

**PELAKSANAAN TEKNIK KONSELING BEHAVIORAL DALAM
MENGATASI PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP SANTRI DI
PESANTREN MODERN DATOK SULAIMAN BAGIAN PUTRA PALOPO**

SKRIPSI

Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos) pada program Studi Bimbingan Konseling Islam
(BKI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo



IAIN PALOPO

Oleh :
Arwinda
16.0103.0026

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM (BKI)
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
INSTRITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

PALOPO

2020

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Arwinda
NIM : 16 0103 0026
Fakultas : Ushuluuddin, adab dan dakwah
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 10 Agustus 2020
Saya membuat pernyataan,



NIM : 16 0103 0026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral dalam Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Santri di Pasentren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo”. Yang ditulis oleh Arwinda, NIM 16.0103.0026, mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palopo, yang di munaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 01 September 2020 bertepatan dengan 13 Muharram 1442 H, telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 01 Oktober 2020

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------------------------------|-------------------|---------|
| 1. Dr. Masmuddin, M.Ag. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Dr. Efendi P. M.Sos.I | Penguji I | (.....) |
| 4. Syamsudarni, S.Pd.I., M.Ed | Penguji II | (.....) |
| 5. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I | Pembimbing I | (.....) |
| 6. Wahyuni Husain, S.Sos., M.I.Kom | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

Dekan FUAD IAIN Palopo,

Dr. Masmuddin M.Ag
NIP. 19600318 198703 1 004

Ketua Program Studi BKI,

Dr. Subekti Masri M.S.Sos.I
NIP. 19790525 200901 1 018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Berjudul : Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral dalam Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Santri di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo

Yang ditulis oleh :

Nama : Arwinda
Nim : 16. 0103. 0026
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

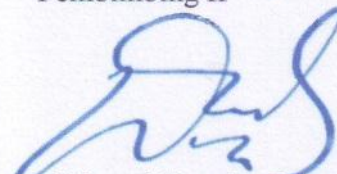
Palopo, Agustus 2020

Pembimbing I



Dr. Baso Hasyim M. Sos. I
NIP. 19701217 199803 1 009

Pembimbing II



Wahyuni Husain, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19800311 200312 2 002

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral dalam Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Santri di Pasantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo” oleh Arwinda Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Program Studi Bimbingan Konseling Islam di bimbing oleh bapak Dr. Baso Hasyim M.Sos.I selaku pembimbing utama dan ibu Wahyuni, S.Sos. M.I.Kom selaku pembimbing kedua.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan dari perilaku santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo yang semakin memperlihatkan perubahan pada sikap dan perilaku yang di sebabkan oleh game online yang ditandai dengan banyaknya pengaruh yang dihasilkan yang tidak sesuai dengan norma-norma agama seperti berbohong, bolos kelas, dan sebagainya baik di lingkungan sekolah maupun asrama dan lingkungan sosial lainnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dari teknik konseling behaviorial dalam menangani pengaruh bermain game pada santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang keberhasilan dari teknik behavioral konseling yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi pengaruh bermain game pada santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo. Adapun fokus penelitian ini ditujukan kepada santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo yang memperlihatkan sikap dan perilaku yang tidak wajar.

Penulisan ini dikembangkan dengan berorientasi pada pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Berlandaskan metode tersebut hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik konseling behaviorial memiliki pengaruh dalam menangani pengaruh bermain game online di kalangan santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo, dengan hasil akhir menunjukkan bahwa nilai t hitung $>$ tabel dari eksperimen pretest dan pos test sebesar $15.536 > 1,668$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh teknik konseling behavioral terhadap masalah pengaruh game online pada santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo. Dari hasil penelitian ini juga memberikan gambaran tentang dampak dari pengaruh game online yang sangat jelas untuk itu diperlukan konseling behavioral sebagai salah satu sarana bagi guru dan santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo dalam berkomunikasi serta melindungi santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo dari *addictive* guna mencapai tujuan pendidikan serta kemerdekaan hidup bagi para generasi bangsa.

Kata Kunci : *Teknik Konseling Behavioral dan Pengaruh Game Online*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Masalah Pengaruh *Game Online* Terhadap Santri di Pasantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat serta salam tak lupa pula kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana sosial pada bidang Bimbingan dan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Dr. Masmuddin M.Ag. selaku dekan fakultas Ushuluddin, adab dan dakwah IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ushuluddin, adab dan dakwah IAIN Palopo.

3. Dr. Subekti Masri M.S.Sos.I. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Baso Hasyim M.Sos.I dan Wahyuni Husain, S.Sos., M.I.Kom. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Efendi P. M.Sos.I. dan Syamsudarni, S.Pd.I., M.Ed. selaku Penguji I dan penguji II yang telah memberikan koreksi serta bimbingan masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala SMA Pasantren Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo , beserta Guru-Guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian
8. Santri SMA Pasantren Datok Sulaiman Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Terkhusus kepada kedua orang tua Penulis ayahanda Amiruddin dan ibunda Fatmasari , yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan

mendoakanku. Mudah-mudahan Allah swt. Memberikan umur yang panjang untuk kita semua dan tetap menjadi manusia yang beriman.

10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo angkatan 2016 yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

11. Terkhusus kepada semua teman seperjuangan saya di kelas BKI.A angkatan 2016 yang telah membantu dan memberikan semangat kepada saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

12. Tak lupa untuk teman-teman saya. Mutiara, Filsiani, Aupriwanti, Ricky, Suryat dan semua Teman-Teman BEM FUAD IAIN Palopo.

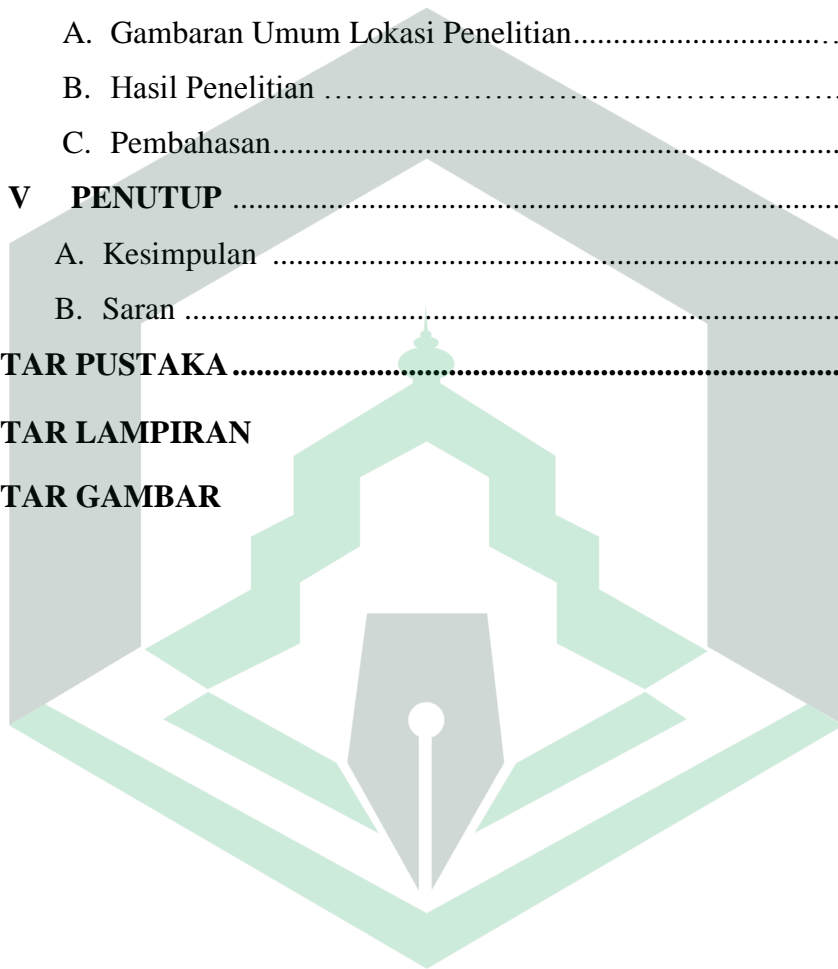
Palopo, Agustus 2020

Arwinda
NIM : 16 0103 0026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
PERSETUJUAN PEMBIMBING	4
LEMBAR PERNYATAAN	5
ABSTRAK	6
PRAKATA	7
DAFTAR ISI.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang.....	12
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Hipotesis	17
D. Tujuan Penelitian.....	17
E. Manfaat Penelitian	17
F. Defenisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Penelitian	18
G. Penjabaran Prosedur Penelitian	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	24
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	24
B. Landasan Teori.....	27
C. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Data dan Sumber Data	36
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian	37

D. Populasi Dan Sampel.....	37
E. Teknik Pengumpulan data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknik Analisis dan Pengelolaan Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
B. Hasil Penelitian	48
C. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR GAMBAR	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai game online.

Game Online merupakan salah satu dari sekian banyaknya produk yang hadir dari perkembangan pesat teknologi. Semakin berkembangnya teknologi, pergeseran budaya di masyarakat pun terasa semakin kental. Sebelum permainan elektronik ini dikenal di masyarakat luas, santri-santri sampai remaja cenderung meramaikan permainan tradisional sebagai sarana hiburan. Dulu, kita masih mengenal jenis permainan engrang dan petak umpat. Namun, lambat laun permainan tersebut semakin jarang ditemui di tengah-tengah masyarakat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari masa ke masa telah membawa perubahan bagi generasi muda. Kehadiran *game online* telah membawa dampak yang cukup besar terutama pada perkembangan santri dan jiwa seseorang. Meski bentuk sosialisasi antara sesama pecinta game dinilai amat baik, *game online* membuat para pemainnya terisolasi dari kehidupan sosial dan

lebih asyik sendiri dengan dunianya.¹ Dalam proses perkembangan sosial, santri dengan sendirinya mempelajari proses penyesuaian diri dengan lingkungannya, baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Perkembangan sosial individu tergantung pada kemampuan individu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta keterampilan mengatasi masalah yang dihadapinya. Masa remaja sangat potensial dan dapat berkembang ke arah positif maupun negatif. Apalagi, remaja senantiasa ingin selalu seiring sejalan dengan trend yang sedang berkembang dalam masyarakat agar selalu dipandang trendi. Dampak negatif *game online* bagi santri yaitu menurunkan konsentrasi belajar dan tingginya halusinasi serta muncul bahasa-bahasa yang tidak layak dan tidak sopan untuk didengar maupun dikeluarkan.

Orang yang berpikiran maju dan produktif akan paham bahwa kecanduan bermain game itu akan memusnahkan waktu mereka. Semua orang sudah tahu bahwa bermain game adalah suatu hal yang tidak baik. Orang tua tidak suka apabila anaknya kecanduan main game. Para guru dan pendidik pun selalu memperingatkan generasi muda akan dampak negatif akibat kecanduan game. Berikut beberapa efek negatif kecanduan game yang didapatkan, misalnya: Lama-kelamaan akan menyebabkan kecanduan sehingga akan melalaikan dari tugas dan kewajibannya. Melakukan hal yang sia-sia dan tidak bermanfaat. Ada beberapa madharat game pada umumnya semisal memperlihatkan aurat, lagu dan music serta ungkapan dan kalimat yang dilarang

¹Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line pada Anak*, (Jakarta, PustakaMina, 2011), 1 januari 2020 pukul 20.00

syariat atau hal-hal yang memperlihatkan sesuatu yang tasyabbuh (menyerupai) orang kafir dan fasik.²

Kecanduan game itu benar-benar menghasilkan sesuatu yang sia-sia. Kita dianjurkan agar mengisi waktu kita dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat, apabila tidak, maka kita pasti akan mengisi waktu kita dengan hal-hal yang sia-sia atau bahkan hal yang negatif. Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah menyebutkan sebuah kaidah emas:

لَيْسَ بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلْتَنكَ بِالْبَاطِلِ وَتَفْسُكَ إِنْ أَشْغَع

Artinya:

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi hal. 156).³

Ketergantungan *game online* yang dialami santri menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidaksiapaannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu dan menimbulkan sikap dan sifat negatif dikalangan para santri seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Hal ini berimbas pada aspek sosial santri dalam menjalani kehidupan sehari-hari, banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan santri kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh

² <https://muslim.or.id/45161-kecanduan-game-itu-memusnahkan-waktu-dan-keberkahan-hidup.html>. 1 Januari 2020 pukul 20.00 WITA.

³Al Jawabul Kaafi, Darul Ma'rifah, Cetakan Pertama Asy-Syamilah, h. 156.

kebanyakan orang. Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game itu sendiri.

Pesantren Modern Datok Sulaiman Adalah sebuah Pesantren yang sangat terkenal Di Tana Luwu Dan Sekaligus Tempat Menuntut Ilmu Agama Yang Tersanjung Di Tana Luwu. Pesantren Ini Meliputi Aspek Dakwah, Agama, dan Negara. Pesantren Modern Datok Sulaiman terbagi menjadi 2 bagian yaitu: Pesantren Bagian Putra, dan Pesantren Bagian Putri.

Pada pesantren modern datok sulaiman bagian putra kota palopo memiliki visi “ Disiplin, mandiri, berprestasi, berdasarkan iptek dan imteq” dan adapun misinya yaitu (1) Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengalaman nilai-nilai agama dan budaya di lingkungan sekolah (2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi siswa (3) Menciptakan suasana yang kondusif untuk keefektifan seluruh kegiatan sekolah (4) Mengembangkan budaya potensi bagi peningkatan prestasi siswa (5) Mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kependidikan dan keguruan (6) Melestarikan dan mengembangkan bidang religi, olahraga, seni, dan budaya (7) Mewujudkan lingkungan sekolah sehat, indah dan nyaman sesuai dengan konsep wawasan wiyatamandala (8) Mengembangkan pribadi yang cinta bangsa dan tanah air.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di pasantren datok sulaiman jelas bahwa santri di pasantren datok sulaiman sudah kecanduan game online mereka bermain game online sampai larut malam dan tidak mengerjakan tugas sekolah bahkan ada yang sampai berpura - pura sakit hingga tidak mengikuti proses

pembelajaran di kelas, hanya berdiam diri bermain game di dalam kamar pondok pasantren, ada pula yang izin keluar dengan alasan kerumah keluarga mengambil kiriman namun nyatanya santri hanya bermain game online di luar pekarangan pasantren, para santri selalu berusaha mencari cara dan cela agar mereka tetap bermain game online baik itu secara diam-diam tanpa sepengetahuan Pembina dan guru di pasantren maupun terang-terangan. Melihat hal ini menjadikan peneliti memilih untuk mengangkat judul penelitian tentang game online. Peneliti ingin ikut berpartisipasi dalam mengatasi kecanduan game yang sudah menyebar dikalangan santri pesantren datok sulaiman bagian putra karena tidak ada satu pun manfaat untuk para santri ketika bermain game online. Peneliti memilih tempat di Pesantren datok sulaiman karena lokasi pasantren datok sulaiman bagian putra dekat dengan kampus peneliti selain itu, agar lebih memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan peneliti merasa santri di pasantren datok sulaiman bagian putra membutuhkan perhatian atau konseling behavioral dalam mengatasi masalah kecanduan game online.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral dalam Mengatasi Pengaruh *Game Online* Terhadap Santri di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dari penelitian ini yaitu seberapa jauh pengaruh game online terhadap santri di pesantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo?

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara dari rumusan masalah, adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 : Terdapat pengaruh *game online* terhadap santri di Pesantren datok sulaiman bagian putra.

H1 : Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap santri di Pesantren datok sulaiman bagian putra.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap santri di pesantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian lebih lanjut untuk menambah khazanah keilmuan Bimbingan Konseling Islam yang berkaitan tentang kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis⁴

Bagi peneliti dan pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang faktor-faktor yang ditimbulkan oleh kecanduan

⁴ Nihaya, et.al., *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah STAIN Palopo*, (sekolah tinggi agama islam negeri palopo ,2014), Edisi Revisi, h. 3.

game online sehingga sedikit demi sedikit bisa membangun sikap positif dalam berhenti bermain game. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh mahasiswa diluar Bimbingan Konseling Islam sebagai salah satu cara untuk mengenali gejala-gejala dari kecanduan dan cara mengatasi kecanduan tersebut.

F. Definisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Penelitian

Sebagai upaya untuk mempermudah pembahasan dan terarahnya penulisan, serta menghindari terjadinya perbedaan pendapat, maka dipandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul proposal skripsi ini. Adapun istilah-istilah ini penulis berpijak pada literatur yang terkait dengan judul penelitian yaitu:

1. Pelaksanaan/Implementasi

Pengertian Implementasi atau Pelaksanaan merupakan aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan. Sesuai yang dikemukakan oleh Abdullah bahwa Implementasi adalah suatu proses rangkaian kegiatan tindak lanjut setelah program atau kebijaksanaan ditetapkan yang terdiri atas pengambilan keputusan, langkah yang strategis maupun operasional atau kebijaksanaan menjadi kenyataan guna mencapai sasaran dari program yang ditetapkan semula.⁵ Dari pengertian yang dikemukakan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pada dasarnya pelaksanaan suatu program yang telah ditetapkan oleh pemerintah harus sejalan dengan kondisi yang ada, baik itu di lapangan maupun di luar lapangan. Yang mana dalam kegiatannya melibatkan beberapa unsur yang disertai dengan usaha-usaha dan didukung oleh alat-alat penunjang.

⁵Syukur, Abdullah, "Permasalahan Pelaksanaan".(Jakarta :1987), hal 5

2. Teknik Konseling Behavioral

Teknik konseling behavioral Adalah sebuah proses konseling (bantuan) yang diberikan oleh konselor kepada klien dengan menggunakan pendekatan-pendekatan tingkah laku (behavioral), dalam hal pemecahan masalah yang dihadapi serta dalam penentuan arah kehidupan yang ingin dicapai oleh diri klien. Dalam hal ini teknik konseling behavioral digunakan pada klien untuk melihat seberapa besar pengaruh konseling behavioral dalam mengatasi kecanduan game online di kalangan santri pesantren modern datok sulaiman bagian putra koa Palopo.

3. *Game online*

Adalah jenis permainan komputer atau Gadget yang memanfaatkan jaringan. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem, handphone dan koneksi kabel. Biasanya permainan game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan computer atau handphone yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.⁶

4. Santri

Santri berasal dari bahasa Sanskerta, "*shastri*" yang memiliki akar kata yang sama dengan kata sastra yang berarti kitab suci, agama dan pengetahuan.

⁶Faozani. <http://faozani-15.blogspot.com/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online/>, 1 januari 2020 pukul 21.25 WITA.

secara umum santri adalah sebutan bagi seseorang yang mengikuti pendidikan agama Islam di pesantren, biasanya menetap di tempat tersebut hingga pendidikannya selesai. Para ilmuwan tidak sependapat dan saling berbeda tentang pengertian santri. Ada yang menyebut, santri diambil dari bahasa ‘tamil’ yang berarti ‘guru mengaji’ ini adalah pendapat Prof. Johns.⁷

G. Penjabaran Prosedur Penelitian

a. Tahap-tahap Teknik Konseling Behavioral

1. Assessment (Penilaian Fungsional)

Tahap untuk mendapatkan informasi yang akan menggambarkan masalah yang dihadapi, sekaligus akan menjadi pedoman dalam menyusun strategi pemberian bantuan. Informasi-informasi yang dimaksud dapat berupa aktifitas nyata, perasaan, nilai-nilai, dan pikiran klien.

Kelayakan informasi yang semestinya dapat digali pada tahap ini adalah berkenaan dengan :

- a. Evaluasi tingkah laku
- b. Analisis tingkah laku khusus yang bermasalah
- c. Analisis Situasi yang didalamnya masalah klien terjadi
- d. Analisis motivasional yang berkenaan dengan hal-hal yang menarik dalam kehidupan klien

⁷Prof. Jhons. “Mengupas Asal-Usul Santri Dan Pesantren, (1996) hal 13

- e. Analisis self-control berkenaan dengan tingkatan kontrol diri klien terhadap tingkah laku bermasalah
- f. Analisis hubungan sosial berkenaan dengan orang-orang lain yang terkait dekat dengan klien
- g. Analisis lingkungan fisik-sosial-budaya berkenaan dengan norma-norma dan keterbatasan-keterbatasan lingkungan.

2. Goal Setting (Menetapkan Tujuan)

Penyusunan tujuan konseling berdasarkan informasi-informasi sebagaimana tersebut diatas. Penyusunan ini dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu :

- a. Membantu klien untuk memandang masalahnya atas dasar tujuan-tujuan yang diinginkan.
- b. Memperhatikan tujuan klien berdasarkan kemungkinan hambatan-hambatan situasional tujuan belajar yang dapat diterima dan diukur
- c. Memecahkan tujuan kedalam sub-tujuan dan menyusun tujuan menjadi tujuan menjadi tujuan yang berurutan.
- d. evaluasi perilaku

3. Technique Implementation (Implementasi Teknik)

Penentuan strategi terbaik untuk membantu klien mencapai tujuan perubahan tingkah laku yang diinginkannya. Muara konseling adalah membantu klien dalam mempelajari strategi-strategi efektif yang akan digunakannya dalam upaya perubahan tingkah laku.

4. Evaluation-Termination (Evaluasi dan Pengakhiran)

Yaitu evaluasi terhadap tingkah laku klien, efektifitas konselor, efektifitas teknik, dan keberhasilan konseling, serta balikan yang dapat dilaksanakan.

Teknik konseling behavioral yang digunakan, Tehnik behavioral yang digunakan yaitu Self Management teknik yang dirancang untuk membantu konseli mengendalikan dan mengubah perilaku sendiri melalui pantau diri, kendali diri, dan ganjar diri.

b. Tujuan konseling behavioral

Tujuan dari konseling ini untuk membantu klien memperoleh perilaku baru, mengeliminasi perilaku yang maladaptif dan memperkuat serta mempertahankan perilaku yang adaptif. Konselor dalam behavior therapy secara umum berfungsi sebagai guru dalam mendiagnosa tingkah laku yang tidak tepat dan mengarah pada tingkah laku yang lebih baik.

c. Relevansi bermain

Untuk mengukur kecanduan dapat dilihat pada point-point dibawah:

1. Untuk sering sekali bermain game di waktu malam hari, subuh, jam salat dan waktu istirahat (diberi nilai 4),
2. Untuk sering bermain game di malam hari dan waktu shalat (diberi nilai 3),
3. Untuk kadang-kadang bermain game di waktu istirahat (diberi nilai 3), dan
4. Untuk yang tidak pernah bermain game (diberi nilai 1).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang dimaksud adalah untuk mendapatkan tentang posisi penelitian ini berkaitan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh kalangan akademis. Demikian dilakukan untuk menghindari kesamaan objek penelitian dan untuk melihat letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya. :

1. Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan *Online* Pada Mahasiswa⁸

Yang Dilakukan Oleh Cynthia Octaviana Soebastian pada tahun 2010, Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui dampak psikologis negatif dari kecanduan permainan online pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa yang masih aktif secara akademik, pada tahun akademik 2009/2010 dan sedang mengalami kecanduan permainan Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik purposive sampling, dan diperoleh empat orang subjek penelitian yang memenuhi kriteria. Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi pada masing-masing subjek penelitian yang dilakukan rata-rata tiga kali pertemuan atau lebih. Keabsahan dan keandalan jawaban dari subjek penelitian diuji dengan pemeriksaan seksama dengan teman sejawat melalui diskusi dan adanya ketekunan pengamatan.⁸

2. Pengaruh *Game Online* Terhadap Santri Di Asrama Pondok Pesantren

⁸ Cynthia octiavana, soebastian, “*dampak psikologis negatif kecanduan permainan online pada mahasiswa*”(prodi psikologi unika soegijapranata.2010) 2 januari 2020 pukul 19.00 WITA

Universal Al-Islami Yang Dilakukan Oleh Manarul Huda pada tahun 2016 penelitian ini bertujuan membahas pengaruh game online terhadap santri. Kehadiran game online telah membawa dampak yang cukup besar terutama pada perkembangan santri dan jiwa seseorang. Meski bentuk sosialisasi antara sesama pecinta game dinilai amat baik, game online membuat para pemainnya terisolasi dari kehidupan sosial dan lebih asyik sendiri dengan dunianya. Pada prinsipnya computer game sendiri terdiri dari bermacam-macam jenis permainan yang mempunyai derajat kesukaran yang tidak sama. Ada permainan yang hanya memiliki satu macam derajat kesukaran saja, namun ada juga yang memiliki lebih dari satu derajat kesukaran, yakni bukan hanya kecepatannya yang meningkat namun objeknya pun bertambah. Dari pengamatan terhadap pemain terlihat bahwa mereka tahan duduk berjam-jam untuk bisa menyelesaikan permainan itu.⁹

3. Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia 10 Tahun penelitian ini dilakukan oleh Didik Gunawan pada tahun 2018. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan konseling behavioral teknik modelling untuk mengatasi dampak kecanduan game online pada anak usia 10 tahun (masa akhir kanak-kanak) dengan jenis penelitian subjek tunggal (*single subject research*). Pada penelitian ini, peneliti menerapkan konseling behavioral teknik modelling terhadap subjek penelitian saat proses treatment. Subjek penelitian didapatkan oleh peneliti dengan cara melakukan wawancara

⁹ Manarul Huda, "pengaruh game online terhadap santri di asrama pondok pesantren universal al-islami" (bandung : UIN sunan gunung djati bandung ,2 januari 2020 pukul 01.05 WITA

dengan berbagai sumber baik itu dari anak-anak usia 6-11 tahun yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal peneliti beserta melakukan wawancara dengan pihak keluarga subjek penelitian yang bersangkutan untuk memperoleh informasi yang mendukung yang akan dijadikan data pendukung penelitian.¹⁰

Berdasarkan ketiga penelitian di atas terdapat persamaan maupun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Yang pertama, Kesamaan dengan peneliti adalah keduanya membahas tentang game online. Perbedaannya terletak pada jenis kecanduan yang diteliti yaitu kecanduan terhadap masa mahasiswa dan sedangkan peneliti membahas tentang kecanduan *game online* terhadap santri. Dalam menjawab permasalahan tersebut, penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif. Yang kedua, Kesamaannya dengan peneliti adalah game online terhadap santri dan sama-sama melihat pengaruh *game online* sedangkan peneliti membahas tentang kecanduan *game online*. Adapun kesamaan dengan penelitian yang ketiga adalah keduanya menggunakan teknik konseling behavioral. Dan letak perbedaannya yaitu menggunakan teknik modeling sedangkan peneliti tidak menggunakan teknik yang lebih spesifik.

B. Landasan Teori

1. Implementasi Teknik Konseling Behavioral

Implementasi adalah suatu tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana atau rancangan yang telah disusun secara matang dan terperinci. Dalam kamus

¹⁰Didik gunawan, “*Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Anak Usia 10 Tahun*” (Jawa Timur : Universitas Darul Ulum Jombang : 2018) 2 januari 2020 pukul 19.30 WITA

Besar Bahasa Indonesia implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Adapun pengertiannya secara umum yaitu suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci. Implementasi menurut teori Jones (Mulyadi 2015) yang dikutip oleh Akhmad Rafi`i dkk “*Those Activities directed toward putting a program into effect*” (proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya).¹¹

Sedangkan menurut Horn dan Meter dalam Nazariyah dan Rahman: “*Those actions by public and private individual (or group) that are achievement or objectives set forth in prior policy*” (tindakan yang dilakukan pemerintah) selain itu horn dan Meter juga menyebutkan bahwa keberhasilan implementasi tergantung pada pengetahuan atau keterampilan tentang cara memanfaatkan sumber daya.¹² Dalam hal ini implementasi digambarkan sebagai cara yang atau tindakan yang di tempuh berdasarkan dengan prosedur behavior. Jadi implementasi adalah tindakan yang dilakukan berdasarkan kebijakan yang telah sesuai dengan rencana atau rancangan yang ditetapkan. Implementasi merupakan cara agar sebuah kebijakan dapat mencapai tujuannya.

Sejalan dengan hal itu menurut Lister “sebagai sebuah hasil, maka implementasi menyangkut tindakan seberapa jauh arah yang telah

¹¹Akhmad Rafi`i , Dr. Kusnida Indarajaya, M.Si , Nurul Hikmah, S.Sos.,M.AP. Implementasi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa (Studi Pada Fungsi Badan Permusyawaratan Desa Di Desa Bintang Ninggi II Kecamatan Teweh Selatan Kabupaten Barito Utara). Jurnal Administrasi Publik (JAP). Volume 6 No. 1 Februari 2020

¹²Nazariyah bt Sani & Abdul Rahman Idris. Implementation Of Linus Programme Based On The Model Of Van Meter And Van Horn. The Malaysian Online Journal of Educational Science. Volume 1, Issue 2. Department of Educational Management and Policy, Faculty of Education University of Malaya, 50603 Kuala Lumpur, Malaysia. 2020

diprogramkan itu benar-benar memuaskan”.¹³ Grindle juga berpendapat bahwa “implementasi merupakan proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu”.

Ada beberapa faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses implementasi, diantaranya yaitu:

1. Kualitas kebijakan itu sendiri.
2. Kecukupan *input* kebijakan (terutama anggaran).
3. Ketepatan instrumen yang dipakai untuk mencapai tujuan kebijakan (pelayanan, subsidi, hibah, dan lainnya).
4. Kapasitas implementor (struktur organisasi, dukungan SDM, koordinasi, pengawasan, dan sebagainya).
5. Karakteristik dan dukungan kelompok sasaran (apakah kelompok sasaran adalah individu atau kelompok, laki-laki atau perempuan, terdidik atau tidak)
6. Kondisi lingkungan geografi, sosial, ekonomi, dan politik dimana implementasi tersebut dilakukan.

Konseling Behaviorial merupakan salah satu pendekatan atau teori konseling yang mengacu pada pola tingkah laku atau perbuatan seseorang. Konseling behaviorial diadaptasi dari aliran psikologi yang lebih ditekankan pada perhatian dan perilaku yang tampak pada seseorang atau yang lebih dikenal dengan behavioristik. Konseling merupakan sebuah usaha konselor dalam memberikan

¹³ Lister. Public Implementation Process; A Conceptual Framework., Administration and Society 6. 1980

bantuan pada klien, bantuan yang dimaksud adalah suatu usaha bantuan yang di berikan pada seseorang untuk tumbuh dan berkembang kearah yang dipilih atau di tuju, yang dapat memecahkan masalah yang tengah dihadapi baik itu mengenai krisis kehidupan, ekonomi maupun hal lainnya. Menurut Krumboltz & Thoresen konseling behavioral adalah suatu proses membantu orang untuk belajar memecahkan masalah interpersonal, emosional, dan keputusan tertentu.¹⁴ Perkembangan koseling behavioral bertolak dari perkembangan aliran behavioristik dalam perkembangan psikologi yang menolak pendapat aliran strukturalisme yang menyatakan bahwa mental, pikiran dan perasaan hendaknya ditemukan terlebih dahulu bila perilaku manusia ingin difahami, maka munculah teori introspeksi. Menurut Walgito dalam Yuli dan Margaretha aliran Behaviorisme menolak metode introspeksi dari aliran strukturalisme dengan mengacu pada keyakinan bahwa menurut para behaviorist metode introspeksi tidak dapat menghasilkan data yang objektif, karena kesadaran menurut para behaviorist adalah sesuatu yang Dubios, yaitu sesuatu yang tidak dapat diobservasi secara langsung, secara nyata.¹⁵

Bagi aliran Behaviorisme yang menjadi focus perhatian adalah perilaku yang tampak, karena persoalan psikologi adalah tingkah laku, tanpa mengaitkan konsepsi-konsepsi mengenai kesadaran dan mentalitas. Pada anak yang kecanduan game online sangat Nampak ketergantungan yang di alami baik itu dari segi

¹⁴ McLeod, John. Pengantar Konseling Teori dan Studi Kasus. Jakarta: Fajar Interpratama Offset. 2006. <https://ewintri.wordpress.com/2012/05/24/konseling-behavioral/> di akses pada tanggal 2 juli 2020 pukul 09.09 Wita

¹⁵ Gusti Yuli Asih & Margaretha Maria Shinta Pratiwi. Perilaku Prososial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi. Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus. Volume I, No 1, Desember 2010

perilaku maupun pola pikir. Berangkat dari beberapa penjelasan di atas, implementasi konseling behavioral dapat di artikan sebagai cara yang dilakukan atau di tempuh yang di anggap tepat dalam menangani seorang klien dengan menggunakan teknik atau pendekatan behavioral yang focus perhatiannya terletak pada tingkah laku maupun psikis klien.

2. Pengaruh Game Online

Perkembangan zaman dari tahun ke tahun yang begitu pesat memberikan dampak yang besar bagi dunia teknologi terlebih bagi generasi milenial. Tak bisa di pungkiri bahwa saat ini dunia hamper dikuasai oleh teknologi. Hal ini dapat dilihat dari kondisi dimana kebanyakan orang tak dapat lepas dari genggamannya gadget atau smartphone. Terlebih dengan banyaknya bermunculan fitur-fitur game yang bisa di mainkan secara online dengan bantuan jaringan internet. Dikalangan remaja game online sudah menjadi salah satu kebutuhan yang wajib di lakukan atau di penuhi demi mengikuti trend ataupun hobby. Tak sedikit dari mereka yang rela tidak tidur bahkan tidak makan seharian demi bermain game online. Tanpa mereka sadari hal ini bisa menimbulkan kecanduan atau ketergantungan hebat yang bisa menghasilkan sesuatu yang sia-sia bahkan bisa merusak diri, sebagai contoh ketika semalaman bermain game online maka waktu tidur pun berkurang. Jika waktu tidur tak terpenuhi sebagaimana mestinya maka akan menyiksa organ dalam tubuh dalam bekerja sehingga menimbulkan gangguan pada kesehatan. Namun hal ini di pandang biasa bagi para kalangan remaja yang sudah tergantung atau kecanduan pada game online. Pada dasarnya acuan para ahli dalam mendefinisikan

kecanduan internet hampir sama dengan definisi mengenai behavioral addiction. Kecanduan internet, sebagai sebuah psychological disorder yang relatif baru, dapat disimpulkan sebagai keinginan yang kuat atau ketergantungan secara psikologis terhadap internet.¹⁶

Game pada dasarnya di bedakan menjadi dua bagian yaitu game offline dan game online. Seiring perkembangan zaman, game bisa dilakukan secara daring, sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Selain itu persaingan dalam game tak lagi melibatkan antar manusia tapi bisa juga manusia dengan komputer atau server. Permainan seperti ini lazim disebut dengan game online.¹⁷ Game offline dapat dilakukan tanpa adanya bantuan dari jaringan internet sedangkan game online merupakan fitur yang di buat khusus untuk pengguna jaringan internet yang menghubungkan smartphone atau computer yang satu dengan yang lain. Game online memiliki jenis yang berbeda-beda, dari permainan sederhana berbasis teks hingga ada yang menggunakan grafik kompleks yang membuat dunia virtual sehingga dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Adapun jenis-jenis game online yaitu :

- a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)* game jenis ini mengambil sudut pandang orang ketiga dimana pemain seolah-olah berada dalam dunia permainan itu sendiri (dunia virtual) dengan memainkan peran atau karakter yang dipilih dalam game. Adapun fitur-fitur yang terdapat

¹⁶Soetjipto P. Helly, "Pengujian Validitas Konstruk Criteria Kecanduan Internet". (2005).1 januari 2020 pikul 21.00 WITA

¹⁷ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1.

dalam game ini adalah skill atau kemampuan yang di miliki tiap pemain kemudian fitur senjata atau sebagainya. Permainan ini mengambil suasana peperangan atau diadaptasi dari dunia militer. Permainan ini dapat di mainkan menggunakan computer maupun smartphone. Contoh dari permainan ini adalah Call of Duty, Point Blank, Counter Strike, and free fire.

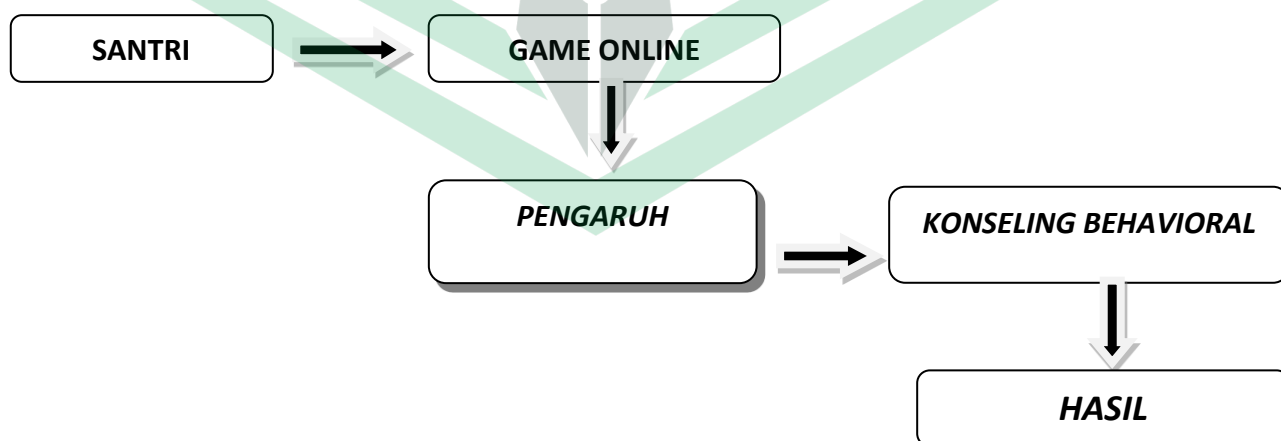
- b. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games (MMORTS)* game jenis ini mengambil focus permainan pada strategi pemain. Dalam sejarahnya permainan ini berupa fantasi, dan fiksi ilmiah. Ciri khas dari permainan ini yaitu pemain mengatur strategi permainan sendiri. Seperti strategi melawan musuh, melakukan penyerangan dan sebagainya. Contoh dari permainan ini Age Of Empires, Red Alert, Warmachine, Warcraft, dan Star Wars.
- c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)* game ini biasanya memainkan peran dari tokoh0tokoh khayalan yang berkolaborasi demi membuat cerita bersama. Permainan ini biasanya tergabung dalam sebuah kelompok. Contohnya Ragnarok Online, The Lord of The Rings Online, Final Fantay, Skyforge dan Defiance.
- d. *Miltiplayer Online Batle Arena (MOBA)* game ini sifatnya strategi yang dimainkan oleh 10 hingga 20 orang dalam satu kali permainan. Jenis game ini hampir sama dengan RPG tingkat hero yang digunakan harus tinggi dan para pemain bertarung melawan musuh yang ada di dalam game. Game ini mengatur kelompok atau team dalam satu ronde permainan. Contoh dari game ini adalah Dota2, League of Legend, Heroes of Newerth, Mobile Legend, dan Pubg. Diantara beberapa game ini yang sering dimainkan oleh

para remaja atau santri yaitu Mobile Legend, Dota2, Free fire dan Pubg. *Free Fire* merupakan *Game online* yang diluncurkan oleh garena untuk kaum pencinta medan perang melalui game. Game ini mengumpulkan 50 pemain di peta yang luas. Adapun *Mobile Legend* adalah Sebuah *game online* yang diterbitkan oleh moonton yang bergerak sejenis moba arena pertarungannya daring multi pemain.

Dampak negatif dan positif game online. Salah satu dampak negatif yang diakibatkan dari game online yaitu menimbulkan efek ketagihan, Membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya, Membuat orang menjadi malas, Mengganggu kesehatan, Menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur.¹⁸

C. Kerangka Pikir

Untuk memudahkan kita memahami atas apa yang menjadi objek penelitian yang akan diteliti maka diperlukan adanya kerangka pikir.



¹⁸ Sholikhah, Lanatus. "Dampak Negatif dan Positif Game Online"(Mahasiswa Unisnu Jepara.2019) , 11 januari 2019 pukul 19.30 WITA

Berdasarkan alur kerangka pikir tersebut, dapat diketahui bahwa game online sebagai variabel bebasnya (independen) akan memberikan pengaruh atau yang menjadi sebab dari variabel terikatnya (dependen) yaitu pengaruh dan bagaimana teknik behavioral dalam pelaksanaan mengatasi pengaruh terhadap santri dengan hasil yang diinginkan¹⁹



¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Alfabeta : Bandung, 2013) hal 36

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, peneliti tidak mempunyai keleluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan. Penelitian eksperimen biasanya diakui sebagai penelitian yang paling ilmiah dari seluruh tipe penelitian karena peneliti dapat memanipulasi perlakuan yang menyebabkan terjadinya sesuatu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan.

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menilai pelaksanaan teknik konseling behavioral dalam mengatasi pengaruh *game online* terhadap santri di Pesantren modern datok sulaiman bagian putra Palopo atau menguji hipotesis tentang ada-tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan. Melalui penelitian eksperimen ini, peneliti ingin mengetahui bahwa pelaksanaan teknik konseling behavioral dapat mengatasi masalah kecanduan *game online*

Adapun desain penelitian ini yang penulis lakukan digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

Gambar 2.1 Rumus Pre Experiment One Group Pre test-Post test Design

Keterangan :

- 1) O1 merupakan pre test
- 2) X merupakan treatment
- 3) O2 merupakan post test

Hal pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain sampel tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada sampel yang belum diberi perlakuan disebut pre test (O1). Setelah didapat catatan waktu, maka dilakukan treatment (X) dengan teknik konselin bhavioral untuk jangka waktu tertentu. Setelah dilakukan perlakuan kepada siswa, maka diberikan lagi tes untuk mengukur pengaruh game online siswa sesudah dikenakan variabel eksperimen (X), dalam post test akan didapatkan data hasil dari eksperimen dimana kecanduan gama online mengalami perubahan atau tidak sama sekali. Bandingkan O1 dan O2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada sebagai akibat diberikannya variabel eksperimen. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan t-test.

B. Sumber Data

1. Data primer

Data primer adalah yang diperoleh secara autentik yang bersumber dari objek penelitian perorangan dan kelompok yang dikumpulkan secara khusus dan berhubungan langsung dengan permasalahan yang diteliti. Untuk penelitian ini data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden yang dalam hal ini adalah santri di pasantren modern datok sulaiman bagian putra yang hoby bermain game.

2. Data sekunder

Sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung diperoleh oleh peneliti. Berupa literatur dan bahan bacaan yang diperoleh dari fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah IAN Palopo.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu dari 1 Mei sampai 1 Juni 2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi sampel juga dapat diartikan sebagai perwakilan populasi yang diteliti. Jumlah pada sampel ini adalah 21 peserta di kelas XI Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo, teknik dalam pengambilan sampel yaitu

menggunakan purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel secara non random.²⁰

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang penulis lakukan :

1. Observasi merupakan pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan terhadap pengaruh *game online* terhadap santri di Pasantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo.
2. Angket atau kuesioner penelitian ini berisikan pernyataan mengenai pengaruh *game online* terhadap santri di Pasantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti agar penelitian yang dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif yang akurat. Untuk bisa mengukur instrument variabel penelitian yang kita lakukan maka hendaknya terlebih dahulu menentukan skala tertentu.

Skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dialat ukur, bila

²⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendidikan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 112.

digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert untuk mengukur kecanduan. Skala kedua yang digunakan ialah dengan menggunakan skala rating (rating scale) untuk mengukur variable kecanduan game online, skala rating pada umumnya melibatkan penelitian tingkah laku atau performa seseorang yang hendak diteliti. Khusus untuk data-data yang dikumpulkan dengan angket/kuesioner dengan teknik scoring skala pengukurannya sebagai berikut :

Kisi Kisi Angket

No	Variabel	Indikator	Nomor
1	Kecanduan	Fisik dan mental: kegelisahan, gemetar, telapak tangan berkeringat, mood.	1,2,3,4,5,dan 6
		Behavioral : perilaku menghindar, perilaku melekat dan perilaku berbohong.	7, 8,9,10,11,12
2	Game online	waktu bermain <i>game online</i> , Frekuensi bermain <i>game online</i> , permainan <i>game online</i> yang digemari.	13,14,15,16,17,18,19, 20

Alternatif Jawaban

No	Jawaban instrumen	Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sering sekali	4	1
2.	Sering	3	2
3.	Kadang-kadang	2	3
4.	Tidak pernah	1	4

G. Teknik Analisis dan Pengelolaan Data

Dari data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik.

a. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS 22. Menurut metode Kolmogorov Smirnov, kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a) Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.

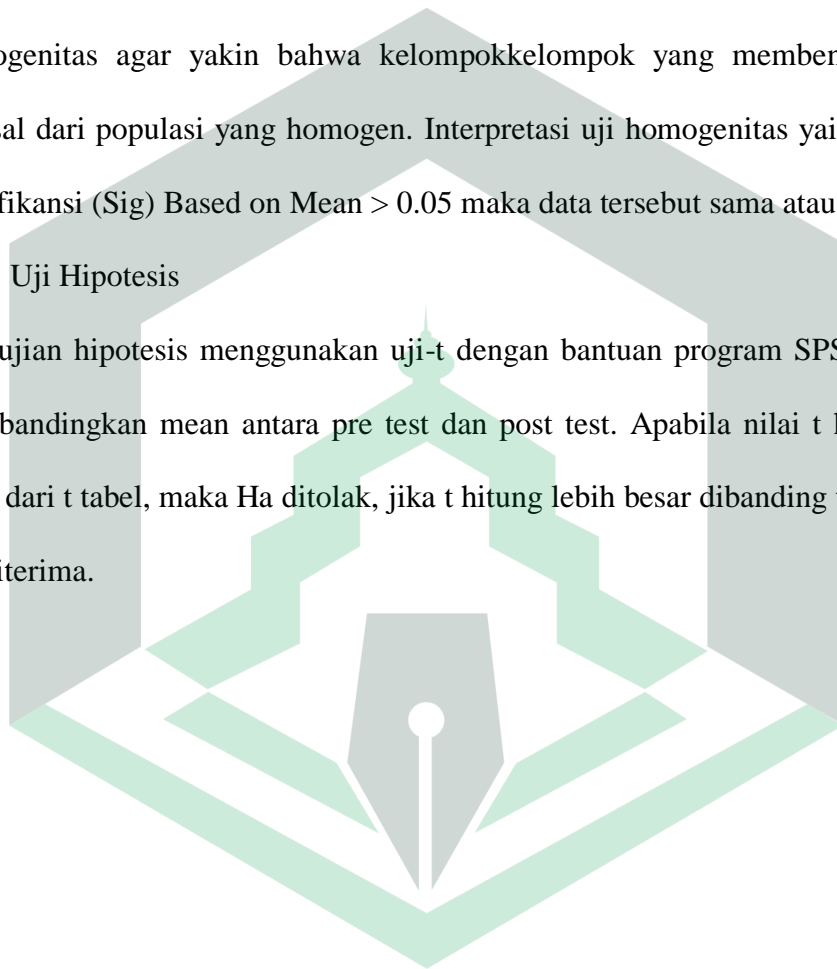
b) Jika signifikansi di atas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.

2. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompokkelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Interpretasi uji homogenitas yaitu Jika nilai signifikansi (Sig) Based on Mean > 0.05 maka data tersebut sama atau homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS 16, yaitu membandingkan mean antara pre test dan post test. Apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka H_0 ditolak, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel maka H_0 diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo

Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo berdiri sejak tahun ajaran 1982/1983. Pada awal berdirinya pesantren hanya menerima peserta didik putra tingkat SLTP dan menerima satu kelas dengan jumlah 50 santri dan diresmikan bertepatan pada hari ulang tahun RI ke-36 (17 Agustus 1982) untuk santri putra tersebut ditempatkan di tempat PGAN 6 tahun palopo.

Pada tahun ke-2 (tahun ajaran 1983/1984) atas dorongan masyarakat islam khususnya masyarakat luwu, maka diterima pula satu kelas santri putri yang jumlahnya sekitar 50 orang. Pada awal tahun ajaran 1985/1986 diresmikan kampus putri yang terletak dikawasan palopo baru bersamaan dengan diterimanya santri tingkat SLTA. (lokasi kampus putri \pm 2 hektar adalah wakaf dari almarhum dr. H. Palnagmai Tandi yang merupakan sala seoprang pendiri PMDS palopo). Kemudian tahun ajaran 1999/2000 Pasantren Modern Datok Sulaiman membuka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan otomotif. Hingga akhir desember 2006 PMDS Palopo telah menghasilkan alumni yang tersebar dimana-mana. Dan lulusannya pun dapat diperhitungkan, hal ini dapat dibuktikan dengan melihat jumlah alumni yang terserap di PTN. Selain itu para alumninya pun ada yang telah bekerja sebagai pegawai (dosen, guru, dokter, pegawai kantor pemerintahan, pengusaha politisi, hingga anggota TNI dan POLRI).

Pembina dan guru yang mengajar di PMDS Palopo \pm 100 orang yang berstatus guru DPK, GTT, GTY. Kualifikasi pengajar S2 dan S1. Guru dan

Pembina PMDS Palopo senantiasa terlibat secara aktif dalam berbagai institusi sosial keagamaan dan institusi pendidikan. Santri dan santriwati yang saat ini menempuh pendidikan di PMDS Palopo tidak hanya berasal dari tana Luwu, tetapi juga berasal dari luar daerah dan provinsi lainnya. Kehidupan kampus PMDS Palopo sangat dinamis dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler santri/santriwati dalam bidang seni dan olahraga dan pembinaan bahasa (arab dan bahasa Inggris) guna mengembangkan potensi akademik serta minat dan bakat para Santri/Santriwati.

2. Visi dan Misi

Visi :

Menjadikan Pondok Pesantren yang berkualitas, mandiri dan berdaya saing, serta menjadi pusat unggulan pendidikan islam dan pengembangan masyarakat dalam upaya melahirkan generasi muslim yang beriman, berilmu dan beramal serta menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.

Misi :

- a) Menyiapkan tenaga kerja yang memiliki ima, taqwa
- b) Jujur dan dapat dipercaya untuk mengisi keperluan pembangunan
- c) Menciptakan tenaga kerja yang berkualitas dan profesional dalam bidang agama dan pengetahuan umum
- d) Menghasilkan tamatan yang mampu mandiri, mampu memberikan bekal keahlian profesi untuk meningkatkan martabat dirinya.
- e) Mengubah status manusia menjadi manusia asset bangsa dan agama

- f) Menjadi salah satu pusat pemantapan kompetensi pembangunan Ilmu dan Iman.

3. Sarana dan Prasarana

Agar kegiatan di Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman bagian Putra Kota Palopobrjalan dengan lancar, maka diperlukan sarana dan prasarana yang baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mempeoleh gambaran lebih lengkap mengenai saran dan prasarana yang dimiliki oleh Pondok Pesantren Datok Sulaiman bagian Putra Kota Palopo, berikut ini penulis akan kemukakan melalui table berikut ini:

Tabel 4.1.
Sarana dan Prasarana Pondok Pesantren Datok Sulaiman
Bagian Putra Kota Palopo.

No	Nama	Jumlah	Keterangan
1	Masjid	1 Unit	Baik
2	Kantor	1 Unit	Baik
3	Ruang Kelas	3 Unit	Baik
4	Asrama Tempat Tinggal	4 Unit	Baik
5	Perpustakaan	1 Unit	Baik
6	Laboratorium IPA	1 Unit	Baik
7	Lapangan Sepak Bola	1 Unit	Baik
8	Lapangan Basket	1 Unit	Baik
9	Lapangan Takraw	1 Unit	Baik
10	Lapangan volley	1 Unit	Baik
11	Lapangan Bulu Tangkis	1 Unit	Baik

4. Struktur Organisasi Pesantren Modern Datok Sulaiman bagian Putra Kota Palopo

1. Dewan Pembina Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo

- a. H.M. Jaya, SH.,M.Si
- b. Drs. H. Wirawan A. Ihsan, MM
- c. Drs. H. Zainuddin samide, MA
- d. Imran Nating, SH.,MH
- e. Ahmad Syarifuddin, SE., M.Si

2. Dewan Pengawas Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo

- a. Benyamin Dg. Sitanra, S.Sos
- b. H.M Jafar Yasin

3. Pengurus Harian Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo.

Tabel 4.2.

Daftar Pengurus Harian Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo.

No	Nama	Jabatan
1	Drs. K.h. Jabani	Ketua Umum
2	Dr, KH. Syarifuddin Daun, MA	Ketua I
3	Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc.,MA	Ketua II
4	Drs. H. Ruslin	Ketua III
5	H. Bennuas, BA	Sekretaris
6	Drs. Hisban Thaha, M.Ag	Wakil Sekretaris

7	Drs. Tegorejo	Bendahara
8	Rahmania Waje, S.Ag	Wakil Bendahara

4. Pimpinan/Pembina Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Kota Palopo

Tabel 4.3
Daftar Pimpinan Pondok Pesantren Modern Datok Sulain bagian Putra kota Palopo.

No	Nama	Jabatan
1	Drs. H.Ruslan	Direktur PMDS Putra/Pembina
2	Prof. Dr.H.M Said Mahmud. Lc., MA	Kepala Kepesantrenan
3	Prof. Dr. Hamzah Kammah, M.HI	Wakil Kepala Kepesantrenan
4	Drs. Mardi takwin, M.HI	Pimpinan Kampus Putra
5	H. Samsuri, S.Pd., M.Pd	Pembina/Kepala SMA
6	Dra. Hj. Arafah Hasyim	Pembina
7	Drs. Walid	Pembina
8	Hairil Anwar, S.Ag	Pembina
9	Drs. Tegorejo	Pembina
10	Reski Azis, S.Sos.I	Pembina
11	Sudarwin Tui, S.Kom.I	Pembina
12	Ir. Masyhudi	Pembina

5. Nama-Nama Guru Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman bagian Putra Kota Palopo.

Tabel 4.4
Daftar Nama-Nama Guru Pondok Pesantren Modern Datok Sulaiman
Bagian Putra Kota Palopo.

No	Nama	Jabatan
1	Supriati P, S.Pd	Guru
2	Sudarwin, S.kom	Guru
3	Dr. Mardi Takwin M.HI	Guru
4	Drs. Tegorejo	Guru
5	Hasnah Samsir, S.Sos	Guru
6	Indra juni, S.Ag	Guru
7	Abd. Husni,S.Kom	Guru
8	Wiwik Nuri asri, S.Pd	Guru
9	Abd. Ghani S.ag	Guru
10	Dra. Indo Ampa	Guru
11	Arifin, SPd	Guru
12	Drs. Abd Kadir	Guru
13	Dra. Sitti Atika	Guru
14	Abd. Waris,S.Pd	Guru
15	Haedir Syahbuddin,S.Pd	Guru
16	Tenri Jaya, S.E.I	Guru
17	Nona Radiah, S.Pd	Guru
18	Lesra, S.Pd	Guru
19	Rahmawati, S.Pd	Guru

B. Hasil Penelitian

1. Analisis deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisasi data, menyajikan dan menganalisis data. Cara untuk menggambarkan data adalah dengan melalui teknik statistik seperti membuat tabel, distribusi frekuensi dan diagram atau grafik. Statistik deskriptif digunakan untuk mendiskripsikan karakteristik responden berupa perhitungan mean, median, modus, variansi, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, tabel distribusi frekuensi dan lain-lain. Hal ini digambarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5
Perolehan Hasil Analisis Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRE TEST	21	37	69	45.62	7.074
POS TEST	21	63	79	73.86	4.396
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, maka adapun nilai maksimumnya untuk pre test yaitu 69, nilai minimum 37, rata-rata yaitu 45,62 dan standar deviasinya 7.704. setelah dilakukan perlakuan, kemudian kembali diberikan angket yang disebut dengan post test adapun nilai maksimum yaitu 79, nilai minimum yaitu 63, nilai rata-rata yaitu 73,68 dan standar deviasinya yaitu 4.396.

2. Uji prasyarat analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan salah satu uji persyaratan analisis data dengan tujuan untuk mengetahui distribusi data dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang memiliki distribusi normal. Untuk menguji normalitas data dari pengaruh game online dengan desain pre test dan pos test digunakan pengolahan data melalui program SPSS (*Statistical Product and Service Solition*) ver 22for windows. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HASIL	PRETES	.178	21	.082	.829	21	.002
	POSTES	.232	21	.004	.846	21	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, uji normalitas data dengan menggunakan *one-sample kolmogorov-smirnov test* dapat dikemukakan bahwa nilai signifikan (sig) untuk semua data baik pada uji *kolmogrov smirnov* maupun uji *smirno-wilk* $0.082 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Berikut ini tabel hasil uji homogenitas.

Tabel 4.7
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
HASIL	Based on Mean	1.839	1	40	.183
	Based on Median	1.347	1	40	.253
	Based on Median and with adjusted df	1.347	1	32.903	.254
	Based on trimmed mean	1.493	1	40	.229

Berdasarkan hasil olahan tersebut, diketahui nilai signifikansi (Sig) Based on Mean adalah sebesar $0.183 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data tersebut homogen.

c) Uji Paired t-Test

Uji paired sampel t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji paired t test dipakai untuk menjawab rumusan masalah “apakah pelaksanaan teknik konseling behavioral berpengaruh terhadap masalah pengaruh game online santri”. Dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Pairedt-test

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	- 28.238	9.539	2.082	-32.580	-23.896	-13.566	20	.000

Berdasarkan hasil olah data tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig) (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata pengaruh game online santri untuk pretest dengan pos test.

d) Uji hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan sementara dalam penelitian. Data hasil penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS Ver.22. Hasil uji statistik untuk pengaruh game online yang diambil dari nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9
Hasil Uji Independen t-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	1.839	.183	15.536	40	.000	28.238	1.818	31.912	24.565
	Equal variances not assumed			15.536	33.443	.000	28.238	1.818	31.934	24.542

Berdasarkan olahan data tersebut, menunjukkan bahwa nilai thitung > ttabel dari eksperimen pretest dan pos test sebesar $15.536 > 1,668$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh teknik konseling behavioral terhadap masalah pengaruh game online pada santri datuk sulaiman putra Palopo.

C. Pembahasan

Pengaruh game online terhadap santri di pesantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang dilakukan peneliti, dengan melakukan aktivitas game online yang berlebihan akan mempengaruhi perilaku santri. Adapun pengaruh game online terhadap santri di pesantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo, yaitu:

- a. Malas belajar
- b. Mudah terbawa emosi

- c. Mudah mengantuk di kelas
- d. Suka berbohong
- e. Kadang bolos sekolah.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penggunaan game online yang berlebihan akan memberikan dampak yang negatif. Para santri akan melakukan perilaku yang tidak terpuji apabila melakukan aktivitas yang kurang memberikan manfaat. Dengan bermain game online secara berlebihan, bermain game online sampai larut malam akan berdampak pada aktivitas di siang hari. Santri akan mudah lelah dan tidak semangat dalam mengikuti pelajaran. Serta bisa menyebabkan santri untuk bolos sekolah agar dapat bermain game online. Beberapa juga santri mengakui pernah berbohong dan bolos sekolah agar bisa bermain game online. Daro segi emosional game online juga memberikan dampak terhadap emosi santri yang tidal terkontrol.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa seorang santri sering bermain *game* karena tidak mempunyai kegiatan positif, dan kurang bergaul dengan lingkungan sekitar. Seorang santri menggemari *game online* karena permainan tersebut mampu menarik perhatiannya. Terlepas dari itu *game* sudah dijadikan sebagai hobi oleh semua kalangan. *Game online* sudah menjadi sebuah *trend* hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada zaman modern ini. Seorang santri bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain *game* dalam sehari. Tipe permainan game online yang banyak dimainkan yaitu berupa game perang, seperti Point Blank dan Lost Saga. *Game online* memberikan dampak yang cukup besar bagi pemainnya, baik dampak positif maupun negatif.

Dampak positif yang diperoleh oleh santri, yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, melatih logika, mengembangkan imajinasi, melatih kemampuan bekerja sama pada otak, meningkatkan daya stimulus otak, melatih ketepatan mata, serta sebagai sarana hiburan. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan, yaitu dapat menyebabkan kecanduan, kekerasan, dan juga dapat mengganggu kesehatan. Misalnya, *Eye strain* dan menurunkan metabolisme.

Seiring perkembangan zaman, game atau permainan yang dulunya dilakukan secara tatap muka langsung dalam satu wilayah ataupun berbeda kini bisa dilakukan secara daring, sehingga antar pemain tidak harus berada dalam satu tempat. Persaingan dalam game tak lagi melibatkan antar manusia tapi bisa juga manusia dengan komputer atau server. Permainan seperti ini dalam masyarakat luas lazim disebut dengan game online.²¹ Game online merupakan salah satu permainan daring yang menggunakan jaringan internet dan sejenisnya. Game online menurut Adam & Rollings adalah permainan yang dapat di akses oleh banyak orang, dimana mesin yang digunakan merupakan sambungan dari jaringan internet.²² awal mula game online ini berupa kumpulan dari beberapa personal computer yang saling terhubung satu sama lain namun di zaman yang teknologinya semakin melesat ini game online tidak lagi hanya bisa di lakukan melalui komputer melainkan hanya smartphone pun seseorang sudah bisa

²¹ Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1.

²² Adams & Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Second Edition. Barkeley, CA; New Riders. 2007.

mengakses game online ini. Hal ini menjadi pemicu bagi para pemain untuk lebih sering bermain karena mudahnya akses game yang dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hal itu pula menimbulkan kecanduan bagi para gamers atau pemain game. Pengaruh game online atau biasa di sebut dengan *Addictive Disorder* merupakan salah satu jenis kecanduan akibat teknologi internet. Berdasarkan hasil penelitian diatas yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh konseling behavioral terhadap pengaruh game online pada santri datuk sulaiman bagian putra Palopo. Dalam Yohanes Yusuf menyebutkan bahwa kecanduan atau addiction perkembangannya meluas pada tingkah laku yang mengandung intoxicant (sesuatu yang memabukkan)²³. Dalam skripsi ini kecanduan game online yang dialami oleh santri adalah keadaan dimana santri memainkan games online berupa, mobile legen, Dota2, free fire dan pubg secara berulang-ulang dan terikat sehingga menimbulkan kebiasaan yang pastinya berdampak pada diri sendiri yakni turunnya konsentrasi belajar hingga hasil belajar santri, waktu tidur yang terbuang sia-sia demi sebuah games dan masih banyak lagi hasil negatife lainnya yang didapatkan akibat kecanduan game online. Ciri-ciri kecanduan game online yang dialami santri ada beberapa macam diantaranya turunnya konsentrasi belajar akibat kurang tidur, turunnya hasil belajar, minat dan bakat para santri pun tidak terlalu di tampilkan, hilangnya sosialisasi langsung pada diri santri dan masih banyak lagi. Berdasarkan hasil ini

²³ Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, "Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja", Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni 2017

sesuai dengan yang di kemukakan oleh Chen dan Chan dalam Hardiyansyah bahwa Sedikitnya ada empat indikator seseorang dapat dikatakan telah mengalami kecanduan game online diantaranya:²⁴

a) Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Ciri utama mereka yang mengalami kecanduan adalah adanya dorongan yang kuat dari dalam diri untuk melakukan suatu sesuatu secara berulang.

b) Withdrawal (penarikan diri). Sebaliknya, ciri kedua dari seseorang yang mengalami kecanduan adalah si pelaku merasa tidak sanggup untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan hal tersebut, dalam hal ini adalah game online.

c) Tolerance (toleransi). Indikator ketiga seseorang telah mengalami kecanduan akan sesuatu adalah adanya sikap toleransi atau menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dalam hal ini bisa berkaitan dengan efek negatif akibat kecanduan tersebut, misalnya larangan hukum dan moral, biaya, waktu dan lain sebagainya.

Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Indikator terakhir yang menandakan seseorang tengah kecanduan adalah pecandu cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena dalam pikiran mereka hanya ada hasrat untuk melakukan sesuatu tersebut secara berulang, lagi dan lagi. Untuk mengatasi kecanduan game online ini peneliti menggunakan Konseling behavioral

²⁴ Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016", Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol 03 No. 1, 2016.

sebagai jalan atau benang merah dalam menghadapi santri yang kecanduan games online. konseling behavioral merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk memahami perilaku individu dalam perubahan tingkah laku melalui proses belajar. Konseling behavior menyipman perhatian pada upaya perubahan tingkah laku.²² Konseling behavioral juga merupakan suatu proses membantu orang untuk belajar memecahkan masalah interpersonal, emosional, dan keputusan tertentu.²³ Adapun tujuan konseling behavioral untuk memperoleh perilaku baru, mengeliminasi perilaku yang maladaptive dan memperkuat serta mempertahankan perilaku yang di inginkan dalam jangka waktu lama. Corey menjelaskan bahwa pendekatan terhadap konseling dan psikoterapi berhubungan dengan perubahan tingkah laku.²⁴ Winkel dan Hastuti menyebutkan harapan dari konseling ini adalah menghasilkan perubahan yang nyata dalam dalam perilaku konseli (*Counsele behavioral*).

Berdasarkan dari hasil dan pendapat para ahli di atas pengaruh game online dikalangan santri dapat di atasi dengan konseling behavioral dengan mengfokuskan perubahan pada tingkah laku dan kebiasaan selain itu dari beberapa pandangan diatas juga menyebutkan dampak yang di alami santri sangat merugikan diri santri itu sendiri. Tak ada manfaat yang bisa di ambil dari game online ini selain menyia-nyiakan waktu. Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah berkata,

والدار الآخرة، والموت يقطعك عن إضاعة الوقت أشد من الموت ؛ لأنَّ إضاعة الوقت تقطعك عن الله

الذ ذ يا وأهلها

“Menyia-nyiakan waktu lebih berbahaya dari kematian, karena menyia-nyiakan waktu akan memutuskanmu dari Allah dan negeri akhirat, sedangkan kematian hanya memutuskan dirimu dari dunia dan penduduknya”. [Al-Fawaid hal 44]

Selain hadis, dalam alqur'an juga sudah di sebutkan dalam surah Al – Ashr [103] 1-3

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

Artinya :

Demi masa, sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menta'ati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran (Al – Ashr [103] 1-3).²⁵

Dari hadis dan ayat alqur'an di atas menegaskan pentingnya menggunakan waktu sebaik-baiknya tanpa ada yang di sia-siakan. jika hari ini bisa di kerjakan kenapa harus menunggu esok. Berdasarkan ayat di atas pula allah sangat melarang hambanya untuk melakukan sesuatu yang sia-sia salah satunya adalah bermain game online hingga ketergantungan. Game online boleh saja dilakukan dengan syarat hanya untuk melepas penat atau hanya sekedar menghilangkan stress akibat pekerjaan atau sebagainya.

²⁵ Qura'n explore

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini, penulis mengemukakan beberapa kesimpulan sebagai hasil dari penelitian untuk memberikan suatu gambaran dan beberapa informasi kepada para pembaca diantaranya :

Pengaruh game online terhadap perilaku santri sangat besar, diantaranya yaitu malas belajar, mudah terbawa emosi, mudah mengantuk di kelas, suka berbohong, dan kadang bolos sekolah. Namun game online juga memberikan dampak positif yaitu melatih logika serta bermain sambil belajar bahasa asing. Game online akan memberikan dampak yang baik sesuai dengan bagaimana dalam menggunakannya maka dari itu dibutuhkan kontrol dari pembina.

Pelaksanaan teknik konseling behavioral dalam mengatasi masalah pengaruh game online terhadap santri di ukur dengan angket pretes dan posttes. Berdasarkan hasil olahan data SPSS menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ menunjukkan bahwa ada perbedaan rata rata kecanduan game online santri untuk pretes dan posttes. Dengan t hitung $15.536 > 1.668$ yang berarti bahwa terdapat pengaruh teknik konseling behavioral terhadap masalah pengaruh game online pada santri Datuk Sulaiman bagian putra kota Palopo. Konseling behavioral sangat membantu dalam mengatasi pengaruh game online yang terjadi pada santri, game online merupakan salah satu dampak dari timbulnya penyimpangan perilaku atau sikap santri yang tidak terpuji seperti berbohong, bolos kelas dan sebagainya yang membuat santri menjadi lebih addictive atau

kecanduan terhadap game online ini. Adapun pandangan dalam Islam mengenai Game online ini merupakan sesuatu yang tidak memiliki faedah yang hanya membuang-buang waktu secara percuma dan sia-sia. Sangat jelas dalam al-qu'ran yang menyatakan bahwa Allah sangat tidak menyukai seseorang yang lalai dalam menggunakan waktu ini terdapat dalam surah Al-Azr.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mencantumkan saran-saran yaitu perlu adanya pengembangan dan penetapan penggunaan konseling behavioural pada Pesantren Modern Datuk Sulaiman Kota Palopo. Guru dan pembina juga wajib meningkatkan kedisiplinan dan tegas dalam menghadapi santri yang melanggar aturan demi menunjang keberhasilan visi misi dan juga tujuan dari pendidikan yang menjadi generasi bangsa yang berpancasila dan religious. Sebaiknya pembina menggunakan teknik konseling behavioral self management dalam mengatasi kecanduan game online santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams & Rollings. 2007. *Fundamentals of Game Design*. Second Edition. Barkeley, CA; New Riders.
- Akhmad Rafi`i , Dr. Kusnida Indarajaya, M.Si , Nurul Hikmah, S.Sos.,M.AP. 2020. Implementasi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa (Studi Pada Fungsi Badan Permusyawaratan Desa Di Desa Bintang Ninggi II Kecamatan Teweh Selatan Kabupaten Barito Utara). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*. Volume 6 No. 1 Februari
- Arikunto Suharsimi, 2010 *prosedur penelitian : suatu pendidikan praktek* , (Jakarta: Rineka Cipta,)
- Corey, G. (2013). *Theory and practice of counseling and psychotherapy. Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy 5th Ed.* [https://doi.org/10.1016/0022-3999\(94\)90123-6](https://doi.org/10.1016/0022-3999(94)90123-6)
- Drajat Edy Kurniawan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta”, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1.
- Faozani. 2013 *Karya-ilmiah tentang game online*.
- Gunawan, Didik, 2018. “ *penerapan konseling behavioral teknik modeling untuk mengatasi kecanduan game online pada anak usia 10 tahun* ” (Jawa Timur : Universitas Darul Ulum Jombang)
- Gusti Yuli Asih & Margaretha Maria Shinta Pratiwi. 2010. Perilaku Prosocial Ditinjau Dari Empati Dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*.Volume I, No 1, Desember
- Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 03 No. 1,
- Hermawan, Agus. 2009 “ *Internet game online* ”. (Yogyakarta : UPN Veteran)
- Huda, 2016 Manarul. “ *Pengaruh Game Online Terhadap Santri di Asrama Pondok Pasantren Al-Islami*” (Bandung : UIN Sunan Gunung Djati Bandung,)

- Jean Morrissey, Brian Keogh, Louise Doyle. 2008. *Psychiatric/ Mental Health Nursing: An Irish Perspective* Gill & Macmillan, Hlm 289
- Kementrian Agama, 2012. *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Bandung : PT.Cordoba Internasional Indonesia)
- Latipun, 2008 *Psikologi Konseling*, (Malang : UMM Press), h.128
- Lister. 1980 *Public Implementation Process; A Conceptual Framework.*, Administration and Society 6.
- Mohammad Surya, 2003 *Teori Teori Konseling*, (Bandung : Pustaka Bani Quraisy,), h.23.
- Nazariyah bt Sani & Abdul Rahman Idris. 2020. *Implementation Of Linus Programme Based On The Model Of Van Meter And Van Horn*. The Malaysian Online Journal of Educational Science. Volume 1, Issue 2. Department of Educational Management and Policy, Faculty of Education University of Malaya, 50603 Kuala Lumpur, Malaysia.
- Nihaya,et.al., *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah STAIN Palopo*, Edisi Revisi,
- Prof. Jhons, 1996 “ *mengupas asal –usul santri dan pasantren*,
Qur'an Explore
- Rini, Ayu, 2011 *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* ,Jakarta, Pustaka Mina.
- Sholikhah, Lanatus. 2019. “ *Dampak Negatif Dan Positif Game Online* . Mahasiswa UNISMU Jepara.
- Sobural, *Expsikologi Umum* 2003 (Pustaka Setia)
- Soebastia, Cynthia Octiavana, 2010.“ *Dampak Psikologi Negatif Permainan Online Pada Mahasiswa*”. (prodi psikologi Unikasorgi Japranata)
- Syukur , Abdullah. : 1987. “ *permasalahan pelaksanaan* ”. Jakarta
- Soetjipto P. Helly, (2005). “ *Pengajuan Validitas Konstruk Criteria Kecanduan Internet*”.
- Sudrajat , Akmad, 2008. “ *Pendekatan Dan Teknik Konseling Behavioral* .

Sugiyono, 2010. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta,

Rosenberg, (2014) “ *American Psychological Assosiantion*”

Thakar , (2006) .“ kecanduan Internet”.

Yohanes Rikky D.S. dan Jusuf Tjahjo Purnomo, 2017. “Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja”, Pax Humara: Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma, Vol. IV, No. 1, Januari-Juni

Yusuf, Syamsu & Juntika, Nurihsan. (2005) “*landasan vbimbingan dan konseling islam*”

Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2005). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Media Abadi.

