling | 41 |
| BAB III Metode Penelitian | |
| A. Desain Penelitian | 43 |
| B. Partisipan | 43 |
| C. Populasi dan Sampel | 43 |
| D. Instrumen Penelitian | 44 |
| E. Uji Coba Instrumen Penelitian | 48 |
| F. Teknik Analisis Data | 51 |
| G. Langkah-langkah Pengembangan Layanan BK | 55 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 56 |
| B. Pembahasan | 75 |
| BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI | |
| A. Simpulan | 82 |
| B. Rekomendasi | 83 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 3.1 | Jumlah Populasi Penelitian | 42 |
| Tabel 3.2 | Kisi-kisi Instrumen Kebiasaan <i>Online Game</i> | 45 |
| Tabel 3.3 | Hasil Uji Validitas Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> | 47 |
| Tabel 3.4 | Kriteria <i>Unimensionality</i> | 48 |
| Tabel 3.5 | Kriteria Reliabilitas Instrumen (Nilai <i>Alpha Cronbach</i>)..... | 48 |
| Tabel 3.6 | Kriteria Nilai <i>Person Reliability</i> dan <i>Item Reliability</i> | 49 |
| Tabel 3.7 | Reliabilitas Instrumen Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> | 49 |
| Tabel 3.8 | Kriteria Penskoran Instrumen Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> | 50 |
| Tabel 3.9 | Kategori Skala Kebiasaan Bermain <i>online game</i> | 51 |
| Tabel 3.10 | Karakteristik Prilaku Antara Kebiasaan <i>Strong Habit</i> dan <i>Weak Habit</i> dalam Bermain <i>Online Game</i> | 51 |
| Tabel 4.1 | Waktu Bermain <i>Online Game</i> | 54 |
| Tabel 4.2 | Durasi Bermain <i>Online Game</i> | 54 |
| Tabel 4.3 | Alasan Bermain <i>Online Game</i> | 55 |
| Tabel 4.4 | Kategori Kebiasaan Bermain <i>online game</i> | 56 |
| Tabel 4.5 | Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 .. | 56 |
| Tabel 4.6 | Kecenderungan Optimisme per Dimensi pada Subjek Intervensi berdasarkan Pengukuran Baseline (A) | 66 |
| Tabel 4.7 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Keinginan untuk Bermain (<i>salience</i>) | 57 |
| Tabel 4.8 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Peningkatan Waktu Bermain | 58 |
| Tabel 4.9 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Perasaan tidak Menyenangkan | 59 |
| Tabel 4.10 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Kehilangan Kontrol | 59 |
| Tabel 4.11 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Pengulangan | 60 |
| Tabel 4.10 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Timbul Masalah Negatif | 61 |
| Tabel 4.11 | Tingkatan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Aspek Kepuasan | 61 |
| Tabel 4.12 | Deskripsi Kebutuhan Siswa Berdasarkan Kecenderungan Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Siswa SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 | 71 |
| Tabel 4.13 | Pengembangan Tema Layanan Dasar Bimbingan Pribadi untuk Mengurangi Kebiasaan Bermain <i>Online Game</i> Siswa Kelas VIII SMP 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 | 74 |
| Tabel 4.14 | Rencana Pelaksanaan BK untuk Mengurangi Kebiasaan <i>online game</i> .. | 76 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran A | |
| Administrasi Penelitian | |
| Surat Keterangan Pengangkatan Dosen | 85 |
| Surat Rekomendasi Uji Plagiat | 86 |
| Lembar Bimbingan Skripsi | 88 |
| Surat Rekomendasi Sidang | 91 |
| Surat Permohonan Peminjaman Instrumen | 92 |
| Surat Permohonan Judgement | 93 |
| Surat Hasil Judgement | 94 |
| Lampiran B | |
| Instrumen Penelitian | |
| Angket Instrumen Penelitian | 100 |
| Lampiran C | |
| Pengolahan Data | |
| Program Bimbingan dan Konseling | 104 |
| RPL | 115 |
| Uji Validitas | 188 |
| Uji Reliabilitas | 189 |
| Item Map | 190 |
| Nilai Rasch Measure | 191 |
| Lampiran D | |
| Dokumentasi | |
| Dokumentasi Penelitian | 197 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abin, S. (2003). *Psikologi Kependidikan. Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung:Rosda.
- Abu, A & Abu, Rohani. (1991). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmadi, A & Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bhineka Cipta.
- Amti, Erman & Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Padang. Jurusan Bibingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Angela. (2013). *Online Game: Game Online Terhadap Motivasi Belajar*. eJournal Ilmu Komunikasi [Online]. Vol. 1 (2). Tersedia: www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id.
- Azzet & Muhaimin, A. (2013). *Bimbingan & Konseling di Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Balitbang. (2006). *Panduan dan Pengembangan Diri: Pedoman untuk Satuan Pendidika Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP dan PUSBANGKURANDIK.
- Depdiknas (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum.
- Departemen Pendidikan Nasional (2007). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Bandung: Jurusan Psikologi Pendidikan FIP UPI Bandung Bekerjasama dengan PB. ABKIN.
- Dewa, Ketut, Sukardi (2008). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziawati (2015). *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok*. Universitas Ahmad Dahlan. Vol 4 (2).
- Hallen, A. (2002). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Hatmono. (2017). *Permainan dan Jenis-jenis Bermain* [ONLINE]. Diakses pada hari jumat, 18 Juli 2019. www.gudangmakalah.com.

Hurlock, Elizabeth. (1994). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.

Heryadi, M. (2016). *Cara Mencegah Kecanduan Online Game pada Pelajar* [Online]. Diakses pada hari rabu, 17 Juli 2019 di <https://www.kompasiana.com/darwinmulya/580cebc2927e613e2a8c4b42/cara-mencegah-kecanduan-game-online-pada-pelajar>

Hovart, Arthur, T. (1990). *Coping with addiction*. [Online]. Tersedia; <http://cts.com/babtsmrt/coping/html>. Diakses pada 3 september 2019.

Ipah Saripah. (2006). ”*Program Bimbingan untuk Mengembangkan Perilaku Prosocial Anak*”. Tesis pada Program Pasca Sarjana UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (2014). *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia* [Online]. Diakses pada hari senin, 1 April: https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media

Lee, & Cheung. (2013). *Problematic use of massively multiplayer online games: Scale development and validation*. Hong Kong: Hong Kong Baptist University.

Lesmana, W. (2017). *Modul PDE Disorder* [Online]. Diakses pada hari sabtu, 18 Mei: <https://docplayer.info/47559380-Modul-mengatasi-kecanduan-permainan-daring-elektronik-pde-disorder-layanan-bimbingan-sosial-bagi-siswa.html>

Macmillan. (2011). *Game online with the addiction* [Online]. Tersedia: <http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/game>. Diakses pada 23, July 2019.

[Mayke, Sugianto. \(1995\). *Bermain, Mainan & Permainan*. Jakarta; Dirjen Pendidikan Tinggi.](#)

Moree, Cheryl .(2004).”*Comprehensive Developmental School Counseling Program*” dalam *Professional School Counseling : A Handbook of Theories, Program & Practices*. Ed. Erford, Bradley T. Austin – Texas : CAPS Press.

Muro, James J & Kottman, T. (1995). *Guidance and Counseling In The Elementary and Middle School : A Practical Approaches*. USA: Wm. C Brown Communication, Inc.

- Nurihasan, J. (2005). *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurihsan, Juntika. (2003). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Mutiara.
- Pasha, R. (2019). *Dampak Positif Bermain* [Online]. Diakses pada jumat, 18, Juli 2019. www.cermati.com.
- Pitaloka (2013). *Perilaku konsumsi game online pada pelajar (Studi frnomenologi tentang perilaku game online pada pelajar dikelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Jurnal: Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant. Vol. 3(1).
- Prayetno, dkk. (2004). *Pedoman Khusus Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Depdiknas.
- Prayitno, Amti & Erman. (1999). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Remaja Rosdakarya.
- PUSKUR. (2002). *Panduan Pelayanan BK Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kurikulum.
- Roger, Caillois. (2001). *Man, Play and Games*. Illinois: University of Illinois.
- Rohan. (2009). *Game Station-Indonesia's Best selling Magazine*. Open Beta. Jakarta.
- Riska, Wulan, Dkk. (2004). *Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa* [Online]. Vol. 13 (03). Tersedia: www.scribd.com [5 Februari 2019].
- Sciarra, D., T. (2004). *School Counseling ; Foundation and Contemporary Issues*. Belmont USA: Brooks/ Cole - Thomson Learning.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R.a E., Greenfield, P.M., Gross, E. F. (2000). *The impact of home computer use on children's activities and development*. Children and computer technology, Vol. 10 (2).
- Sukardi & Kusumawati. (2008). *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, S., N. (2003). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: ROSDA.

- Sukmadinata. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surya, M. (1996). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Publikasi Jurusan PPB-FIP UPI Bandung.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. [Online]. Vol. 1 (1). Tersedia: www.scribd.com [12 Januari 2019].
- Tenjasaputra, Mayke, S. (2001). *Bermain, Mainan & Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Widoyoko, Eko, Putro (2014). *Penilaian hasil pembelajaran disekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta; Penerbit Andi.
- Winkel. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Wood, W. & Neal, D.T. (2007). *A new look at habits and the habit-goal interface*. *Psychological Review*, Vol. 114(4).
- Yee, N. (2002). *Understanding addiction*, [Online]. Diakses pada 1 april, 2019 di <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home/htm>.
- Yee, Nicholas. (2002). *Ariadne-understanding MMORPG addiction*. [Online]. Tersedia: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. Diakses pada 3, september 2019.
- Young. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. *Jurnal: The American Journal of Family Therapy*. Vol. 30.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda.
- Yusuf, Syamsu. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, Syamsu (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yusuf, S. & Nurihsan, J., A. (2008). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Kerjasama Program Pasca Sarjana UPI dengan PT Remaja Rosdakarya.

Yusuf, Syamsu & Juntika, Nurihsan. (2011). *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.