

## DAFTAR ISI

|                                                            |             |
|------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                 | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                            | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                             | <b>iii</b>  |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>                              | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                                         | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>                            | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                 | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                    | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                  | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                 | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                               | <b>xiv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                       | <b>xv</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                      | <b>xvi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                             | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....                                  | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                                 | 7           |
| 1.3. Tujuan Penelitian .....                               | 7           |
| 1.4. Manfaat Penelitian .....                              | 8           |
| 1.5. Asumsi .....                                          | 9           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                         | <b>10</b>   |
| 2.1 Teori Peran .....                                      | 10          |
| 2.1.1 Pengertian Peran .....                               | 10          |
| 2.1.2 Fungsi Peran .....                                   | 11          |
| 2.2 Bimbingan dan Konseling .....                          | 12          |
| 2.2.1 Pengertian Bimbingan .....                           | 12          |
| 2.2.2 Pengertian Konseling .....                           | 13          |
| 2.2.3 Pengertian Bimbingan dan Konseling Secara Umum ..... | 15          |

|                                          |                                                               |           |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.2.4                                    | Fungsi Bimbingan dan Konseling .....                          | 15        |
| 2.2.5                                    | Asas-Asas Bimbingan dan Konseling .....                       | 17        |
| 2.2.6                                    | Ragam Bimbingan Menurut Masalah .....                         | 22        |
| 2.2.7                                    | Prinsip-Prinsip Bimbingan dan Konseling .....                 | 24        |
| 2.2.8                                    | Tujuan Bimbingan dan Konseling .....                          | 25        |
| 2.2.8.1                                  | Tujuan Umum Bimbingan dan Konseling di Sekolah .              | 25        |
| 2.2.8.2                                  | Tujuan Khusus Bimbingan dan Konseling di Sekolah .            | 25        |
| 2.2.9                                    | Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar .....        | 26        |
| 2.3                                      | <i>Game Online</i> .....                                      | 31        |
| 2.3.1                                    | Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i> .....                 | 31        |
| 2.3.2                                    | Pengertian <i>Game Online</i> .....                           | 32        |
| 2.3.3                                    | Jenis-Jenis <i>Game</i> Berdasarkan Alat yang Digunakan ..... | 33        |
| 2.3.4                                    | Jenis-Jenis <i>Game</i> Berdasarkan Jenis Permainannya .....  | 34        |
| 2.4                                      | Pengaruh dari Bermain <i>Game Online</i> .....                | 37        |
| 2.5                                      | Peserta Didik (Siswa) di Sekolah Dasar .....                  | 40        |
| 2.6                                      | Masalah-Masalah Umum Anak Usia Sekolah Dasar .....            | 43        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>   |                                                               | <b>45</b> |
| 3.1                                      | Pendekatan dan Jenis Penelitian.....                          | 45        |
| 3.2                                      | Subyek Penelitian.....                                        | 46        |
| 3.2.1                                    | Lokasi Penelitian.....                                        | 46        |
| 3.2.2                                    | Waktu Penelitian .....                                        | 46        |
| 3.3                                      | Data dan Sumber Data .....                                    | 46        |
| 3.4                                      | Teknik Pengumpulan Data .....                                 | 47        |
| 3.5                                      | Teknik Analisis Data .....                                    | 50        |
| 3.6                                      | Pengecekan Keabsahan Data .....                               | 52        |
| 3.7                                      | Tahap-Tahap Penelitian .....                                  | 55        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                                               | <b>57</b> |
| 4.1                                      | Hasil Penelitian .....                                        | 57        |
| 4.1.1                                    | Deskripsi Lokasi Penelitian .....                             | 57        |

|                             |                                                                                             |            |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.1.2                       | Paparan Data Hasil Penelitian .....                                                         | 60         |
| 4.1.2.1                     | Kondisi Siswa yang Memiliki Kebiasaan Bermain<br><i>Game Online</i> .....                   | 63         |
| 4.1.2.2                     | Peran Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi<br>Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> ..... | 73         |
| 4.1.2.3                     | Hambatan dalam Mereduksi Kebiasaan Bermain<br><i>Game Online</i> .....                      | 79         |
| 4.2                         | Pembahasan .....                                                                            | 80         |
| 4.2.1                       | Kondisi Siswa yang Memiliki Kebiasaan Bermain<br><i>Game Online</i> .....                   | 80         |
| 4.2.2                       | Peran Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi<br>Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> ..... | 86         |
| 4.2.2.1                     | Alasan dalam Mereduksi Kebiasaan<br>Bermain <i>Game Online</i> .....                        | 86         |
| 4.2.2.2                     | Strategi dalam Mereduksi Kebiasaan<br>Bermain <i>Game Online</i> .....                      | 88         |
| 4.2.3                       | Hambatan dalam Mereduksi Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> ..                            | 92         |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>  |                                                                                             | <b>96</b>  |
| 5.1                         | Simpulan .....                                                                              | 96         |
| 5.2                         | Saran .....                                                                                 | 98         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> |                                                                                             | <b>101</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>             |                                                                                             |            |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Data Informan .....                                  | 62 |
| Tabel 4.2 Tanggal Pelaksanaan Observasi Pengambilan Data ..... | 62 |
| Tabel 4.3 Tanggal Pelaksanaan Wawancara Pengambilan Data ..... | 63 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Teknik Analisis Data ..... | 51 |
|---------------------------------------|----|

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1** Profil SD Al-Irsyad Surabaya

**Lampiran 2** Struktur Organisasi SD Al-Irsyad Surabaya

**Lampiran 3** Pedoman Observasi

**Lampiran 4** Pedoman Wawancara

**Lampiran 5** Hasil Observasi

**Lampiran 6** Hasil Wawancara

**Lampiran 7** Hasil Dokumentasi

**Lampiran 8** Surat Pengantar Penelitian

**Lampiran 9** Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari Sekolah

**Lampiran 10** Catatan Lapangan (Foto Penelitian)

**Lampiran 11** Biodata Peneliti

Yarno, Novian Adi. 2018. 140611100166. Peran Bimbingan dan Konseling dalam Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain *Game Online* pada Siswa di Sekolah Dasar (Studi Kasus di SD Al-Irsyad Surabaya). Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II: Umi Hanik, S.Pd., M.Pd.

### ABSTRAK

*Game online* merupakan bentuk hiburan yang banyak memiliki dampak terhadap penggunanya yang dapat merubah aspek kehidupannya. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan kondisi siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* di SD Al-Irsyad Surabaya, (2) mendeskripsikan peran Bimbingan dan Konseling dalam upaya mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa, (3) mendeskripsikan hambatan yang dihadapi Bimbingan dan Konseling dalam mereduksi kebiasaan bermain *game online* pada siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan yang digunakan adalah guru BK, siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dan orang tua siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk kegiatan analisis data dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Siswa di SD Al-Irsyad Surabaya adalah siswa yang termasuk golongan keluarga menengah ke atas, hal ini menyebabkan siswa memiliki kebiasaan bermain *game online*. Kebiasaan bermain *game online* pada siswa di SD Al-Irsyad Surabaya memiliki dampak pada aspek kehidupan. Peran bimbingan dan konseling yang diberikan adalah dengan pemberian layanan bimbingan individu dan sosial pada siswa. Hambatan yang dialami oleh bimbingan dan konseling terletak pada kurangnya waktu yang diberikan oleh orang tua, karena selain memberikan bimbingan terhadap siswa, bimbingan juga diberikan kepada orang tua.

**Kata Kunci:** Peran Bimbingan dan Konseling, *Game Online*, Siswa Sekolah Dasar.

Yarno, Novian Adi. 2018. 140611100166. Role of Guidance and Counseling in Efforts to Reduce Habit of Playing *Online Game* on Students in Elementary School (Case Study at Al-Irsyad Elementary School Surabaya). Thesis, Teacher Education Elementary School Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd, Advisor II: Umi Hanik, S.Pd., M.Pd.

### **ABSTRACT**

*Online game* is an entertainment form that has myriad impact for its users which possibly can change their aspects of life. The objectives of this research are: (1) to describe the condition of the students who have the habit of playing *online games* in SD Al-Irsyad Surabaya, (2) to describe the role of Guidance and Counseling in order to reduce the habit of playing *online game* for the students, (3) to describe the obstacles faced by Guidance and Counseling in reducing the habit of playing *online games* on students. The methodology belongs to the qualitative research in which case study approach is used. The Informants of this research are school guidance counseling (BK) teachers, students who have a habit of playing *online games* and parents of the students. Data collection techniques are observation, interview and documentation. For data analysis activities is started from data reduction, data presentation, and finally closed by conclusion. Students at Al-Irsyad Elementary School Surabaya are students who belong to family of upper and middle social class , this causes students have a habit of playing *online games*. The habit of playing *online games* on students at SD Al-Irsyad Surabaya has an impact on the aspects of their life. The role of guidance and counseling is provided with individual and social guidance services to students. The obstacles which is experienced by the guidance and counseling is the lack of the parents' time, it is because the guidance not only for the students, but also for the students' parents.

**Keywords:** Role of Guidance and Counseling, Online Game, Elementary School Students.