

SKRIPSI

**KONSELING *BEHAVIORAL* DALAM MENGATASI KECANDUAN
GAME ONLINE TERHADAP SANTRI DI ASRAMA ASSALAM**



**OLEH:
KHALIMATUS SADIAH
NIM: 2012211059**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
BLOKAGUNG-BANYUWANGI
2024**

PRASYARAT GELAR

**KONSELING *BEHAVIORAL* DALAM MENGATASI KECANDUAN
GAME ONLINE TERHADAP SANTRI DI ASRAMA ASSALAM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah Komunikasi Islam Universitas KH.
Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Sosial (S.Sos.)

Oleh :
Khalimatus Sadiyah
NIM: 2012211059

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
BLOKAGUNG-BANYUWANGI
2024**

**PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Khalimatus Sadiah
NIM : 2012211059
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Alamat Lengkap : Debowae, Waelata, Buru, Maluku

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi/tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi, 1 Agustus 2024
Yang menyatakan,


Khalimatus Sadiah
NIM: 2012211059

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi Khalimatus Sadiyah telah di munaqosah kepada dewan penguji skripsi
Fakultas Dakwah Komunikasi Islam Blokagung Banyuwangi pada tanggal:

(29 Agustus 2024)

dan telah diterima serta disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Tim penguji:

Ketua

Ahmad Syamsul Muallim, S.Sos., M.A
NIDN. 2123069703

Penguji 1

Muhammad Bahrul Ulum
NIDN. 2110068401

Penguji 2

Alif Mahmudi, M.Sos
NIDN. 2128108405



Dekan

Agus Rullyhaqi, S.Ag., M.I.Kom
NIDN. 2128107201

MOTTO

“orang lain ngga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ngga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Aalamin, sujud serta syukur kepada Allah SWT. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya. Mari tetap berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.

Halaman persembahan ini juga ditujukan sebagai ungkapan terimakasih kepada keluarga saya yang telah mendoakan dan memberikan dukungan penuh selama perjuangan menempuh pendidikan.

Terimakasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung dan meyemangati dalam perjuangan ini.

**PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya:

Nama : Khalimatus Sadiyah
NIM : 2012211059
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Alamat Lengkap : Debowae, Waelata, Buru, Maluku

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi/tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Banyuwangi, 1 Agustus 2024
Yang menyatakan,

Khalimatus Sadiyah
NIM: 2012211059

ABSTRAK

Khalimatus Sadiyah, 2024. Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Terhadap Santri Di Asrama Assalam. Skripsi/tesis, Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah Komunikasi Islam, Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA). Pembimbing: Ahmad Syamsul Muarif , S.Sos., M.A

Kata Kunci: Konseling Behavioral, *Game Online*, Santri

Dunia saat ini mengalami kemajuan pesat dalam teknologi, termasuk perkembangan internet dan game online. Game online, sebagai salah satu hasil dari kemajuan teknologi, telah mengubah kebiasaan dan budaya, menggantikan permainan tradisional. Di Asrama Assalam, bagian dari Yayasan Pondok Pesantren Darussalam Blokagung di Banyuwangi, Jawa Timur, ketergantungan pada game online menjadi masalah signifikan. Santri yang terbiasa bermain game selama liburan sering kesulitan beradaptasi kembali dengan rutinitas belajar, yang berdampak pada fokus dan prestasi akademik mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan bagaimana penggunaan game online memengaruhi perilaku dan kesehatan mental santri di Asrama Assalam, dan 2) mendeskripsikan pendekatan konseling behavioral yang dapat diterapkan untuk membantu santri mengatasi dampak negatif dari penggunaan game online. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini: Bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku dan kesehatan mental santri di Asrama Assalam? Bagaimana pendekatan konseling behavioral dapat digunakan untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan game online?

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data primer diperoleh dari santri dan guru di Asrama Assalam, sementara data sekunder dikumpulkan dari artikel, internet, berita, dan literatur terkait. Teknik analisis data melibatkan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif dari penggunaan game online pada santri dapat diatasi melalui konseling behavioral yang fokus pada perubahan perilaku dan kebiasaan. Teknik self-management terbukti efektif dalam membantu santri mengatur waktu dan perilaku, sehingga mengurangi ketergantungan pada game online.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online memiliki dampak signifikan terhadap perilaku dan kesejahteraan mental santri di Asrama Assalam. Konseling behavioral merupakan strategi efektif untuk membantu santri mengatasi dampak negatif penggunaan game online di lingkungan asrama.

ABSTRACT

Khalimatus Sadiah, 2024. Behavioral Counseling In Overcoming Online Game

Addiction For Students In The Assalam Dormitory. Thesis/Thesis, Islamic Counseling Guidance Study Program, Faculty Of Islamic Communication Da'wah Kh University. Intercession Mukhtar (UIMSYA). Supervisor: Ahmad Syamsul Muarif, S.Sos., M.A

Keywords: Behavioral Counseling, Online Games, Santri

The world is currently experiencing rapid advancements in technology, including the development of the internet and online games. Online games, as one of the outcomes of technological progress, have altered habits and culture, replacing traditional games. At Assalam Dormitory, part of the Darussalam Blokagung Islamic Boarding School Foundation in Banyuwangi, East Java, dependency on online games has become a significant issue. Students who are accustomed to playing games during holidays often struggle to readjust to their study routines, which impacts their focus and academic performance.

This study aims to: 1) describe how online game usage affects the behavior and mental health of students at Assalam Dormitory, and 2) describe the behavioral counseling approach that can be applied to help students overcome the negative effects of online game usage. The research questions addressed in this study are: How does online game usage affect the behavior and mental health of students at Assalam Dormitory? How can the behavioral counseling approach be used to mitigate the negative effects of online game usage?

This research is a descriptive qualitative study. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. Primary data were obtained from students and teachers at Assalam Dormitory, while secondary data were gathered from articles, internet sources, news, and related literature. Data analysis techniques involved data reduction, data display, and data verification.

The results of the study indicate that the negative effects of online game usage on students can be addressed through behavioral counseling that focuses on changing behaviors and habits. Self-management techniques have proven effective in helping students manage their time and behavior, thereby reducing their dependence on online games.

In conclusion, online game usage has a significant impact on the behavior

and mental well-being of students at Assalam Dormitory. Behavioral counseling is an effective strategy for helping students overcome the negative effects of online game usage within the dormitory environment.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Segala puji kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatNya. Sholawat dan salam kami haturkan kepada rasulullah Muhammad SAW yang merupakan uswatun hasanah bagi umat. Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang telah membantu serta mendukung penyelesaian proposal penelitian ini, secara khusus peneliti mengucapkan terimakasih kepada

1. Seluruh Dewan Pengasuh Pondok Pesantren Darussalam Blokagung;
2. Dr. H. Abdul Kholiq Syafa'at, M.A. selaku ketua Senat Universitas KH. Mukhtar Syafa'at;
3. Kepada Dr. H. Ahmad Munib Syafa'at, Lc.,M.EI selaku Rektor Universitas KH. Mukhtar Syafa'at;
4. Kepada bapak Agus Baihaqi, S.Ag., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, Universitas KH. Mukhtar Syafa'at;
5. Kepada ibu Halimatus Sa'diah S.Psi., M.A. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam;
6. Kepada bapak Ahmad Syamsul Muarif, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini;
7. Kepada bapak Supangat dan ibu Siti Nurunyah selaku orang tua peneliti yang telah memberikan segala dukungan;
8. Seluruh pihak pihak terkait yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam penyelesaian skripsi penelitian ini.

Demikian hal yang dapat kami sampaikan. Ucapan terimakasih selalu kami haturkan jazakumullah ahsanal jazaa.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

DAFTAR ISI

PRASYARAT GELAR.....	ii
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
D. Tujuan penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Definisi Istilah.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
B. Penelitian Terdahulu.....	25
C. Alur Pikir Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Informan Penelitian	36
D. Data dan Sumber Data.....	37
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	38

F. Analisis Data.....	39
G. Keabsahan Data.....	40
BAB IV TEMUAN DATA LAPANGAN.....	42
A. Gambaran data lapangan	42
B. Verifikasi data lapangan	46
BAB V PEMBAHASAN.....	52
BAB VI PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi Penelitian.....	62
C. Keterbatasan Penelitian	64
D. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	70

TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia saat ini mengalami kemajuan dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan yang semakin pesat dalam ilmu dan teknologi telah mengubah semua aspek kehidupan. Perkembangan teknologi telah menghasilkan internet, yang seiring dengan perkembangan zaman berkembang pesat sebagai sarana hiburan. Salah satunya adalah bermain game. Permainan *video game* yang dimainkan melalui jaringan internet disebut sebagai game online.¹

Game online adalah salah satu hasil dari kemajuan pesat teknologi. Dengan kemajuan teknologi, pergeseran budaya semakin jelas di masyarakat. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh santri sampai remaja sebelum permainan elektronik ini menjadi populer di kalangan masyarakat umum.² Dahulu masih mengenal jenis permainan engrang dan petak umpat di masa lalu. Namun, permainan ini semakin jarang dimainkan oleh masyarakat. Generasi muda telah menerima perubahan karena kemajuan teknologi yang semakin pesat. Terutama, perkembangan santri dan jiwa seseorang telah dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan *game online*. *Game online* adalah cara yang bagus untuk bersosialisasi dengan sesama pecinta game, tetapi mereka membuatnya lebih menyenangkan sendiri dan terisolasi dari orang lain.³

Perkembangan sosial seseorang bergantung pada kemampuan mereka untuk mengatasi masalah dan menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat.⁴ Remaja memiliki banyak potensi dan dapat berkembang ke arah yang baik maupun yang buruk.

¹ Arwinda, "Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2020).

² Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021).

³ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Santri* (Jakarta: Pustaka Mina, 2019).

⁴ Ibid.

Apalagi, remaja selalu ingin tetap sesuai dengan tren yang sedang berkembang dalam masyarakat untuk tetap dipandang trendi.⁵ *Game online* memiliki efek negatif pada santri, termasuk penurunan konsentrasi belajar, peningkatan halusinasi, dan munculnya bahasa yang tidak layak dan tidak sopan untuk didengar dan dikeluarkan.⁶ Orang yang cerdas akan menyadari bahwa kecanduan bermain game akan membuang waktu. Bermain game memiliki efek negatif yang diketahui umum. Apabila santri-santri kecanduan bermain *game*, orang tua pasti akan tidak senang.

Selain itu, guru dan pendidik terus memperingatkan anak-anak tentang bahaya kecanduan *game*. Misalnya, konsekuensi negatif dari kecanduan *game* adalah bahwa akhirnya akan menyebabkan kecanduan, yang pada gilirannya akan membuatnya lalai dari tanggung jawab dan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. melakukan sesuatu yang tidak bermanfaat dan sia-sia. *Game* biasanya memiliki beberapa *madharat*, seperti memasukkan elemen seksual, ungkapan dan kalimat yang dilarang oleh agama, atau sesuatu yang tasyabbuh (menyerupai) orang kafir atau fasik.⁷

Kecanduan *game* itu benar-benar tidak menghasilkan apa-apa. Kita harus menghabiskan waktu kita dengan hal-hal yang positif dan bermanfaat; jika tidak, kita akan menghabiskannya dengan hal-hal yang sia-sia atau bahkan hal-hal yang negatif. Sebuah kaidah disebutkan oleh Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah sebagai berikut:

«الأخرة والدار الله عن تقطعك الوقت إضاعة لأنَّ الموت من أشدَّ الوقت ضاعة وأهلها الدنيا عن يقطعك والموت»

“Menyia-nyiakan waktu lebih berbahaya dari kematian, karena menyia-nyiakan waktu akan memutuskanmu dari Allah dan

⁵ Marsanda Claudia Paremeswara and Triana Lestari, “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan 5*, no. 1 (2021).

⁶ Ibid.

⁷ Raehanul Bahraen, “Kecanduan Game Itu Memusnahkan Waktu Dan Keberkahan Hidup,” *Muslim.or.Id*, last modified 2021, accessed July 20, 2024, <https://muslim.or.id/45161-kecanduan-game-itu-memusnahkan-waktu-dan-keberkahan-hidup.html>.

*negeri akhirat, sedangkan kematian hanya memutuskan dirimu dari dunia dan penduduknya”. [Al-Fawaid hal 44]*⁸

Karena ketergantungannya pada *game online*, santri tidak dapat mengontrol perasaan dan emosinya. Ini memicu dan memupuk sikap dan sifat buruk pada para santri, seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lainnya. Dengan banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya, santri kurang berinteraksi dengan orang lain di kehidupan nyata. Hal ini jelas berdampak pada kegiatan sosial biasa sebagian besar orang. Akan berdampak pada pengguna game seiring perkembangan game tersebut.⁹

Di bawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Darussalam Blokagung, siswi SMK Darussalam Blokagung tinggal di Asrama Assalam di Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Asrama Assalam telah berkembang menjadi rumah kedua yang nyaman bagi para santriwati di bawah bimbingan dan pengawasan yang bijaksana dari KH. Jabir Muda dan Nyai Hj. Qoniatur Rohmah. Dengan fasilitas yang lengkap dan suasana yang aman, asrama ini memberikan lingkungan yang ideal untuk proses belajar-mengajar para santri. Para santri merasa nyaman di sini dan fokus untuk mendapatkan pendidikan berkualitas. Tak hanya itu, santri-santri di asrama ini selalu penuh dengan optimisme dan kegembiraan. Asrama Assalam berada di Blokagung, Karangmulyo, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Tempat ini dengan penuh semangat mendukung kemajuan pendidikan dan kehidupan sosial para santri.

Kebiasaan santri bermain *game* selama liburan hari raya adalah masalah di Asrama Assalam. Kemudian, santri membawa kebiasaan ini ke dalam lingkungan asrama, yang berdampak negatif pada proses belajar di asrama. Santri yang terlalu terbiasa bermain game selama liburan cenderung kesulitan untuk beradaptasi kembali dengan rutinitas belajar dan aktivitas asrama

⁸ Raehanul Bahraen, “Menyia-Nyiakan Waktu Lebih Berbahaya Dari Kematian,” *Muslim.or.Id*, last modified 2018, accessed July 20, 2024, <https://muslim.or.id/42113-menyia-nyiakan-waktu-lebih-berbahaya-dari-kematian.html>.

⁹ Paresmeswara and Lestari, “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.”

saat kembali. Hal ini dapat mengganggu fokus dan kedisiplinan santri saat belajar, yang dapat berdampak pada prestasi akademik Asrama Assalam. Oleh karena itu, langkah-langkah yang tepat harus diambil untuk membantu santri mengatasi kebiasaan bermain game yang berlebihan serta untuk memastikan santri dapat kembali berkonsentrasi pada pendidikan selama berada di asrama. Peneliti memilih untuk mengangkat judul penelitian game online karena hal ini.

Peneliti memilih tempat di asrama Assalam karena pasantren dekat dengan kampus peneliti dan peneliti percaya bahwa santri di sana membutuhkan perhatian atau konseling *behavioral* untuk mengatasi masalah kecanduan *game online*. Selain itu, peneliti ingin ikut berpartisipasi dalam mengatasi kecanduan game yang sudah menyebar di kalangan santri asrama Assalam. Berdasarkan uraian diatas maka peniliti tertarik untuk mengangkat judul “**Konseling Behavioral dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Terhadap Santri di Asrama Assalam**”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka fokus pada penelitian ini adalah :

- 1) Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Perilaku dan Kesehatan Mental Santri. Penelitian ini akan fokus pada bagaimana penggunaan game online memengaruhi perilaku dan kesehatan mental santri di Asrama Assalam, termasuk perubahan perilaku dan dampak psikologis yang dialami oleh santri.
- 2) Penerapan Pendekatan Konseling *Behavioral*. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana pendekatan konseling *behavioral* dapat diterapkan secara efektif untuk membantu santri mengatasi dampak negatif dari penggunaan *game online*, dengan fokus pada teknik-teknik yang dapat mengubah kebiasaan dan perilaku.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh penggunaan *game online* terhadap perilaku dan kesehatan mental santri di Asrama Assalam?

- 2) Bagaimana pendekatan konseling *behavioral* dapat digunakan untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan *game online*?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan *game online* memengaruhi perilaku dan mental santri di Asrama Assalam.
- 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana pendekatan konseling *behavioral* yang dapat diterapkan untuk membantu santri mengatasi dampak negatif penggunaan *game online*.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana pengaruh *game online* memengaruhi perilaku dan akademik santri di asrama.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas pendekatan konseling *behavioral* dalam mengatasi pengaruh negatif *game online*. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pendekatan ini dapat disesuaikan atau ditingkatkan untuk pemulihan santri yang terpengaruh oleh game online.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data berharga bagi guru di Asrama Assalam untuk merancang program dan intervensi yang lebih efektif dalam mengatasi masalah penggunaan *game online* di kalangan santri.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Asrama Assalam dengan mengidentifikasi solusi yang efektif dalam mengatasi dampak negatif game online pada prestasi akademik dan kesejahteraan santri.
- c. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait, seperti sekolah-sekolah lain atau lembaga-lembaga yang menghadapi

masalah serupa, dalam mengatasi dampak game online terhadap pendidikan dan kesejahteraan santri.

F. Definisi Istilah

1. Konseling *Behavioral*

Konseling *behavioral* adalah pendekatan konseling yang menekankan perubahan perilaku dengan menggunakan prinsip-prinsip psikologi *behavioristik*. Pendekatan ini berfokus pada modifikasi perilaku melalui teknik-teknik seperti penguatan positif, pemusatan perhatian pada perilaku yang diinginkan, dan pembelajaran melalui pemberian contoh (*modeling*).

2. Kecanduan *Game Online*

Kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan berlebihan terhadap permainan video yang dimainkan melalui internet, ditandai dengan penggunaan yang ekstrem, kesulitan mengendalikan diri, dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari. Individu yang kecanduan sering mengabaikan tanggung jawab sosial, akademik, atau pekerjaan demi bermain *game*, mengalami kebutuhan untuk terus meningkatkan waktu atau intensitas bermain, dan merasakan gejala penarikan seperti kecemasan saat tidak bermain. Kecanduan ini dapat menimbulkan dampak negatif pada kesehatan mental dan fisik, serta kualitas hidup secara keseluruhan.

3. Santri

Santri adalah istilah dalam bahasa Indonesia yang merujuk kepada siswa atau peserta didik di sekolah agama Islam atau pondok pesantren. Dalam hal judul ini, santri merujuk kepada individu yang tinggal di asrama Assalam dan mengikuti program pendidikan agama Islam.

4. Asrama Assalam

Asrama Assalam adalah asrama atau tempat tinggal yang terkait dengan lembaga pendidikan agama Islam bernama Assalam. Dalam hal judul ini, asrama Assalam menjadi lingkungan di mana pengaruh *game online* terhadap santri terjadi dan di mana intervensi konseling *behavioral* direncanakan untuk dilaksanakan. Asrama Assalam dipimpin oleh beberapa pengasuh, termasuk KH. Jabir Muda dan Nyai Hj. Qoniatur Rohmah, yang berperan penting dalam

membimbing para santri, baik dalam aspek keagamaan maupun kehidupan sehari-hari. Sistem pengajaran di Asrama Assalam menggabungkan pendekatan tradisional pesantren dengan metode modern, termasuk pengajian kitab kuning, hafalan Al-Qur'an, dan pendidikan formal di sekolah pesantren. Santri diajarkan untuk menerapkan ilmu agama dalam kehidupan sehari-hari, membentuk pribadi yang mandiri dan berakhlak mulia. Selain itu, asrama menyelenggarakan pengajian rutin, kegiatan olahraga, seni, kerajinan tangan, dan aktivitas sosial untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab. Asrama ini menyediakan lingkungan yang mendukung untuk belajar dan berkembang.

5. Pendekatan Tradisional Pesantren

Metode pendidikan yang berakar pada tradisi pesantren, sering melibatkan pengajaran kitab kuning, studi mendalam tentang teks-teks klasik Islam, dan pembelajaran agama secara konvensional.

6. Metode Modern

Pendekatan pendidikan yang menggunakan teknik dan teknologi terkini untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, seperti metode pembelajaran yang inovatif dan penggunaan alat digital.

7. Pengajian Kitab Kuning

Studi tentang kitab-kitab klasik Islam, seperti Al-Muqaddimah dan Al-Hidayah, yang mencakup berbagai aspek ajaran Islam, hukum, dan akhlak.

8. Hafalan Al-Qur'an

Proses mempelajari dan menghafal teks Al-Qur'an, sebagai bagian dari pendidikan agama untuk memperdalam pemahaman dan pengamalan ajaran Islam.

9. Pendidikan Formal di Sekolah Pesantren

Kurikulum terstruktur yang diberikan di sekolah yang berada di bawah naungan pesantren, mencakup mata pelajaran agama dan umum untuk memberikan pendidikan yang menyeluruh.

10. Penerapan Ilmu Agama dalam Kehidupan Sehari-hari:

Integrasi ajaran agama dengan praktek sehari-hari untuk membentuk karakter dan kebiasaan yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

11. Pengajian Rutin

Kegiatan belajar agama secara berkala yang diadakan di pesantren untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman ajaran Islam.

12. Kegiatan Olahraga

Aktivitas fisik yang dilakukan untuk menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh, sekaligus membentuk disiplin dan semangat tim di kalangan santri.

13. Pengembangan Keterampilan

Aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan praktis seperti seni dan kerajinan tangan, yang mendukung kreativitas dan keterampilan praktis santri.

14. Kegiatan Sosial dan Kemasyarakatan

Aktivitas yang melibatkan partisipasi dalam komunitas dan masyarakat untuk mengembangkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab sosial.

15. Jiwa Kepemimpinan dan Tanggung Jawab

Karakteristik yang dibentuk melalui pengalaman sosial dan kegiatan yang mendidik santri untuk memimpin dan bertanggung jawab dalam berbagai situasi.

16. Lingkungan Religius dan Mendukung

Suasana di asrama yang mendukung proses belajar dan perkembangan pribadi dengan nilai-nilai agama yang kuat, menciptakan suasana yang kondusif untuk pertumbuhan santri.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konseling *Behavioral*

a. Pengertian Konseling *Behavior*

Aliran tingkah laku berpendapat bahwa norma norma dapat diprediksi dan dikendalikan. Sehingga tingkah laku ini dapat dimodifikasi, diperlukan pendekatan yang objektif, mekanis, dan materialistik. Metode *behavioral* ini digunakan dalam psikoterapi yang berasal dari *behaviorisme*, suatu aliran yang menekankan peranan lingkungan seseorang, atau dunia luar, sebagai faktor penting yang dapat memengaruhi dan mempengaruhi proses belajar seseorang. Konseling perilaku berfokus pada upaya merubah perilaku seseorang berdasarkan pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan.¹⁰

Prinsip utama dari pendekatan ini, menurut Natawidjaja, adalah bahwa perilaku, kognisi, dan perasaan yang bermasalah semua dibentuk oleh proses belajar, dan oleh karena itu, semua dapat diubah melalui proses belajar baru atau belajar kembali. Masalah bukan hanya gejalanya, tetapi perilaku yang dianggap sebagai masalah.¹¹

Corey mengatakan konseling tingkah laku adalah konseling tingkah laku yang menggunakan berbagai metode dan pendekatan yang berakar pada berbagai teori belajar. Jenis konseling ini berbeda dari yang lain karena menumpukan perhatian pada tingkah laku yang tampak dan spesifik, memperhatikan dan menjelaskan tujuan konseling, dan menetapkan prosedur konseling yang khusus yang sesuai dengan masalah penaksiran hasil konseling yang objektif.¹²

¹⁰ Sulthon, "Mengatasi Kenakalan Pada Siswa Melalui Pendekatan Konseling Behavioral," *Journal of Guidance and Counseling* 2, no. 2 (2018).

¹¹ Namora L Lumongga, *Konseling Kelompok Edisi Pertama* (Jakarta: Kencana, 2016).

¹² Fredy Akbar and dkk, *Strategi Menurunkan Prevalensi Gizi Kurang Pada Balita* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2021).

Konseling tingkah laku adalah jenis konseling yang menggunakan prinsip belajar dalam perubahan perilaku dan menekankan desensitifasi sistematis, implusif, latihan asertif, aversif, dan pengkondisian operant. Konseling tingkah laku adalah salah satu pendekatan konseling yang pada dasarnya konselor tingkah laku ingin membantu klien dalam menyesuaikan diri dengan kehidupan mereka dan mencapai tujuan pribadi dan profesional mereka. Oleh karena itu, fokusnya adalah mengubah atau mengurangi tingkah laku adaptif mal yang diperlihatkan oleh konseli, membantunya mendapatkan cara yang lebih baik dan konstruktif untuk melakukannya.¹³

b. Hakikat Konseling *Bevahior*

Hakikat konseling perilaku adalah perilaku, yang dibentuk oleh seluruh pengalaman, termasuk interaksi individu dengan lingkungan mereka. Pengalaman seseorang, yaitu keadaan atau insentif, membentuk kepribadiannya. Jadi, cara seseorang berperilaku adalah cara kita memahami kepribadiannya.¹⁴ Karena tujuan utama konseling perilaku adalah mengubah perilaku individu melalui modifikasi menjadi perilaku yang diharapkan. Belajar tentang lingkungannya, dikondisikannya, dan dibiasakannya dapat membantu membentuk perilaku ini. upaya untuk membentuk perilaku melalui pemebentukan kebiasaan berulang ulang melalui stimulus yang dikondisikan sehingga perilaku dapat terbentuk dalam jangka waktu tertentu.¹⁵

Hakikat manusia menurut pendekatan konseling perilaku adalah:

¹³ Ni Komang Sri Yulastini, "Efektivitas Model Konseling Behavioral Dengan Teknik Relaksasi Untuk Menurunkan Kecemasan Dalam Menghadapi Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Konseling Indonesia* 6, no. 1 (2020), <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>.

¹⁴ Kadek Adi Aditya Putra Pratama, I Ketut Gading, and I Ketut Dharsana, "Efektivitas Konseling Behavioral Dengan Teknik Relaksasi Untuk Meningkatkan Self Change Siswa," *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia* 4, no. 2 (2020), https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/3283.

¹⁵ Sulthon, "Mengatasi Kenakalan Pada Siswa Melalui Pendekatan Konseling Behavioral."

1. Manusia belajar berperilaku. Semua perilaku manusia, baik yang tepat maupun yang salah, dikehendaki atau tidak diperoleh melalui proses belajar. Misalnya, jika seseorang melanggar aturan lingkungan, mereka akan dihukum. Namun, selai secara tidak langsung menjadi perhatian sekitra. Seseorang tersebut belajar bagaimana menarik perhatian pada cara dan akibat dari aturan lingkungan dan sebagainya.
2. Semua orang berkembang melalui proses kematangan dan belajar. Sebagian perubahan perilaku yang dialami seseorang disebabkan oleh proses kematangan dan hasil belajar dari peristiwa yang telah mereka alami. Pada akhirnya, individu akan belajar dari apa yang dilakukan karena respons lingkungannya.
3. Manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Selain berinteraksi, mereka belajar dari apa yang mereka lihat dan rasakan. Kepribadian seseorang berkembang seiring dengan interaksinya dengan lingkungannya.
4. Orang-orang berbeda dari satu sama lain, dan cara mereka berperilaku juga berbeda. Seseorang mungkin melihat situasi dengan cara yang berbeda dari apa yang dia pelajari sebelumnya, dan dia mungkin juga merespons situasi dengan cara yang berbeda.
5. Manusia memiliki banyak kebutuhan bawaan, terutama kebutuhan fisiologis. Ada juga kebutuhan lain yang muncul dalam kondisi lain, dan bagaimana kebutuhan itu dipenuhi akan dipelajari melalui pengalaman hidup.
6. Manusia bersifat reaktif. Ketika lingkungan memberikan stimulus, manusia reaktif.
7. Aspek kognitif memengaruhi manusia dan menentukan pola perilakunya. Dikatakan bahwa perilaku seseorang bukan berasal dari kondisi bersyarat semata-mata, tetapi juga dari proses kognitif dan sosial yang mereka pelajari.¹⁶

¹⁶ Mulawarman and Eem Munawaroh, *PSIKOLOGI KONSELING: Sebuah Pengantar Bagi Konselor Pendidikan* (Semarang: BK UNNES, 2016).

c. Konsep Pokok

Ada beberapa konsep pokok yang menjadi acuan bagi para seorang konselor yang memberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan pendekatan behavioral sebagai berikut:

- 1) Pemusatan perilaku yang terlihat khusus. Konselor kelompok meminta konseling untuk memprioritaskan perilaku yang benar-benar ingin dirubah dan sikap baru.
- 2) Tujuan teraupik yang tepat ialah seorang konselor bertanggung jawab untuk merinci dan memilih tujuan yang khusus, jelas, dan dapat diukur.
- 3) Rencana dan metodologi untuk metode yang berorientasi tindakan, di mana para konseli diharapkan untuk mengambil sikap terhadap sesuatu alih-alih hanya memerhatikannya secara pasif dan terlena dalam introspeksi, dengan melakukan tindakan khusus yang sistematis untuk mencapai tujuan tersebut.
- 4) Penilaian yang objektif terhadap hasil dan balikan konseling. Penilaian ini merupakan proses yang terus menerus dan berkesinambungan yang melihat hasil konseling selain keberhasilan dan efektivitas metode yang digunakan.¹⁷

d. Tujuan Konseling Behavior

Pelatih yang menggunakan pendekatan behavioral dapat menggunakan berbagai metode dan teknik yang berakar pada teori belajar. Semua tingkah laku, termasuk tingkah laku maladaptive, dipelajari. Tindakan neurotik dapat dipelajari atau dihapus dari ingatan, dan tingkah laku efektif dapat diperoleh. Corey menyatakan bahwa tujuan dari konseling perilaku ini adalah untuk mengembangkan tingkah laku baru, menghilangkan tingkah laku yang tidak dapat diterima, dan mempertahankan dan memperkuat tingkah laku yang diinginkan.¹⁸

Tujuan konseling perilaku adalah untuk menjalani kehidupan tanpa perilaku sistomatik, yaitu tanpa mengalami

¹⁷ M. Edi Kurnanto, *Konseling Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2014).

¹⁸ Akbar and dkk, *Strategi Menurunkan Prevalensi Gizi Kurang Pada Balita*.

kesulitan atau hambatan perilaku yang dapat menyebabkan ketidakpuasan atau masalah sosial.¹⁹

Konseling perilaku umumnya bertujuan untuk meningkatkan kondisi seseorang selama proses belajar sehingga perilaku yang tidak diinginkan dapat dihilangkan. Sementara itu, konseling perilaku secara khusus bertujuan untuk mengubah tingkah laku adaptif dengan memperkuat tingkah laku yang diharapkan dan menghilangkan perilaku yang tidak diharapkan serta menemukan cara yang tepat untuk bertingkah laku.

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling perilaku adalah untuk mengubah dan menghilangkan perilaku yang buruk melalui penerapan metode belajar baru yang lebih sesuai dan dikehendaki, memperkuat perilaku yang adaptif, dan memperlemah atau menghilangkan perilaku yang *maladaptive*.²⁰

e. Peranan Konselor

Konseling *behavioral* memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan bantuan kepada klien mereka. Wolpe mengatakan bahwa konselor harus menerima klien dan mencoba memahami apa yang mereka katakan tanpa menilai atau mengkritik mereka. Konseling lebih banyak bertindak sebagai pendidik dan membantu klien menerapkan strategi modifikasi perilaku yang sesuai dengan masalah atau tujuan yang ingin dicapai. Menurut Willis, beberapa aspek hubungan antara konselor dan klien termasuk memahami dan menerima klien, bekerja sama, dan memberikan bantuan dalam arah yang diinginkan klien.²¹

Mereka yang bekerja sebagai konselor *behavioristik* akan berpartisipasi secara aktif dalam pekerjaan mereka. Mereka akan menjadi contoh yang baik dalam mengendalikan dan mengontrol lingkungan mereka, bertindak dengan baik, dan mengajarkan konseli mereka untuk berperilaku baru dan sesuai. Mereka juga dapat

¹⁹ Pratama, Gading, and Dharsana, "Efektivitas Konseling Behavioral Dengan Teknik Relaksasi Untuk Meningkatkan Self Change Siswa."

²⁰ Sulthon, "Mengatasi Kenakalan Pada Siswa Melalui Pendekatan Konseling Behavioral."

²¹ Akbar and dkk, *Strategi Menurunkan Prevalensi Gizi Kurang Pada Balita*.

membangun perilaku yang diterima secara sosial dan menghapus perilaku yang tidak sesuai. Karena peran mereka sebagai model, konselor akan sangat membantu klien mereka dalam mengubah perilaku. Konseli dapat meniru perilaku konselor; mereka akan meniru sikap, nilai, ucapan, kepercayaan, dan perilaku yang ditunjukkan oleh konselor. Selain itu, sangat penting bagi konselor untuk membangun hubungan dan komunikasi yang efektif dengan konseli, mengajarkan mereka teknik yang dapat membantu mereka mengubah perilaku, dan memberikan penjelasan tentang prosedur yang akan digunakan oleh konselor dalam proses konseling.²²

f. Ciri-Ciri Konseling Behavior

Konseling perilaku memiliki ciri-ciri bahwa sebagian besar perilaku manusia dapat dipelajari dan oleh karena itu dapat diubah. Perubahan perubahan khusus terhadap lingkungan individu dapat membantu dalam mengubah perilaku perilaku berusaha membawa perubahan perilaku yang relevan dalam berperilaku si klien dengan mengubah lingkungan. Prinsip belajar seperti "reinforcement" dan "modeling sosial" dapat digunakan untuk mengembangkan prosedur konseling yang efektif.²³

Karakteristik konseling perilaku adalah sebagai berikut: yang pertama berkonsentrasi pada tingkah laku yang jelas dan terlihat, yang kedua membutuhkan ketelitian dalam menentukan tujuan konseling, yang ketiga membangun prosedur perlakuan khusus yang sesuai dengan masalah klien, dan yang keempat menilai tujuan konseling secara objektif.²⁴ Ciri ciri utama konseling behavioral yang dikemukakan oleh krumboltz adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pelatihan Konseling adalah proses mengajar. Dengan kata lain, konseling membantu konseli mempelajari cara baru untuk menyelesaikan masalahnya.

²² Mufriah Arina, *Bimbingan Dan Konseling. Teori-Teori Hubungan Interpersonal, Keterampilan, Dan Teknik Konseling* (Bandung: Alfabeta, 2018).

²³ Pratama, Gading, and Dharsana, "Efektivitas Konseling Behavioral Dengan Teknik Relaksasi Untuk Meningkatkan Self Change Siswa."

²⁴ Ulfiah, *Psikologi Konseling (Teori Dan Implementasi)* (Jakarta: Kencana, 2020), 68.

Konseling membentuk dasar dasar pemberian bantuan kepada konseli dengan menggunakan prinsip-prinsip belajar dan teknik belajar yang efektif.

- 2) Metode dirancang secara individual: Metode konseling yang digunakan pada setiap konseli berbeda-beda tergantung pada masalah dan karakteristik konseli. Selama proses konseling, konseli memutuskan tujuan konseling mereka sendiri, melakukan proses asemen, dan mengembangkan metode konseling mereka sendiri dengan bantuan konselor.

Metodologi ilmiah dalam pemeriksaan dan evaluasi konseling mendasarinya. Observasi menyeluruh, kuantifikasi data, dan kontrol yang tepat digunakan dalam konseling ini.²⁵

2. *Game Online*

a. *Pengertian Game Online*

Game online adalah permainan visual elektronik dengan grafis tiga dimensi dan efek yang dapat menarik perhatian pemain.²⁶ *Game* dapat dengan mudah diakses oleh banyak orang atau pemain, dan media permainan game online yang terhubung ke internet disebut sebagai game online. Santri mungkin lebih suka bermain game daripada belajar karena daya tarik *game online*.²⁷

Game online saat ini sangat diminati oleh semua kalangan, mulai dari santri-santri hingga orang dewasa.²⁸ Menurut Hurlock, game yang disukai santri-santri biasanya adalah game berkelompok atau tim, yang memiliki aturan dan persaingan yang ketat.²⁹ *Game online* memiliki banyak tantangan yang dapat membuat pemain kecanduan untuk

²⁵ Gantina Komalasari, Wahyuni Eka, and Karsih, *Teori Dan Teknik Konseling* (Jakarta: Indeks, 2016), 153.

²⁶ Paresmeswara and Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar."

²⁷ Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020), <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

²⁸ Rahyuni, Yunus, and Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo."

²⁹ Ibid.

terus memainkannya. Setelah menjadi kebiasaan, sulit untuk berhenti dan membuatnya lupa waktu.³⁰

Game online sebagai permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang melalui jaringan komunikasi *online*. Berdasarkan apa yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dan memiliki lebih dari satu pemain, yang biasanya terdiri dari santri-santri dan remaja.

b. Dampak Game Online

Bermain *game online* secara terus menerus dapat berdampak negatif pada santri-santri. Pengaruh negatif yang akan dialami santri-santri termasuk tidak bersosialisasi secara individu, perilaku yang berubah, penglihatan yang terganggu, efek pada kerja otak, penurunan prestasi belajar, individualisme, dan radiasi dari perangkat atau laptop. Berikut ini adalah penjelasannya:

- 1) Santri tidak bersosialisasi. Santri-santri yang sudah merasa nyaman bermain game di rumah dapat menjadi malas untuk bermain di luar. Santri-santri lebih suka bermain dengan perangkat elektronik daripada bermain dengan teman-temannya. Santri yang terlalu banyak bermain game dapat membuat mereka kurang bersosialisasi di sekitar mereka. Santri cenderung lebih tertarik untuk menghabiskan waktu bermain *game online*.
- 2) Berubahnya sikap dan perilaku santri. Bermain game dengan santri-santri dapat berdampak pada psikologis mereka. Bermain game memengaruhi kebiasaan santri. Salah satu contohnya adalah kekerasan dalam game yang dilakukan secara berurutan, yang dapat membuat santri terbiasa mengakses atau melihat hal-hal yang melibatkan kekerasan, sehingga mereka dapat meniru dan melakukan apa yang mereka lihat saat bermain *game* dalam kehidupan sehari-hari. Santri-santri menjadi lebih agresif dan ingin menang sendiri.

³⁰ Nugrananda Janttaka and Wahyu Juniarta, "Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung," *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020).

- 3) Terganggunya penglihatan santri. Santri-santri yang bermain game dengan perangkat elektronik, laptop, atau komputer sehingga perangkat yang berinteraksi dengan mata sering berinteraksi. Alat dan jarak mata santri biasanya berdekatan, yang dapat membahayakan kesehatan mata mereka. Peristiwa ini dapat menyebabkan gangguan penglihatan pada santri jika berlangsung lama. Kerusakan pada saraf mata, rabun jauh, dan rabun dekat adalah contohnya. Akibatnya, orang tua harus mengawasi santri dan membatasi penggunaan game santri.
- 4) Berpengaruh pada kinerja otak. Santri-santri dapat menikmati bermain *game*. Ini mengubah dendrit dan sel otak. Dalam jangka panjang, masalah sel ini dapat berdampak pada konsentrasi dan perilaku santri. Santri dapat menjadi pelupa dan sulit berkonsentrasi saat fokus mereka menurun.
- 5) Menurunnya prestasi belajar. Menggunakan perangkat untuk bermain game dapat menurunkan konsentrasi santri, menyebabkan mereka lupa, dan gagal fokus, seperti yang dijelaskan di atas. Jika hal ini terjadi di sekolah dan selama pembelajaran berlangsung, akan sulit untuk memahami dan mengikuti pelajaran yang diajarkan guru. Dan mengakibatkan penurunan minat dan prestasi belajar santri.
- 6) Menjadi orang yang suka menyendiri. Kecanduan game online menyebabkan santri menjadi lebih menyendiri. Mereka yang mementingkan diri sendiri suka menyendiri dan tidak peduli dengan orang lain. Peristiwa ini bisa terjadi karena kecenderungan santri untuk bermain game sendiri. Santri-santri kehilangan empati dan rasa tolong menolong.
- 7) Bahaya radiasi. Alat elektronik selalu memancarkan sinar. Terpapar sinar radiasi dalam jangka waktu yang lama sangat berbahaya. Penggunaan *smartphone* atau alat elektronik lainnya dapat mengganggu jaringan otak santri.³¹

³¹ Ibid.

Faktor-faktor seperti ketergantungan pada *game online*, seperti hubungan santri dengan orang tua, pergaulan dengan teman-teman, lingkungan sekitar, smartphone, dan jaringan internet, dapat memengaruhi minat santri dalam belajar. Jika santri bermain *game online* untuk waktu yang lama, ini dapat memengaruhi minat mereka dalam belajar mereka.

Menurut Puji, pengaruh negatif dari permainan online adalah kurangnya interaksi santri dengan teman sebayanya karena santri-santri yang bermain *game* lebih fokus pada *game* mereka, yang dapat menyebabkan kurangnya keakraban.³²

Menurut Nurlaela *game online* yang dimainkan oleh santri-santri telah berdampak pada moral.³³ Ketika santri-santri terlalu tertumpu pada dunia virtual dan tidak berinteraksi dengan banyak orang, moral mereka menjadi buruk. Ghuman dan Griffith mengungkapkan ada masalah yang timbul dari bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya menjadi kurang peduli dengan kegiatan sosial, tidak dapat mengatur waktu dengan baik, menurunnya prestasi, gangguan kesehatan, masalah finansial, dan aspek kehidupan lainnya yang penting.

King dan Delfabbro menunjukkan bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengganggu kehidupan sehari-hari. Gangguan ini dapat menyebabkan orang tidak tertarik pada hal-hal yang tidak terkait dengan *game online*. Kecemasan yang disebabkan oleh kecenderungan santri untuk menggunakan smartphone untuk bermain *game* dapat mengubah aktivitas kehidupan mereka. Salah satunya berdampak besar pada kesehatan fisik santri-santri, karena santri-santri yang sering berinteraksi dengan perangkat elektronik dan duduk terlalu lama dapat menyebabkan daya tahan tubuh yang rendah karena

³² Mertika and Dewi Mariana, "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar," *Journal Of Educational Review And Research* 3, no. 2 (2020): 99–104,
<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154>.

³³ Ibid.

aktivitas fisik yang kurang dan pola makan yang tidak teratur.³⁴

Menurut Mappaleo santri-santri yang bermain game online setidaknya tiga kali setiap hari selama 30 menit atau lebih sudah dapat dianggap sebagai kecanduan.³⁵ Dalam kasus ini, santri-santri memiliki tanda-tanda yang menunjukkan ketergantungan pada game online, seperti bermain game yang sama selama lebih dari satu bulan, bermain game yang sama selama lebih dari tiga jam, rela menghabiskan uang untuk bermain game, merasa senang jika temannya ikut suka bermain game, mengalami emosi yang tidak terkontrol, seperti kesal atau marah, mampu mempunyai teman yang sesama suka bermain game online, sangat bersemangat jika ditanya mengenai game online, dan lebih suka menyendiri bermain game dibanding dengan bermain bersama teman-temannya, tidak suka menyelesaikan tugas dan mendapat nilai rendah di sekolah.

c. Game Online Populer

- 1) *Game online* dapat menjadi salah satu hiburan yang biasa dilakukan santri-santri maupun remaja disaat bosan. Berikut ini merupakan game online yang saat ini sedang populer antara lain:
- 2) *Roblox* adalah *platform game* sosial terbesar dengan jutaan pemain. Menurut Bazucki, perusahaan Roblox telah membuat *action figure* dan *gameplay*. Smith menyatakan hal serupa. Menurutny, pemain yang menggunakan game ini dapat membuat desain mereka sendiri selama delapan belas tahun dan dapat menghasilkan uang.³⁶
- 3) *Mobile Legend* adalah sebuah game untuk Android yang dirilis pada 11 Juli 2016 di beberapa negara seperti Cina, Malaysia, dan Indonesia. Game ini juga dirilis untuk IOS pada 9 November 2016. *Mobile legend* sempat berada di puncak *play store*. Game ini memiliki aturan yang berfokus pada pemain

³⁴ Ibid.

³⁵ Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

³⁶ Roma U Long, "Roblox and Effect on Education" (Drury University, 2019).

mempertahankan basis mereka sendiri dan salah satu dari kedua tim berjuang untuk mencapai dan menghancurkan musuh.³⁷

- 4) *Among Us* adalah *game web* yang dikembangkan oleh perusahaan Amerika Serikat. Permainan ini berfokus pada seorang impostor yang membunuh rekan satu tim. Untuk memenangkan permainan, impostor harus membunuh rekan satu tim, dan rekan satu tim harus menentukan siapa yang menjadi impostor.³⁸
- 5) PUBG 19, yang dirilis pada 9 Februari 2018, menduduki peringkat pertama sebagai game terpopuler pada tahun 2020. Game ini dinobatkan sebagai game terpopuler pada tahun 2020 karena banyaknya pemain yang memainkan game tersebut dan mencapai rekor baru. Sesuai dengan pengaturannya, permainan ini termasuk dalam kategori permainan peperangan, dan setiap pemain memiliki senjata. Menurut sumber dari *venturebeat.com*, PUBG, game baru yang dirilis di Android dan IOS, telah menghasilkan pendapatan tertinggi sejauh ini.³⁹

3. Kecanduan Game Online

a. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata *candu* yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain. Sementara itu, Arthur T Hovart mengemukakan bahwa kecanduan yaitu “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences)*.” Dimana berdasarkan definisi tersebut,

³⁷ Mirza Marali and Priliyani Nugroho Putri, “Tinjauan Yuridis Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Atas Hak Cipta Karakter Game Among Us Di Indonesia,” *Padjajaran law Review* 9, no. 2 (2021).

³⁸ Ibid

³⁹ M. F Wibowo, “Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)” (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020).

kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Sehingga kecanduan dapat dikatakan sebagai suatu bentuk kondisi dimana individu memiliki ketergantungan secara psikologis terhadap suatu hal yang disebut stimulus, namun tidak terbatas pada suatu benda atau zat, yang apabila tidak terpenuhi hasratnya maka akan berdampak secara psikologis terhadap perilaku orang tersebut.⁴⁰

Yee menjelaskan kecanduan adalah perilaku tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan. sehingga menimbulkan dampak negative bagi individu sendiri ataupun orang lain. jadi kecanduan merupakan suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif. Adapun kecanduan game online (*game addiction*) menurut Grant dan Kim, yang artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bernain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya.⁴¹

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang dikemukakan oleh Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addictions* (berlebihan dalam bermain game).⁴²

Kecanduan game online merupakan salah satu permasalahan anak di era masyarakat digital saat ini. kecanduan game tidak terlepas dari peran internet yang memudahkan pengguna internet untuk berkomunikasi dengan orang-orang di dunia maya hingga menyebabkan kecanduan. Studi yang dilakukan Keser dan Esgi menunjukkan bahwa kecanduan game

⁴⁰ Harry Budi Artono, *Kecanduan Sekolah*, ed. Seto Galih Pratomo (Bekasi: SEGAP Pustaka, 2022), 64,

⁴¹ Utami Nur Hapsari Putri and dkk, *Modul Kesehatan Mental* (Pasaman: CV. Azka Pustaka, 2022), 198,

⁴² Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: AV. AE Media Grafika, 2019), 7,

merupakan tindakan yang berlebihan, penggunaan game yang obesif dan kompulsif, dan merupakan cirri gejala patologi sosial. Bahkan, WHO menyatakan bahwa kecanduan *game* di kategorikan sebagai perilaku akibat gangguan mental karena *game* bersifat buruk bagi perkembangan mental anak. Secara psikologis, kecanduan *game* memberikan efek bahagia sehingga pengguna *game* melupakan realitas karena merupakan *disorder to addictive behaviour*.⁴³

b. Dampak Kecanduan Game Online

Salah satu dampak yang paling mencolok dari kecanduan *game online* pada anak sekolah adalah penurunan kemampuan fungsi otak mereka. Anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung kehilangan kemampuan untuk berkonsentrasi atau mempertahankan perhatian mereka untuk jangka waktu yang lama. Selain itu, mereka juga mengalami kesulitan dalam merencanakan sesuatu dan mengatur tindakan mereka, yang dikenal sebagai fungsi eksekutif. Kemampuan untuk membatasi diri, atau fungsi inhibisi, juga dapat terhambat oleh kecanduan *game online* ini. Selain dampak tersebut, kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan anak-anak sulit fokus pada kegiatan lain di luar *game*. Mereka mungkin menjadi mudah marah atau emosional ketika dihadapkan dengan situasi yang mengganggu permainan mereka. Selain itu, mereka juga cenderung mengabaikan batasan fisik dan sosial, seperti waktu tidur yang cukup atau interaksi dengan teman-teman di dunia nyata.⁴⁴

c. Aspek-aspek kecanduan game online

Menurut Griffiths dan Davis, terdapat 7 (tujuh) aspek atau kriteria kecanduan game online, yaitu:

- 1) *Saliance*, apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.
- 2) *Tolerance*, saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.
- 3) *Mood modification*, hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain *game*, mereka mengalami

⁴³ Siti Mas'udah, *Sosiologi Keluarga. Konsep, Teori, Dan Permasalahan Keluarga* (Jakarta: Kencana, 2023), 185,

⁴⁴ Eka Anggraini, *Tips Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Serayu Publishing, 2024), 1,

perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.

- 4) *Withdrawal*, adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.
- 5) *Relapse*, adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.
- 6) *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain *game* dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan social, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game* (konflik intrapsikis).
- 7) *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebihan. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.⁴⁵

d. Faktor penyebab kecanduan game online

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi (kecanduan) anak-anak terhadap game online. Faktor internal yang menyebabkan adiksi tersebut, yaitu:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri anak-anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan anak-anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 3) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online; dan kurangnya *self control* dalam diri anak-anak, sehingga anak-anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada anak-anak, yaitu:

⁴⁵ Putri and dkk, *Modul Kesehatan Mental*.

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online;
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak-anak memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan, dan
- 3) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.⁴⁶

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online

Menurut Young secara umum, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi kecanduan game online, yaitu:

- 1) *Gender* atau Jenis Kelamin. Lak-laki dan perempuan sama-sama dapat tertarik dengan game online. Laki-laki lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk game dibandingkan dengan perempuan.
- 2) Kondisi Psikologis. Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi yang ada pada game sangat kuat, membawa pemain dan menjadi alasan bagi pemain untuk melihat permainan itu kembali. Pemain merasa bahwa bermain game itu menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.
- 3) Jenis game. Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda pada jenis game tertentu. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan baru atau permainan yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya, sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.⁴⁷

⁴⁶ Danik Ermilasari and dkk, *Problematisasi Anak SD/MI Zaman Now Dan Solusinya* (Temanggung: Forum Muda Cendekia (Formaci), 2019), 12–13,

⁴⁷ Putri and dkk, *Modul Kesehatan Mental*.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang pelaksanaan riset ini, peneliti melakukan studi kepustakaan (*library research*) terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Hal ini dilakukan sebagai upaya dari peneliti dalam melakukan komparasi sehingga dapat menemukan gagasan atau inspirasi baru. Selain itu, penelitian terdahulu juga tentunya dapat membantu proses pelaksanaan penelitian sehingga dapat memposisikan hasil penelitian serta menunjukkan tingkat orisinalitas dari penelitian.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
1	Silva, Zelika et al., (2022)	Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik <i>Self Management</i>	Studi kasus	Faktor-faktor yang menyebabkan kebiasaan bermain game online adalah dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Ada beberapa faktor yang menyebabkan CNKA dan MHAR memiliki kebiasaan bermain game online, termasuk: kurangnya pengendalian diri dalam diri konseli, sehingga CNKA dan MHAR tidak mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan dan terus-menerus. Konseli memiliki kebiasaan bermain game online dari	Persamaan: • Kedua penelitian menggunakan pendekatan konseling behavioral untuk mengatasi dampak negatif game online. • Keduanya fokus pada dampak negatif game online terhadap perilaku dan kesehatan mental individu. Perbedaan: • Objek penelitian sebelumnya lebih umum, sedangkan penelitian ini fokus pada santri di Asrama Assalam. • Penelitian sebelumnya bertujuan mengelola kebiasaan bermain game secara umum,

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
				lingkungannya yang kurang terkontrol, karena dia melihat banyak temannya bermain game online. Setelah konseling dengan pendekatan berbasis perilaku dan teknik Manajemen Diri, CNKA dan MHAR berhasil menghilangkan perilaku maladaptif mereka dan mampu mengelola diri dengan baik. ⁴⁸	sedangkan penelitian kedua bertujuan mengatasi kecanduan game online khusus di kalangan santri asrama.
2	Pungki Marantika (2021)	Efektivitas Konseling Behavioral Teknik Self Management Terhadap Penanganan Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Santri Smp Negeri 2 Way Jepara	Kualitatif	konseling behavioral teknik self management mampu untuk mengatasi kecanduan bermain game tersebut. Untuk menguatkan pendapat tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pada santri di SMP Negeri 2 Way Jepara. Maka, kesimpulan yang	Persamaan: Kedua penelitian menggunakan konseling behavioral dan teknik self-management untuk mengatasi kecanduan game online pada santri. Perbedaan: • Objek: Penelitian sebelumnya di SMP Negeri 2 Way Jepara, sedangkan penelitian ini di Asrama Assalam.

⁴⁸ Silva Zelika, Masturi, and Santoso, "Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management," *Guidance & Counseling: Education and Psychology issues* 1, no. 1 (2022).

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
				penulis ambil adalah “Efektivitas konseling <i>behavioral</i> teknik <i>self management</i> terhadap penanganan kecanduan game online pada santri SMP Negeri 2 Way Jepara” ⁴⁹	○ Konteks: Penelitian sebelumnya di sekolah umum, penelitian ini di lingkungan asrama. • Tujuan: Penelitian sebelumnya fokus pada efektivitas teknik <i>self-management</i>, sedangkan penelitian ini pada penerapan konseling <i>behavioral</i> secara menyeluruh.
3	Veronica Putri Firnanda (2020)	Penggunaan Teknik Konseling Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik: <i>Systematic Literature Review</i>	SLR (Systematic Literature Review).	Hasil penelitian ini didapatkan beberapa teknik konseling seperti Self Control, Self Management, Modelling, REBT, Kontrak Perilaku, Restructuring, CBT. Teknik tersebut terbukti efektif dalam mereduksi kecanduan game online. Sedangkan	Persamaan: Kedua penelitian fokus pada penggunaan konseling untuk mengatasi kecanduan game online pada peserta didik. Perbedaan: • Metode: Penelitian sebelumnya adalah <i>systematic literature review</i>, sedangkan

⁴⁹ Pungki Marantika, “Efektivitas Konseling Behavioral Teknik Self Management Terhadap Penanganan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 2 Way Jepara,” *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* 1 (2021).

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
				permasalahan yang muncul ketika santri mengalami kecanduan game online adalah manajemen waktu yang rendah, menurunnya tingkat interaksi dengan lingkungan sekitar dan akademiknya. Permasalahan akademik yang timbul seperti kurang berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran, dan tidak mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru mata pelajaran. ⁵⁰	penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Objek: Penelitian sebelumnya menganalisis literatur secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada santri di Asrama Assalam.
4	Nugrananda Janttaka & Wahyu Juniarta (2020)	Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergemp	Kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologi.	santri-santri yang memiliki permasalahan berupa dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online Mobile legend adalah B I, BA, FE dan NA mereka berempat	Persamaan: Kedua penelitian mengeksplorasi dampak game online pada santri. Perbedaan: Fokus: Penelitian sebelumnya fokus pada dampak spesifik <i>game Mobile Legends</i>

⁵⁰ Veronica Putri Firnanda and Bambang Dibyo Wiyono, "Penggunaan Teknik Konseling Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik : Systematic Literature Review," *Jurnal BK UNESA* 12, no. 5 (2022).

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
		ol Kabupaten Tulungagung		memenuhi seluruh indikator berupa kecanduan bermain game, terisolasi dengan lingkungan sekitar, gangguan psikologis, permasalahan mental seperti mudah emosi. Adapun dampak positifnya dari ketujuh santri tersebut adalah mengenal perkembangan teknologi serta memahami aturan yang berlaku, melatih perkembangan motorik dan menambah penguasaan kosakata asing. ⁵¹	pada santri usia sekolah dasar, sedangkan penelitian ini fokus pada penerapan konseling <i>behavioral</i> untuk mengatasi kecanduan game online di Asrama Assalam. • Objek: Penelitian pertama dilakukan di Desa Junjung, Tulungagung, sementara penelitian ini berfokus pada santri di Asrama Assalam, Banyuwangi.
5	Lisnawati et al., (2021)	Dampak <i>Game Online Free Fire</i> pada Santri Sekolah Dasar	Kualitatif deskriptif	Hasil dari penelitian ini, menyatakan bahwa intensitas waktu kadang sebesar 20% berdampak positif, intensitas waktu sering 30% sedikit dampak	Persamaan: Kedua penelitian membahas dampak game online pada santri. Perbedaan: • Fokus: Penelitian sebelumnya fokus pada dampak

⁵¹ Janttika and Juniarta, "Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung."

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
				positif namun dominan negatif, dan intensitas waktu selalu 50% dominan berdampak negatif. ⁵²	spesifik <i>game Free Fire</i> pada santri sekolah dasar, sedangkan penelitian kedua fokus pada penerapan konseling behavioral untuk mengatasi kecanduan <i>game online</i> secara umum di Asrama Assalam. Objek: Penelitian sebelumnya meneliti santri di sekolah dasar, sementara penelitian kedua berfokus pada santri di Asrama Assalam.
6	Paremeswa & Lestari, 2021	Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Santri Sekolah Dasar	Kualitatif	Pengaruh positif diantaranya santri melek terhadap teknologi, santri memahami berbagai aplikasi salah satunya <i>game online</i> , dan santri mengenal kosakata baru dalam bahasa asing. Adapun	Persamaan: Kedua penelitian mengeksplorasi dampak <i>game online</i> pada santri. Perbedaan: Fokus: Penelitian sebelumnya menilai pengaruh <i>game online</i> terhadap

⁵² Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat, "Dampak *Game Online Free Fire* Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Gurur Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021).

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
				pengaruh negatif dari game online terhadap perkembangan emosi dan sosial santri diantaranya yaitu santri mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya. ⁵³	perkembangan emosional dan sosial, sementara penelitian ini berfokus pada penerapan konseling behavioral untuk mengatasi kecanduan game online. • Objek: Penelitian sebelumnya berfokus pada santri sekolah dasar, sedangkan penelitian ini pada santri di Asrama Assalam.
7	Rahyuni et al., 2021	<i>The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency</i>	Kuantitatif	(1) berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas santri kelas V dalam menggunakan game online berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar santriSD Kecamatan Pammana	Persamaan: • Kedua penelitian membahas pengaruh game online terhadap santri/peserta didik. • Keduanya menilai dampak game online terhadap aspek pendidikan dan motivasi belajar. Perbedaan: • Penelitian sebelumnya

⁵³ Paresmeswara and Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar."

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
				Kabupaten Wajo, (2) berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar santri berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar santri SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (3) tidak ada pengaruh positif game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar santri SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. ⁵⁴	menggunakan teknik kuantitatif, sedangkan penelitian ini kualitatif • Fokus: Penelitian sebelumnya menilai pengaruh game online pada motivasi dan pencapaian belajar, sementara penelitian ini fokus pada penerapan konseling behavioral untuk mengatasi kecanduan game online. • Metode: Penelitian pertama menganalisis dampak langsung, sedangkan penelitian kedua mengevaluasi efektivitas intervensi konseling.

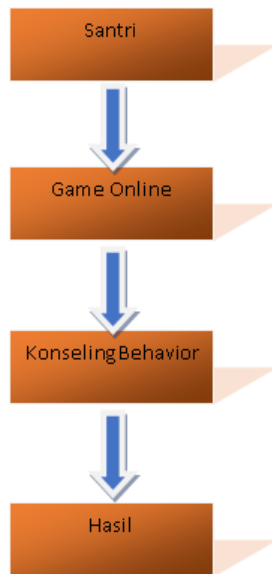
C. Alur Pikir Penelitian

Penelitian ini akan menggambarkan kondisi yang dihadapi oleh santri di Asrama Assalam, di mana perkembangan teknologi dan internet telah membawa pengaruh signifikan dalam bentuk

⁵⁴ Rahyuni, Yunus, and Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo."

kecanduan game online. Kehadiran game online sebagai sarana hiburan telah mengubah kebiasaan dan perilaku santri, menciptakan tantangan baru dalam hal pendidikan dan pengembangan sosial mereka. Dampak negatif dari kecanduan game online, seperti penurunan konsentrasi belajar, pengaruh buruk pada bahasa dan perilaku, serta isolasi sosial, menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan pentingnya pendekatan konseling behavioral dalam mengatasi dampak negatif tersebut. Asrama Assalam, sebagai lingkungan tempat santri tinggal dan belajar, memiliki peran sentral dalam memberikan dukungan dan solusi untuk mengubah perilaku santri. Penelitian ini mengangkat permasalahan aktual yang memengaruhi generasi muda dalam hal pendidikan pesantren. Dengan pemahaman lebih mendalam tentang pengaruh game online dan efektivitas konseling behavioral, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan dan kesejahteraan santri di Asrama Assalam.

Penelitian ini juga mempertimbangkan pentingnya peran Asrama Assalam sebagai wadah pengembangan dan pendidikan santri. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang dampak game online dan bagaimana mengatasi permasalahan ini, Asrama Assalam dapat memberikan lingkungan yang mendukung perubahan perilaku santri. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan dan rekomendasi kepada pihak asrama dan lembaga pendidikan lainnya dalam menangani masalah ini dengan lebih efektif. Selain itu, penelitian ini mencoba menganalisis dampak sosial dan psikologis yang mungkin terjadi pada santri akibat kecanduan game online. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang permasalahan ini, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merancang program dan intervensi yang dapat membantu santri mengatasi kecanduan game online, meningkatkan disiplin belajar, dan mengembalikan fokus pada pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi teoritis yang berkaitan dengan dampak teknologi pada perilaku individu dan praktis dalam memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan santri di Asrama Assalam. Berdasarkan uraian tersebut, maka alur pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Alur Pikir Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan diklasifikasikan sebagai penelitian deskriptif. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif, yang berbasis pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk menyelidiki kondisi objek alamiah dengan peneliti sebagai alat utama. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan game online mempengaruhi perilaku dan kesehatan mental santri di Asrama Assalam dan bagaimana teknik konseling psikologis dapat membantu santri mengatasi dampak negatif dari penggunaan *game online*.⁵⁵

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui pengaruh game online dan intervensi konseling behavioral terhadap santri di Asrama Assalam. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat berinteraksi langsung dengan santri untuk mengumpulkan data yang relevan dan mendalam. Pendekatan kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk memberikan deskripsi tentang bagaimana game online mempengaruhi santri di asrama Assalam serta bagaimana konseling behavioral dapat membantu mengatasi dampak negatif dari penggunaan game online.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilakukan di Asrama Assalam Blokagung, Karangmulyo, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur.

2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, kehadiran peneliti sendiri atau bantuan orang lain adalah alat utama dalam pengumpulan data. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berfungsi sebagai pengumpul utama dan penafsir utama data. Oleh karena itu, peneliti harus sepenuhnya terlibat dalam situasi lapangan. Peneliti adalah bagian penting dari proses pengumpulan data; untuk

⁵⁵ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2018), 53.

mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, peneliti harus terlibat secara langsung dalam kehidupan dan lingkungan yang diteliti dan menjalin hubungan dengan subjek penelitian.

C. Informan Penelitian

Pada penelitian ini, informan penelitian terdiri dari:

1. Santri di Asrama Assalam. Informan utama dalam penelitian ini adalah santri yang tinggal di Asrama Assalam. Santri akan menjadi subjek penelitian yang akan memberikan data mengenai penggunaan *game online*, perilaku, dan pengalaman terkait masalah ini.
2. Guru di Asrama. Guru atau konselor yang bertanggung jawab di Asrama Assalam juga dapat menjadi informan yang penting. Guru dapat memberikan wawasan tentang bagaimana pengaruh game online memengaruhi santri, dan apakah pendekatan konseling behavioral efektif.

Kombinasi data dari sumber informan ini dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam tentang dampak game online dan seberapa efektif metode konseling psikologis dalam menangani masalah tersebut.

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada ketentuan mengenai jumlah sampel minimum, dan informan dapat dipilih dalam jumlah yang terbatas. Bahkan, dalam situasi tertentu, penelitian kualitatif dapat dilakukan hanya dengan satu informan.⁵⁶ Dalam penelitian ini, informan yang dilibatkan adalah 2 (dua) orang guru/Pengurus di Asrama, yang dipandang kompeten untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan wawancara dalam penelitian ini, karena memiliki kedekatan dengan santri, dan juga terlibat dalam kegiatan sehari-hari santri di Asrama. Selain itu, berdasarkan rekomendasi dari Guru/Pengurus, penelitian ini melibatkan 5 (lima) orang santri yang memiliki kegemaran bermain game online. Pemilihan beberapa santri yang terindikasi kecanduan game online dilakukan berdasarkan observasi dari guru atau pengurus. Observasi ini terutama dilakukan terhadap perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh santri saat mereka kembali ke asrama setelah pulang dari liburan.

⁵⁶ Evi Marta and Sudarti Kresno, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Bidang Kesehatan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

Remaja yang kecanduan sering kali memiliki daya tahan tubuh yang menurun akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, dan sering terlambat makan. Tanda-tanda remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online antara lain mudah marah, emosional, dan sering mengucapkan kata-kata kasar. Selain itu, siswa yang kecanduan game online biasanya mengalami penurunan prestasi akademik. Mereka menjadi malas belajar dan sulit berkonsentrasi, sehingga materi yang disampaikan oleh guru di kelas tidak dapat dipahami dengan baik karena fokus mereka terpecah oleh pikiran tentang permainan yang belum selesai.⁵⁷

D. Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama, yang dikumpulkan peneliti untuk menjawab masalah yang ditemukan dalam penelitian yang didapat secara langsung dari narasumber baik wawancara maupun melalui angket.⁵⁸ Data utama yang dibutuhkan untuk penelitian ini meliputi informasi tentang jenis game online yang dimainkan oleh santri di Asrama Assalam, seberapa sering santri bermain *game*, serta *Platform game online* yang digunakan seperti *smartphone* atau PC. Adapun data primer didapat dari santri dan guru di Asrama Assalam

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan membaca, mempelajari, dan memahami dokumen melalui media lain. Dalam penelitian ini, data sekunder berupa artikel-artikel dari situs web, internet, berita, dan beberapa literatur terkait.⁵⁹ Penelitian ini akan mengumpulkan data sekunder tentang konseling *behavior* dan dampaknya terhadap santri di Asrama Assalam.

⁵⁷ Aika Rahmatika Asri, Abdul Saman, and Nur Fadhillah Umar, "Kecanduan Game Online Siswa Dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone," *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY & SOCIAL STUDIES* 2, no. 6 (2022): 190–200.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: PT Alfabet, 2019).

⁵⁹ Ibid.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian ini, maka diperlukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Sugiyono mengatakan bahwa observasi adalah proses yang kompleks yang terdiri dari berbagai proses biologis atau psikologis. Karena itu, metode observasi sangat penting dalam penelitian untuk memahami dan memperluas pengetahuan tentang fenomena yang diteliti.⁶⁰ Observasi dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara terjun langsung kelapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas yang ingin diteliti. Peneliti dapat terjun langsung menjadi partisipan dalam pengumpulan data atau menjadi non-partisipan yang hanya mengamati.

Dalam penelitian ini, jenis observasi yang akan digunakan adalah partisipasi pasif, di mana peneliti hanya melakukan pengamatan tanpa terlibat dalam kegiatan narasumber. Teknik observasi sistematis digunakan untuk tujuan memungkinkan peneliti melakukan observasi secara sistematis sehingga mereka tidak menyimpang dari tujuan dan alur penelitian. Observasi digunakan untuk mengamati konseling behavior dalam mengatasi pengaruh game online terhadap santri di Asrama Assalam.

2. Wawancara Tidak Terstruktur

Sugiyono menyatakan bahwa salah satu metode penelitian kualitatif adalah wawancara. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan secara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sudah disusun secara sistematis untuk pengumpulan datanya. Wawancara hanya menggunakan pedoman dengan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁶¹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dimana pewawancara tidak mengajukan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan pada guru serta santri di Asrama Assalam.

⁶⁰ Ibid.

⁶¹ Ibid.

F. Analisis Data

Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses menyikapi, menyusun, memilah, dan mengolahnya ke dalam susunan yang sistematis dan bermakna. Selain itu, analisis data juga dapat didefinisikan sebagai proses membahas dan memahami data dalam penelitian untuk menemukan makna, tafsiran, dan kesimpulan tertentu dari semua data yang ada.⁶²

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman. Langkah-langkah penting yang dilakukan selama proses pengumpulan data terdiri dari reduksi (*data reduction*), penyajian (*data display*), dan verifikasi (*data verification*).⁶³ Komponen alur dijelaskan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi Data.

Reduksi data adalah proses yang berfokus pada pengumpulan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang berasal dari catatan lapangan tertulis. Selama proyek yang berfokus pada penelitian kualitatif, data direduksi secara konsisten. Memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, masalah penelitian, dan metode pengumpulan data yang akan digunakan seringkali memakan waktu bagi peneliti untuk mengantisipasi penurunan data. Membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugusgugus, membuat partisi, dan membuat memo adalah semua tahapan reduksi yang terjadi selama proses pengumpulan data. Sampai laporan akhir lengkap dibuat, reduksi data dan transformasi ini berlanjut setelah penelitan lapangan.

2. Penyajian Data.

Miles dan Huberman menggambarkan penyajian sebagai sekumpulan informasi yang terorganisir yang memungkinkan pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan. Mereka percaya bahwa penyajian yang lebih baik meliputi berbagai jenis matrik, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dibuat dengan tujuan menggabungkan

⁶² Sirajudin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017).

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

data yang tersusun dalam bentuk yang mudah dipahami dan dipahami. Dengan demikian, seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan memutuskan apakah menarik kesimpulan yang benar atau terus melakukan analisis sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh presentasi.

3. Penarikan Kesimpulan.

Menurut Miles dan Huberman, penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu tugas dari konfigurasi yang utuh. Selama penelitian berlangsung, temuan juga diverifikasi. Sebagai alternatif untuk verifikasi, hal-hal berikut dapat dilakukan: meninjau ulang catatan lapangan, mengurangi pemikiran kembali yang melintasi dalam pikiran penganalisis (peneliti) saat menulis, atau mungkin sangat menyeluruh dan membutuhkan banyak waktu untuk meninjau kembali dan bertukar pendapat dengan teman sejawat untuk mencapai kesepakatan intersubjektif. Selain itu, verifikasi dapat mencakup upaya yang luas untuk menyalin hasil penelitian ke dalam berbagai kumpulan data. Singkatnya, makna yang diperoleh dari data yang lain harus diuji untuk kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokannya, atau validitasnya. Kesimpulan akhir harus diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan, bukan hanya terjadi selama proses pengumpulan data.⁶⁴

G. Keabsahan Data

Sugiyono menyatakan bahwa keabsahan data merupakan padanan dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (realibilitas) menurut versi penelitian kuantitatif dan disesuaikan dengan tuntunan pengetahuan, kriteria, dan paradigma sendiri. Keabsahan data menunjukkan seberapa kredibel atau benar hasil penelitian. Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian kualitatif, Lincoln dan Guba menyatakan bahwa karena realitas penelitian itu kompleks dan berubah-ubah, tidak ada data yang konsisten atau berulang. Teknik triangulasi data dapat digunakan

⁶⁴ Ibid.

selama proses pengumpulan data untuk memastikan keabsahan data.⁶⁵

Menurut Sugiyono triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada.⁶⁶ Menurut Wijaya, triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.⁶⁷ Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber. Triangulasi sumber mengevaluasi data dari berbagai sumber, seperti arsip, hasil wawancara, dan dokumen lainnya.
2. Triangulasi Teknik. Triangulasi ini merupakan metode untuk mengevaluasi kredibilitas data dilakukan dengan memeriksa data dari sumber yang sama dengan berbagai cara. Misalnya, data yang diperoleh dari hasil observasi kemudian dicek dengan wawancara.
3. Triangulasi Waktu. Untuk mendapatkan data yang kredibel, pengujian dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi harus dilakukan pada waktu atau situasi yang berbeda. Ini karena waktu dapat mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara dipagi hari pada saat narasumber masih segar biasanya lebih valid.

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Ibid.

BAB IV

TEMUAN DATA LAPANGAN

A. Gambaran data lapangan

Asrama Assalam Blokagung merupakan salah satu cabang dari Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi, yang didirikan oleh KH. Syamsul Arifin pada tahun 1951. Pondok pesantren ini didirikan dengan tujuan utama untuk memperkuat pendidikan agama Islam di wilayah Banyuwangi dan sekitarnya, serta untuk membina generasi muda agar memiliki pengetahuan agama yang mendalam dan akhlak yang baik. Asrama Assalam dipimpin oleh beberapa pengasuh, termasuk KH. Jabir Muda dan Nyai Hj. Qoniatur Rohmah, yang berperan penting dalam membimbing para santri, baik dalam aspek keagamaan maupun kehidupan sehari-hari. Di bawah bimbingan mereka, para santri mendapatkan pendidikan dan pengawasan yang bijaksana, menciptakan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk belajar.

Terletak di Blokagung, Karangmulyo, Kecamatan Tegalsari, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, Asrama Assalam mendukung kemajuan pendidikan dan kehidupan sosial para santri dengan penuh semangat. Tempat ini dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan suasana yang aman, sehingga para santri dapat fokus mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Di asrama ini, santri selalu penuh dengan optimisme dan kegembiraan, mencerminkan suasana yang harmonis dan mendukung pertumbuhan pribadi mereka.

Sistem pengajaran di Asrama Assalam menggabungkan pendekatan tradisional pesantren dengan metode modern. Pendidikan agama Islam diberikan melalui pengajian kitab kuning, hafalan Al-Qur'an, serta pengajaran formal di sekolah yang berada di bawah naungan pesantren. Santri juga diajarkan untuk menerapkan ilmu agama dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk pribadi yang mandiri, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Selain pembelajaran agama, kegiatan di Asrama Assalam mencakup berbagai aktivitas lain seperti pengajian rutin, kegiatan olahraga, dan pengembangan keterampilan seperti seni dan kerajinan tangan. Santri juga berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan yang bertujuan untuk membentuk jiwa

kepemimpinan dan tanggung jawab. Asrama ini tidak hanya menjadi tempat untuk belajar, tetapi juga menjadi tempat bagi santri untuk tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang religius dan mendukung.

Untuk mengumpulkan data terkait dengan penggunaan game online dan dampaknya terhadap perilaku dan kesejahteraan mental santri di Asrama Assalam, peneliti melakukan serangkaian observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan asrama untuk mengamati pola penggunaan game *online* santri. Data diambil mengenai frekuensi dan durasi waktu yang dihabiskan oleh santri untuk bermain game online, baik di kamar tidur maupun di area umum asrama. Selain itu, pengamatan juga dilakukan terhadap perilaku santri setelah bermain game online, seperti apakah mereka tampak stres, gelisah, atau kurang bersemangat

Wawancara dilakukan dengan sejumlah santri yang secara aktif menggunakan game online. Dalam wawancara ini, santri diminta untuk berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan game online, termasuk motivasi mereka untuk bermain, jenis game yang mereka mainkan, dan dampak yang mereka rasakan setelah bermain game. Selain itu, pertanyaan juga diajukan untuk mengeksplorasi perubahan perilaku dan kondisi mental yang mungkin terjadi akibat penggunaan game online, seperti apakah mereka merasa lebih stres, cemas, atau kesepian setelah bermain game.

1. Temuan penelitian dari santri

Dalam penelitian ini, santri yang terlibat dalam wawancara (informan) adalah sebanyak 5 orang. Adapun temuan dari hasil wawancara dengan santri yang terlibat, yaitu sebagai berikut:

a. Frekuensi dan Durasi Bermain Game Online

Santri di Asrama Assalam umumnya bermain game online saat liburan. Durasi rata-rata bermain game adalah 1-2 jam setiap sesi. Namun, selama waktu libur, beberapa santri bermain lebih lama, terutama jika mereka menemukan permainan yang menarik.

b. Waktu dan Jenis Game yang Dimainkan

Santri sering bermain game online pada malam hari setelah menyelesaikan aktivitas lainnya. Jenis game yang paling sering dimainkan adalah game perang dan

multiplayer online seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG. Game-game ini dipilih karena keseruannya dan kemampuan untuk bermain bersama teman-teman, yang memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan menantang.

c. Alasan Memilih Game dan Konsistensi dalam Memilih Game

Alasan utama santri memilih game tertentu adalah karena keseruan dan interaksi sosial yang ditawarkan. Santri cenderung memilih game yang bisa dimainkan bersama teman-teman dan memiliki grafik yang menarik. Mereka jarang berganti jenis game, lebih memilih untuk tetap bermain game favorit yang sudah dikenal dan nyaman dimainkan.

d. Perasaan dan Dampak Negatif Setelah Bermain Game

Perasaan santri setelah bermain game bervariasi dari senang hingga lelah dan frustrasi, terutama jika sering kalah. Beberapa santri merasa kurang semangat dan mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar setelah bermain game. Dampak negatif lainnya termasuk kelelahan, stres, dan frustrasi akibat bermain game online dalam waktu lama.

e. Pengaruh terhadap Interaksi Sosial dan Perubahan Perilaku

Bermain game online memengaruhi interaksi sosial santri. Beberapa santri menjadi lebih tertutup dan kurang bersemangat berinteraksi dengan teman-teman atau pengurus asrama. Perubahan perilaku yang dilaporkan termasuk menjadi lebih malas, kurang fokus, dan kurang bersemangat dalam menjalani aktivitas sehari-hari setelah bermain game.

f. Saran dan Masukan Terkait Penggunaan Game Online

Santri menyarankan agar ada batasan waktu bermain game online dan penerapan aturan main yang lebih ketat untuk mengurangi dampak negatif. Mereka mengusulkan pembatasan waktu bermain dan penerapan aturan yang ketat agar dapat lebih fokus pada kegiatan belajar dan interaksi sosial yang positif.

2. Temuan dari Guru/Pengurus Asrama

a. Pandangan Guru Mengenai Penggunaan Game Online di Kalangan Santri Asrama

Ustadz menyatakan bahwa penggunaan game online di kalangan santri cukup mengkhawatirkan karena banyak yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain. Hal ini sejalan dengan pandangan Pengurus yang menambahkan bahwa santri sering kali menggunakan *game online* sebagai pelarian dari kebosanan, tetapi ini mengganggu aktivitas belajar mereka. Secara keseluruhan, kedua guru sepakat bahwa game online di kalangan santri memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap waktu dan kualitas belajar mereka.

b. Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan Game Online bagi Santri

Menurut Ustadz, dampak positif dari penggunaan *game online* mungkin termasuk peningkatan keterampilan strategi, namun dampak negatifnya jauh lebih banyak, seperti kecanduan dan malas belajar. Pengurus menambahkan bahwa meskipun game online dapat membantu santri belajar kerja tim, mereka sering lupa waktu dan prioritas. Kedua guru menyimpulkan bahwa meskipun ada beberapa dampak positif, dampak negatif dari penggunaan game online jauh lebih dominan dan mengganggu keseharian santri.

c. Perubahan Perilaku pada Santri yang Sering Bermain Game Online

Ustadz mengamati adanya perubahan perilaku pada santri yang sering bermain game online, seperti menjadi lebih malas dan kurang fokus dalam belajar. Pengurus menambahkan bahwa santri juga menjadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi dengan teman-temannya. Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya mempengaruhi aspek akademik, tetapi juga aspek sosial dari kehidupan santri.

d. Upaya Asrama dalam Menangani Dampak Negatif Penggunaan Game Online

Untuk menangani dampak negatif penggunaan game online, Ustadz menjelaskan bahwa pihak asrama telah mengadakan beberapa program edukasi dan pengawasan ketat terhadap penggunaan gadget. Selain itu, Pengurus menyebutkan adanya pembatasan waktu penggunaan gadget dan konseling bagi santri yang bermasalah. Upaya-upaya ini menunjukkan komitmen

asrama dalam mengurangi dampak buruk game online pada santri.

e. Rencana atau Strategi Baru untuk Mengatasi Masalah

Dalam menghadapi masalah ini, Ustadz menyatakan bahwa pihak asrama berencana untuk memperkenalkan lebih banyak kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian santri dari game online. Pengurus menambahkan bahwa mereka juga mempertimbangkan untuk melibatkan orang tua lebih aktif dalam pengawasan penggunaan gadget. Strategi-strategi baru ini diharapkan dapat membantu mengurangi kecanduan game online di kalangan santri.

f. Penerapan Konseling Behavioral sebagai Upaya Penanganan

Ustadz mengungkapkan bahwa pihak asrama melihat konseling behavioral sebagai pendekatan yang efektif untuk membantu santri mengubah kebiasaan buruk mereka. Pengurus juga menekankan bahwa pendekatan ini sangat bagus karena fokus pada perubahan tindakan langsung. Dengan demikian, konseling behavioral akan diterapkan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah kecanduan game online di kalangan santri.

g. Pandangan Tambahan Terkait Penggunaan Game Online di Asrama

Ustadz menekankan pentingnya kerjasama dalam mengatasi masalah ini, termasuk melibatkan santri dalam diskusi tentang dampaknya. Sementara itu, Pengurus menyatakan bahwa perlu adanya pendekatan komprehensif dan berkelanjutan untuk benar-benar mengatasi masalah kecanduan game online. Kedua guru sepakat bahwa kolaborasi dan edukasi berkelanjutan sangat penting dalam menangani masalah ini.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki dampak signifikan terhadap perilaku dan kesejahteraan mental santri di Asrama Assalam. Pendekatan konseling behavioral diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam membantu santri mengatasi dampak negatif dari kecanduan game online.

B. Verifikasi data lapangan

Berikut adalah klasifikasi data lapangan berdasarkan judul penelitian "Konseling Behavioral dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri di Asrama Assalam"

Tabel 4. 1
Verifikasi Data Lapangan

No.	Jenis Data	Sumber Data	Deskripsi Data
1	Frekuensi Bermain Game	Wawancara dengan Santri	Data mengenai seberapa sering santri bermain game online dalam sehari, disertai dengan durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.
2	Jenis Game	Wawancara dengan Santri	Informasi mengenai jenis game online yang biasanya dimainkan oleh santri di Asrama Assalam, seperti game perang, game multiplayer online, dsb.
3	Dampak Mental	Wawancara dengan Santri	Data tentang dampak mental yang dirasakan oleh santri setelah bermain game online, seperti rasa lelah, stres, frustrasi, dan kurang semangat.
4	Dampak Terhadap Konsentrasi dan	Wawancara dengan Santri	Informasi mengenai perubahan

No.	Jenis Data	Sumber Data	Deskripsi Data
	Perilaku		perilaku santri setelah bermain game online, seperti kesulitan berkonsentrasi dalam belajar dan perubahan dalam interaksi sosial.
5	Pandangan Guru/Pengurus	Wawancara dengan Guru/Pengurus	Opini dan pandangan guru atau pengurus asrama terkait dengan penggunaan game online di kalangan santri, serta dampaknya terhadap kesejahteraan dan akademik santri.
6	Upaya Penanganan	Wawancara dengan Guru/Pengurus	Data mengenai upaya yang telah dilakukan oleh guru atau pengurus asrama dalam menangani dampak negatif penggunaan game online, termasuk rencana untuk penggunaan konseling

No.	Jenis Data	Sumber Data	Deskripsi Data
			behavioral.

Tabel di atas mencakup klasifikasi data lapangan yang dapat digunakan untuk menganalisis dampak penggunaan game online terhadap santri di Asrama Assalam.

C. Dampak Konseling *Behavioral* Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Terhadap Santri Di Asrama Assalam

Konseling behavioral merupakan pendekatan psikologis yang fokus pada mengubah perilaku maladaptif melalui teknik-teknik khusus seperti reinforcement positif, pembentukan kebiasaan baru, dan pengurangan perilaku adiktif.

1. Pendekatan dan Penanganan Melalui Konseling Behavioral

Pendekatan konseling behavioral yang diterapkan di Asrama Assalam melibatkan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. **Assessment Awal:** Setiap santri yang terindikasi kecanduan game online menjalani assessment untuk mengetahui tingkat kecanduannya, faktor-faktor pemicu, dan dampak terhadap keseharian mereka. Assessment ini dilakukan melalui wawancara dan pengamatan perilaku sehari-hari.
- b. **Penyusunan Rencana Intervensi:** Berdasarkan hasil assessment, konselor menyusun rencana intervensi yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing santri. Rencana ini melibatkan penggunaan teknik-teknik seperti pemberian tugas (task assignment), latihan pengendalian diri (self-control training), dan penggunaan sistem penghargaan (reward system) untuk mendorong perilaku positif.
- c. **Pelaksanaan Sesi Konseling:** Sesi konseling dilakukan secara individual dan kelompok. Dalam sesi ini, santri diajarkan strategi coping yang efektif untuk mengelola dorongan bermain game online, meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif dari kecanduan, dan membangun keterampilan sosial yang lebih baik.
- d. **Evaluasi Berkala:** Evaluasi dilakukan secara berkala untuk memantau perkembangan santri. Jika ditemukan adanya

peningkatan atau penurunan kecanduan, rencana intervensi dapat disesuaikan.

- e. Pelibatan Orang Tua dan Guru/Pengurus Asrama: Konselor juga melibatkan orang tua dan pengurus asrama untuk memberikan dukungan berkelanjutan di luar sesi konseling. Mereka diajak untuk memahami kondisi santri dan membantu dalam penerapan strategi yang telah diajarkan.

2. Hasil Konseling Behavioral Terhadap Santri di Asrama Assalam

Setelah dilakukan konseling behavioral selama beberapa minggu hingga beberapa bulan, berikut adalah hasil yang diperoleh:

- a. Jumlah Santri yang Sembuh dari Kecanduan Game Online: Dari lima santri yang terlibat dalam penelitian ini, tiga santri menunjukkan perubahan signifikan dan berhasil mengurangi atau bahkan menghilangkan kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Mereka dapat kembali fokus pada kegiatan belajar dan lebih aktif dalam interaksi sosial di asrama.
- b. Jumlah Santri yang Masih Terindikasi Kecanduan: Dua santri lainnya masih menunjukkan tanda-tanda kecanduan meskipun intensitasnya sudah berkurang. Mereka masih menghadapi tantangan dalam mengelola dorongan untuk bermain game, terutama saat merasa bosan atau tertekan. Upaya lanjutan seperti sesi konseling tambahan dan pengawasan lebih ketat sedang dipertimbangkan untuk mereka.

3. Dampak Positif dari *Konseling Behavioral*

Konseling behavioral telah memberikan beberapa dampak positif bagi santri yang terlibat, antara lain:

- a. Peningkatan Kesadaran dan Pengendalian Diri: Santri mulai menyadari dampak negatif dari kecanduan game online terhadap kesehatan mental dan prestasi akademik mereka. Mereka belajar untuk mengendalikan keinginan bermain game dan mencari aktivitas alternatif yang lebih positif.
- b. Perbaikan Interaksi Sosial: Beberapa santri yang berhasil mengurangi kecanduan menunjukkan perbaikan dalam

interaksi sosial. Mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan asrama, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan menjalin hubungan yang lebih baik dengan teman-teman mereka.

- c. Fokus pada Kegiatan Belajar: Santri yang mengalami perubahan positif mulai menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi dan minat belajar. Mereka lebih fokus pada tugas-tugas sekolah dan tidak lagi terganggu oleh dorongan untuk bermain game online.
4. Tantangan dalam Penanganan Kecanduan Game Online
- Meskipun konseling behavioral telah menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa tantangan yang masih perlu diatasi:
- a. Konsistensi dalam Mengubah Perilaku: Beberapa santri masih kesulitan untuk tetap konsisten dalam menghindari game online. Ketika tidak ada pengawasan ketat, mereka cenderung kembali pada kebiasaan lama.
 - b. Kebutuhan Dukungan Eksternal yang Lebih Besar: Dukungan dari orang tua, pengurus asrama, dan teman sebaya sangat penting untuk keberhasilan jangka panjang. Tanpa dukungan ini, ada kemungkinan santri kembali kecanduan.

Konseling behavioral di Asrama Assalam terbukti efektif dalam mengatasi kecanduan game online pada beberapa santri, namun tidak sepenuhnya efektif untuk semua. Keberhasilan penanganan tergantung pada tingkat kecanduan, dukungan dari lingkungan, dan kemauan santri untuk berubah. Kombinasi antara konseling behavioral, pengawasan ketat, dan program kegiatan yang menarik diperlukan untuk hasil yang lebih optimal.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penggunaan *Game Online* Memengaruhi Perilaku Dan Mental Santri di Asrama Assalam

Santri di Asrama Assalam menunjukkan kecenderungan bermain game online terutama saat liburan, dengan durasi rata-rata 1-2 jam per sesi. Ketika liburan panjang, beberapa santri bahkan bermain lebih lama, menunjukkan bahwa mereka cenderung menghabiskan waktu lebih banyak pada permainan yang dianggap menarik. Game online merupakan permainan yang dapat menarik perhatian pemain melalui grafis dan efek yang canggih. Keterhubungan ini sering menyebabkan santri lebih memilih bermain game daripada melanjutkan aktivitas lain, seperti belajar, karena daya tarik visual dan interaktif dari game online yang sangat memikat.⁶⁸

Frekuensi dan durasi permainan yang meningkat selama liburan menunjukkan bahwa game online menjadi aktivitas dominan saat santri memiliki waktu luang. Hal ini mencerminkan aspek salience dari kecanduan game online, di mana bermain game menjadi sangat penting dalam hidup santri. Selain itu, durasi permainan yang lebih lama selama liburan bisa menunjukkan tolerance, di mana santri mungkin memerlukan waktu bermain yang lebih lama untuk mendapatkan kepuasan yang sama dari permainan.⁶⁹

Santri biasanya bermain game online pada malam hari setelah menyelesaikan aktivitas mereka. Jenis game yang populer adalah game perang dan multiplayer online seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG*. Hal ini sesuai dengan pandangan Hurlock, yang menyatakan bahwa game yang disukai biasanya adalah game berkelompok atau tim dengan aturan yang kompetitif. Game-game ini menawarkan tantangan dan interaksi sosial yang memicu ketertarikan santri untuk bermain lebih lama,

⁶⁸ Pareswara and Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar."

⁶⁹ Putri and dkk, *Modul Kesehatan Mental*.

sejalan dengan karakteristik game online yang memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan menantang.⁷⁰

Pilihan game yang memberikan keseruan dan pengalaman sosial menunjukkan aspek *mood modification*. Game-game ini menawarkan pengalaman subjektif yang menghibur, yang dapat mengubah suasana hati santri dan membuat mereka merasa lebih baik. Kecenderungan untuk memilih game yang dapat dimainkan bersama teman menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam game juga merupakan faktor penting dalam mempertahankan minat mereka.⁷¹

Santri memilih game berdasarkan keseruan dan interaksi sosial yang ditawarkan. Mereka cenderung memilih game yang dapat dimainkan bersama teman-teman dan memiliki grafik yang menarik. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa santri lebih suka konsistensi dalam memilih game favorit mereka karena sudah merasa nyaman dan terbiasa dengan permainan tersebut. Ini mencerminkan teori bahwa game online menawarkan pengalaman yang intens dan memikat, sehingga pemain enggan berpindah ke game lain dan lebih memilih untuk bermain game yang sudah dikenal.

Pilihan untuk tetap dengan game favorit yang sudah dikenal menunjukkan kecenderungan untuk relapse, yaitu kembali ke pola permainan yang sudah ada, yang mungkin terkait dengan kenyamanan dan kepuasan yang sudah diperoleh dari game tersebut. Selain itu, ketergantungan pada game tertentu juga dapat menyebabkan konflik, baik dengan aktivitas lain seperti belajar atau dengan interaksi sosial di luar game.⁷²

Perasaan santri setelah bermain game berkisar dari senang hingga lelah dan frustrasi. Dampak negatif yang dilaporkan, seperti kesulitan berkonsentrasi, kelelahan, dan stres, sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan kesehatan fisik dan psikologis. Kecanduan game dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari, yang terlihat dari

⁷⁰ Janttaka and Juniarta, "Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung."

⁷¹ Putri and dkk, *Modul Kesehatan Mental*.

⁷² Ibid.

perasaan santri yang terganggu dalam berkonsentrasi dan mengalami kesulitan dalam belajar setelah bermain game.⁷³

Perasaan lelah dan frustrasi setelah bermain game menunjukkan efek withdrawal. Santri mungkin mengalami ketidaknyamanan atau efek negatif ketika permainan mereka terganggu atau saat mereka tidak dapat bermain. Dampak negatif seperti kesulitan berkonsentrasi, kelelahan, dan stres mencerminkan problem yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebihan. Ini sesuai dengan aspek problem dari kecanduan game online yang diidentifikasi oleh Griffiths dan Davis.⁷⁴

Bermain game online memengaruhi interaksi sosial santri, di mana beberapa dari mereka menjadi lebih tertutup dan kurang bersemangat untuk berinteraksi dengan teman-teman atau pengurus asrama. Ini mencerminkan dampak negatif kecanduan game online yang dijelaskan oleh Ghuman dan Griffith, yang mencatat bahwa kecanduan game dapat menyebabkan penurunan empati dan perhatian terhadap interaksi sosial di dunia nyata. Perubahan perilaku seperti menjadi lebih malas, kurang fokus, dan kurang semangat dalam aktivitas sehari-hari juga sejalan dengan teori bahwa kecanduan game online dapat mengganggu fungsi eksekutif otak dan menyebabkan ketidakmampuan untuk mengatur waktu dan prioritas.

Perasaan lelah dan frustrasi setelah bermain game menunjukkan efek withdrawal. Santri mungkin mengalami ketidaknyamanan atau efek negatif ketika permainan mereka terganggu atau saat mereka tidak dapat bermain. Dampak negatif seperti kesulitan berkonsentrasi, kelelahan, dan stres mencerminkan problem yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebihan.

Santri menyarankan adanya batasan waktu bermain game dan aturan yang lebih ketat di asrama. Pembatasan waktu dan aturan yang ketat dapat membantu mengurangi dampak negatif dari game online. Pembatasan ini diharapkan dapat membantu santri lebih fokus pada kegiatan belajar dan interaksi sosial, serta mengurangi kecenderungan kecanduan game yang dapat berdampak buruk pada perkembangan mereka. Hal ini sejalan

⁷³ Jantaka and Juniarta, "Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung."

⁷⁴ Putri and dkk, *Modul Kesehatan Mental*.

dengan Ini sesuai dengan pendapat Puji dan Nurlaela yang menunjukkan bahwa pembatasan dapat membantu mengurangi dampak negatif dari game online dan memperbaiki fokus pada kegiatan belajar dan interaksi sosial.⁷⁵

B. Pendekatan Konseling Behavioral yang Dapat Diterapkan Untuk Membantu Santri Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Game Online

Menurut guru yang terlibat dalam penelitian ini sepakat bahwa penggunaan game online di kalangan santri cukup mengkhawatirkan karena banyak santri menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain. Sebagai pelarian dari kebosanan, game online justru mengganggu aktivitas belajar mereka. Pandangan ini sejalan dengan teori konseling behavioral, yang menekankan bahwa perilaku dipengaruhi oleh lingkungan dan bahwa perilaku yang tidak diinginkan (seperti bermain game secara berlebihan) dapat diubah melalui intervensi yang tepat.

Disamping itu Guru di Asrama Assalam juga mengakui adanya sedikit dampak positif dari game online, seperti peningkatan keterampilan strategi dan kerja tim. Namun, dampak negatifnya jauh lebih dominan, termasuk kecanduan, malas belajar, lupa waktu, dan prioritas. Menurut teori konseling behavioral, perilaku yang tidak diinginkan ini dapat diubah dengan menggantikan kebiasaan buruk dengan kebiasaan baik melalui reinforcement positif dan negatif.

Akan tetapi berdasarkan pengamatan bahwa santri yang sering bermain game online cenderung menjadi lebih malas dan kurang fokus dalam belajar, santri tersebut juga menjadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi dengan teman-temannya. Teori konseling behavioral mendukung observasi ini dengan menyatakan bahwa interaksi dengan lingkungan (dalam hal ini, game online) dapat membentuk perilaku negatif yang mempengaruhi aspek akademik dan sosial.

Kedua guru, menjelaskan bahwa pihak asrama telah mengadakan program edukasi, pengawasan ketat terhadap penggunaan gadget, pembatasan waktu penggunaan gadget, dan

⁷⁵ Janttika and Juniarta, “Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.”

konseling bagi santri yang bermasalah. Upaya ini mencerminkan prinsip konseling behavioral yang menekankan pentingnya intervensi langsung dan sistematis untuk mengubah perilaku.

Adapun rencana ke depannya bahwa asrama berencana memperkenalkan lebih banyak kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian santri dari game online. Pengurus menambahkan bahwa mereka juga mempertimbangkan untuk melibatkan orang tua lebih aktif dalam pengawasan penggunaan gadget. Strategi-strategi ini sejalan dengan metode konseling behavioral yang berfokus pada penggantian perilaku tidak diinginkan dengan aktivitas yang lebih positif dan produktif.

Menurut pandangan guru, bahwa konseling behavioral efektif untuk membantu santri mengubah kebiasaan buruk mereka. Pendekatan ini fokus pada perubahan tindakan langsung, yang sesuai dengan prinsip konseling behavioral yang menggunakan *reinforcement* untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan. Selain itu, kedua guru juga menekankan pentingnya kerjasama, termasuk melibatkan santri dalam diskusi tentang dampak *game online*. Sebagaimana pernyataannya bahwa perlunya pendekatan komprehensif dan berkelanjutan untuk mengatasi kecanduan game online. Pandangan ini sesuai dengan teori konseling *behavioral* yang menekankan pentingnya kolaborasi dan intervensi berkelanjutan untuk mencapai perubahan perilaku yang efektif.

Dalam penelitian ini, lima santri yang terlibat telah melalui identifikasi kecanduan mereka yang dilakukan melalui dua metode utama:

- a. Observasi Perilaku: Pengamatan langsung terhadap perilaku santri dilakukan oleh guru dan pengurus asrama. Mereka memantau waktu yang dihabiskan santri untuk bermain game, perubahan dalam pola tidur dan makan, serta dampak pada aktivitas akademik dan sosial. Observasi ini membantu mendeteksi pola perilaku yang menunjukkan adanya kecanduan, seperti keterlambatan dalam mengikuti kegiatan belajar dan penurunan interaksi sosial.
- b. Wawancara: Wawancara mendalam dengan santri dan pengurus asrama dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang kebiasaan bermain game dan dampaknya. Wawancara ini mengungkapkan seberapa sering santri bermain game,

bagaimana game mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka, dan masalah yang mungkin timbul akibat kecanduan game. Informasi ini diperoleh baik dari santri itu sendiri maupun dari pengamatan yang dilakukan oleh guru.

Hasil dari penerapan konseling behavioral di Asrama Assalam menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada perilaku santri yang terlibat dalam program ini. Dari lima santri yang mengikuti konseling, tiga di antaranya berhasil mengurangi secara drastis waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan mulai lebih fokus pada kegiatan belajar. Santri ini menunjukkan peningkatan disiplin diri dan kemampuan mengatur waktu, serta mulai berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan oleh asrama. Hal ini menandakan bahwa intervensi melalui reinforcement positif, seperti memberikan pujian atau reward ketika santri berhasil mengurangi waktu bermain game dan menggantikannya dengan kegiatan yang lebih produktif, telah efektif dalam mengubah perilaku mereka.

Namun, dua santri lainnya masih menghadapi tantangan dalam menjaga konsistensi perubahan perilaku mereka. Meskipun ada penurunan frekuensi bermain game online, mereka cenderung kembali ke kebiasaan lama terutama saat menghadapi situasi stres atau merasa bosan. Dampak positif yang dihasilkan dari konseling ini adalah peningkatan kesadaran diri terhadap kebiasaan buruk dan keinginan untuk berubah, namun diperlukan pendekatan yang lebih intensif dan dukungan berkelanjutan dari orang tua dan pengurus asrama untuk membantu santri ini agar lebih konsisten dalam menghindari game online. Secara keseluruhan, konseling behavioral di Asrama Assalam telah memberikan hasil yang menggembirakan, terutama dalam membangun pola perilaku yang lebih sehat dan produktif di kalangan santri. Namun, keberlanjutan dari perubahan ini memerlukan strategi yang lebih komprehensif dan dukungan dari seluruh komunitas asrama.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* memiliki dampak signifikan terhadap perilaku dan kesejahteraan mental santri di Asrama Assalam. Dengan menerapkan pendekatan konseling *behavioral*, diharapkan santri dapat mengatasi dampak negatif dari kecanduan game online. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada perubahan perilaku melalui intervensi yang terukur dan sistematis tetapi juga

melibatkan lingkungan dan kolaborasi yang berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.

Penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan dari berbagai penelitian sebelumnya mengenai dampak dan penanganan kecanduan game online, terutama di kalangan santri. Misalnya, penelitian Zelika, et al. mengidentifikasi bahwa kecanduan game online dipicu oleh faktor internal dan eksternal, seperti rendahnya kontrol diri, tekanan sosial, dan akses mudah ke game. Mereka menemukan bahwa teknik konseling behavioral, khususnya self-management, dapat membantu individu mengembangkan strategi untuk mengendalikan dorongan bermain game dan mengelola waktu secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa intervensi sistematis melalui konseling *behavioral* dapat memberikan hasil positif dalam menangani kecanduan *game online*.⁷⁶

Penelitian Pungki Marantika juga mendukung efektivitas konseling *behavioral* dalam menangani kecanduan game online, terutama di kalangan santri. Marantika menekankan pentingnya pendekatan yang tidak hanya berfokus pada pengurangan frekuensi bermain, tetapi juga pada perubahan perilaku yang mendasar. Penelitian ini menambahkan bukti bahwa konseling dengan pendekatan behavioral, ketika diterapkan secara konsisten, dapat membantu santri mengatasi kecanduan game online dan memperbaiki kualitas hidup mereka.⁷⁷

Selain itu, Veronica dan Wiyono mengidentifikasi teknik konseling seperti *self-control* dan *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) dipandang efektif dalam mengurangi kecanduan game online. Teknik-teknik ini bekerja dengan membantu individu memahami dan mengubah pola pikir yang tidak sehat yang mendasari kecanduan mereka. Hasil penelitian ini yang menunjukkan pentingnya intervensi sistematis bahwa teknik konseling yang dirancang dengan baik dapat memberikan

⁷⁶ Zelika, Masturi, and Santoso, "Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management."

⁷⁷ Marantika, "Efektivitas Konseling Behavioral Teknik Self Management Terhadap Penanganan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 2 Way Jepara."

dukungan yang signifikan dalam mengurangi ketergantungan pada game online.⁷⁸

Dampak negatif kecanduan game online terhadap kesehatan mental dan perilaku santri yang dilaporkan dalam penelitian ini juga didukung oleh temuan Nugrananda serta Lisnawati et al. Mereka menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial, gangguan psikologis seperti kecemasan dan depresi, serta isolasi sosial. Temuan ini penting karena menunjukkan bagaimana kecanduan game online dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan santri, termasuk kesehatan mental dan hubungan sosial.⁷⁹⁸⁰

Penelitian Rahyuni et al. lebih lanjut menyoroti pengaruh negatif game online terhadap perkembangan emosional dan prestasi akademik. Dalam temuannya disebutkan bahwa kecanduan game online dapat mengganggu konsentrasi, menurunkan motivasi belajar, dan menyebabkan penurunan prestasi akademik, yang juga tercermin dalam penelitian ini. Dampak negatif ini memperkuat urgensi untuk menerapkan intervensi yang efektif dalam menangani kecanduan game online, terutama di lingkungan pendidikan seperti pesantren.⁸¹

Secara keseluruhan, penelitian ini konsisten dengan literatur yang ada, menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki dampak luas pada kesehatan mental, perilaku, dan prestasi akademik. Intervensi melalui konseling behavioral, terutama yang mengintegrasikan teknik *self-management*, *self-control*, dan CBT, terbukti efektif dalam mengurangi kecanduan dan memperbaiki kualitas hidup individu yang terpengaruh. Temuan ini menekankan pentingnya pendekatan multidisipliner dan intervensi yang terstruktur dalam menangani masalah kecanduan game online, khususnya di kalangan remaja dan santri.

⁷⁸ Firnanda and Wiyono, "Penggunaan Teknik Konseling Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik : Systematic Literature Review."

⁷⁹ Janttaka and Juniarta, "Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung."

⁸⁰ Lisnawati, Ganda, and Hidayat, "Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar."

⁸¹ Rahyuni, Yunus, and Hamid, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo."

Penelitian ini juga memberikan kontribusi tambahan pada literatur yang ada dengan menyoroti pentingnya keterlibatan aktif dari semua pihak dalam menangani kecanduan game online di kalangan santri. Pengalaman dari Asrama Assalam menunjukkan bahwa intervensi yang berhasil tidak hanya mengandalkan teknik konseling yang terstruktur, tetapi juga memerlukan dukungan dari pengurus asrama, orang tua, dan lingkungan sosial santri. Ini sejalan dengan pandangan bahwa penanganan kecanduan harus bersifat holistik, mengintegrasikan pendekatan behavioral dengan pendekatan sosial dan lingkungan. Dengan melibatkan berbagai pihak, santri mendapatkan dukungan yang lebih komprehensif dan berkelanjutan, yang memperkuat efektivitas intervensi konseling behavioral. Di samping itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai adaptasi teknik konseling berbasis behavioral dalam konteks pendidikan pesantren. Konteks pendidikan yang berbeda, seperti lingkungan pesantren, mungkin memerlukan modifikasi khusus untuk teknik-teknik yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik santri.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti dampak signifikan dari penggunaan game online terhadap perilaku dan kesehatan mental santri di Asrama Assalam. Berdasarkan temuan yang dijabarkan, berikut adalah kesimpulan untuk menjawab fokus penelitian dan masalah yang diidentifikasi:

1. Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Mental Santri

Santri di Asrama Assalam cenderung menggunakan game online terutama saat liburan, dengan durasi yang cukup lama, yang menunjukkan salience dan tolerance dalam kecanduan game online. Game yang populer seperti Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG menawarkan tantangan, interaksi sosial, dan pengalaman visual yang menarik, yang berkontribusi pada mood modification dan relapse. Penggunaan game online yang berlebihan menyebabkan efek negatif seperti kesulitan berkonsentrasi, kelelahan, dan stres, yang mengindikasikan adanya efek withdrawal dan problem. Selain itu, penggunaan game online juga memengaruhi interaksi sosial santri, membuat mereka lebih tertutup dan kurang bersemangat untuk berinteraksi dengan teman-teman atau pengurus asrama.

2. Perubahan Perilaku Akademik Santri Akibat Penggunaan Game Online

Berdasarkan pengamatan guru, santri yang sering bermain game online cenderung menjadi lebih malas, kurang fokus dalam belajar, dan lebih tertutup. Hal ini mengganggu aktivitas akademik dan sosial mereka. Penurunan prestasi belajar dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari mengindikasikan bahwa kecanduan game online dapat mengganggu fungsi eksekutif otak dan menyebabkan ketidakmampuan untuk mengatur waktu dan prioritas.

Adapun Pendekatan Konseling Behavioral untuk Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Game Online. Guru dan pengurus asrama telah mengakui dampak negatif dari penggunaan game online dan telah mengimplementasikan beberapa strategi berdasarkan pendekatan konseling behavioral. Langkah-langkah yang telah diambil meliputi:

- a. Program Edukasi dan Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget: Mengadakan program edukasi untuk

meningkatkan kesadaran santri mengenai dampak negatif game online dan menetapkan aturan ketat serta pembatasan waktu penggunaan gadget.

- b. Pengawasan Ketat dan Konseling: Melakukan pengawasan ketat terhadap penggunaan gadget dan menyediakan konseling bagi santri yang memiliki masalah kecanduan game online.
- c. Kegiatan Ekstrakurikuler: Memperkenalkan lebih banyak kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian santri dari game online ke aktivitas yang lebih positif dan produktif.
- d. Kolaborasi dengan Orang Tua: Melibatkan orang tua secara lebih aktif dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah.
- e. Pendekatan Reinforcement: Menggunakan reinforcement positif dan negatif untuk memperkuat perilaku yang diinginkan dan mengurangi perilaku yang tidak diinginkan.
- f. Kolaborasi dan Intervensi Berkelanjutan: Melibatkan santri dalam diskusi tentang dampak game online dan menerapkan pendekatan komprehensif serta berkelanjutan untuk mencapai perubahan perilaku yang efektif.

Pendekatan konseling behavioral yang diterapkan di Asrama Assalam telah membantu dalam mengurangi dampak negatif dari penggunaan game online pada santri. Dengan fokus pada perubahan perilaku melalui intervensi yang terukur dan sistematis, serta melibatkan lingkungan dan kolaborasi yang berkelanjutan, diharapkan santri dapat mengatasi kecanduan game online dan mengembalikan fokus mereka pada kegiatan akademik dan interaksi sosial yang sehat.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang dampak penggunaan game online terhadap perilaku dan kesehatan mental santri serta efektivitas pendekatan konseling behavioral dalam mengatasi masalah tersebut. Berikut adalah implikasi teoritis dan kebijakan yang dapat diambil dari temuan penelitian ini:

1. Implikasi Teori

- a. Kontribusi pada Teori Kecanduan Game Online. Penelitian ini menambah bukti empiris tentang berbagai aspek kecanduan game online, seperti salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, dan problem. Ini mendukung teori kecanduan yang diusulkan oleh Griffiths dan Davis (2005), serta menyoroti pentingnya faktor-faktor tersebut dalam konteks santri di lingkungan asrama.
- b. Peran Interaksi Sosial dalam Kecanduan Game. Temuan bahwa santri lebih cenderung bermain game yang menawarkan interaksi sosial dan tantangan kompetitif mendukung pandangan bahwa elemen sosial dalam game online memainkan peran kunci dalam mempertahankan minat dan kecanduan. Ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa game dengan komponen sosial yang kuat dapat meningkatkan keterlibatan dan ketergantungan pemain.
- c. Efektivitas Pendekatan Konseling Behavioral. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan konseling behavioral efektif dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online. Ini memperkuat teori bahwa perilaku dapat diubah melalui intervensi lingkungan yang tepat, reinforcement positif dan negatif, serta program edukasi yang sistematis.

2. Implikasi Kebijakan

- a. Pengembangan Program Edukasi dan Pembatasan Waktu Bermain. Berdasarkan temuan penelitian ini, institusi pendidikan dan asrama perlu mengembangkan program edukasi yang menyeluruh untuk meningkatkan kesadaran santri tentang dampak negatif dari kecanduan game online. Selain itu, kebijakan pembatasan waktu bermain game harus diterapkan secara ketat untuk mengurangi risiko kecanduan.
- b. Implementasi Pengawasan dan Konseling Berkelanjutan. Asrama dan sekolah harus menyediakan fasilitas pengawasan ketat terhadap penggunaan gadget dan menyediakan layanan konseling yang berkelanjutan bagi santri yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan game online. Hal ini penting untuk mendeteksi dan menangani masalah sedini mungkin.
- c. Peningkatan Kegiatan Ekstrakurikuler. Kebijakan untuk memperkenalkan lebih banyak kegiatan ekstrakurikuler yang

menarik dan bermanfaat perlu diimplementasikan. Ini dapat mengalihkan perhatian santri dari game online ke aktivitas yang lebih positif dan produktif, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan akademik.

- d. Kolaborasi dengan Orang Tua. Asrama dan sekolah perlu mengembangkan kebijakan yang melibatkan orang tua secara aktif dalam pengawasan penggunaan gadget di rumah. Kolaborasi antara institusi pendidikan dan orang tua sangat penting untuk memastikan bahwa upaya dalam mengurangi dampak negatif game online konsisten di lingkungan rumah dan asrama.
- e. Pengembangan Kebijakan Penggunaan Gadget. Institusi pendidikan harus mengembangkan kebijakan penggunaan gadget yang jelas dan tegas, yang mencakup aturan tentang kapan dan di mana gadget dapat digunakan. Kebijakan ini harus dirancang untuk meminimalkan gangguan terhadap kegiatan akademik dan sosial santri.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan Sampel.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah dan representativitas sampel. Jika sampel yang digunakan tidak mencakup variasi yang cukup dalam hal karakteristik santri, seperti usia, jenis kelamin, atau latar belakang sosial-ekonomi, maka generalisasi temuan penelitian menjadi terbatas

2. Keterbatasan Waktu.

Keterbatasan waktu penelitian dapat membatasi kedalaman analisis dan pemahaman terhadap dampak penggunaan game online pada santri. Penelitian yang lebih panjang dan menyeluruh mungkin dapat memberikan gambaran yang lebih akurat dan komprehensif tentang fenomena ini.

D. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, berikut beberapa saran yang dapat diterapkan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan game online pada santri:

1. Edukasi dan Kesadaran. Sekolah dan asrama perlu mengadakan program edukasi mengenai dampak negatif game online dan manajemen waktu. Selain itu, perlu

adanya pelatihan guru dan pengurus asrama untuk mengenali tanda-tanda kecanduan dan memberikan dukungan yang tepat.

2. Pembatasan dan Pengawasan. Terapkan kebijakan ketat mengenai durasi dan waktu bermain game online. Pengawasan aktif dapat dilakukan dengan penggunaan perangkat lunak untuk memantau aktivitas online santri.
3. Konseling dan Dukungan Psikologis. Sediakan konseling berkelanjutan bagi santri yang kecanduan game online. Upaya lainnya, dapat juga dengan membentuk grup dukungan untuk berbagi pengalaman dan strategi mengatasi kecanduan.
4. Kegiatan Alternatif. Tawarkan berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian dari game online. Serta melakukan identifikasi dan pengembangan minat serta bakat santri di bidang lain.
5. Kolaborasi dengan Orang Tua. Adakan sesi edukasi bagi orang tua tentang dampak game online dan cara mengawasi penggunaan gadget. Serta jalin komunikasi rutin antara sekolah/asrama dan orang tua mengenai perkembangan santri..

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Fredy, and dkk. *Strategi Menurunkan Prevalensi Gizi Kurang Pada Balita*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2021.
- Anggraini, Eka. *Tips Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Serayu Publishing, 2024.
https://www.google.co.id/books/edition/Tips_Mengatasi_Kecanduan_Game_Online_Pad/b74CEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0.
- Arina, Mufrihah. *Bimbingan Dan Konseling. Teori-Teori Hubungan Interpersonal, Keterampilan, Dan Teknik Konseling*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Artono, Harry Budi. *Kecanduan Sekolah*. Edited by Seto Galih Pratomo. Bekasi: SEGAP Pustaka, 2022.
https://www.google.co.id/books/edition/Kecanduan_Sekolah_Dr_Harry_Budi_Artono_S/VmZzEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Kecanduan+adalah&pg=PT79&printsec=frontcover.
- Arwinda. “Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo.” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2020.
- Asri, Aika Rahmatika, Abdul Saman, and Nur Fadhilah Umar. “Kecanduan Game Online Siswa Dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone.” *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY & SOCIAL STUDIES* 2, no. 6 (2022): 190–200.
- Bahraen, Raehanul. “Kecanduan Game Itu Memusnahkan Waktu Dan Keberkahan Hidup.” *Muslim.or.Id*. Last modified 2021. Accessed July 20, 2024. <https://muslim.or.id/45161-kecanduan-game-itu-memusnahkan-waktu-dan-keberkahan-hidup.html>.
- . “Menyia-Nyiakan Waktu Lebih Berbahaya Dari Kematian.” *Muslim.or.Id*. Last modified 2018. Accessed July 20, 2024. <https://muslim.or.id/42113-menyia-nyiakan-waktu-lebih-berbahaya-dari-kematian.html>.
- Ermilasari, Danik, and dkk. *Problematic Anak SD/MI Zaman Now Dan Solusinya*. Temanggung: Forum Muda Cendekia (Formaci), 2019.
https://www.google.co.id/books/edition/Problematika_Anak

- _SD_MI_dan_Solusinya_Ku/a4ImEAAAQBAJ?hl=en&gbp
v=1&dq=Kecanduan+game+adalah&pg=PA4&printsec=fro
ntcover.
- Firnanda, Veronica Putri, and Bambang Dibyo Wiyono. "Penggunaan Teknik Konseling Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik : Systematic Literature Review." *Jurnal BK UNESA* 12, no. 5 (2022).
- Janttaka, Nugrananda, and Wahyu Juniarta. "Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Pada Santri Usia Sekolah Dasar Di Desa Tanjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung." *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020).
- Komalasari, Gantina, Wahyuni Eka, and Karsih. *Teori Dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks, 2016.
- Kurnanto, M. Edi. *Konseling Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo Utomo. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AV. AE Media Grafika, 2019.
- L Lumongga, Namora. *Konseling Kelompok Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Lisnawati, Nana Ganda, and Syarip Hidayat. "Dampak Game Online Free Fire Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Gurur Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021).
- Long, Roma U. "Roblox and Effect on Education." Drury University, 2019.
- Marali, Mirza, and Priliyani Nugroho Putri. "Tinjauan Yuridis Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Atas Hak Cipta Karakter Game Among Us Di Indonesia." *Padjajaran law Review* 9, no. 2 (2021).
- Marantika, Pungki. "Efektivitas Konseling Behavioral Teknik Self Management Terhadap Penanganan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 2 Way Jepara." *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* 1 (2021).
- Marta, Evi, and Sudarti Kresno. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Bidang Kesehatan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mas'udah, Siti. *Sosiologi Keluarga. Konsep, Teori, Dan*

- Permasalahan Keluarga*. Jakarta: Kencana, 2023.
- Mertika, and Dewi Mariana. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal Of Educational Review And Research* 3, no. 2 (2020): 99–104. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154>.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2018.
- Mulawarman, and Eem Munawaroh. *PSIKOLOGI KONSELING: Sebuah Pengantar Bagi Konselor Pendidikan*. Semarang: BK UNNES, 2016.
- Nistrinafatini. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020). <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan* 5, no. 1 (2021).
- Pratama, Kadek Adi Aditya Putra, I Ketut Gading, and I Ketut Dharsana. "Efektivitas Konseling Behavioral Dengan Teknik Relaksasi Untuk Meningkatkan Self Change Siswa." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia* 4, no. 2 (2020). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/3283.
- Putri, Utami Nur Hapsari, and dkk. *Modul Kesehatan Mental*. Pasaman: CV. Azka Pustaka, 2022.
- Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo." *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021).
- Rini, Ayu. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Santri*. Jakarta: Pustaka Mina, 2019.
- Saleh, Sirajudin. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet, 2019.
- Sulthon. "Mengatasi Kenakalan Pada Siswa Melalui Pendekatan Konseling Behavioral." *Journal of Guidance and Counseling* 2, no. 2 (2018).

- Ulfiah. *Psikologi Konseling (Teori Dan Implementasi)*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Wibowo, M. F. "Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020.
- Yuliastini, Ni Komang Sri. "Efektivitas Model Konseling Behavioral Dengan Teknik Relaksasi Untuk Menurunkan Kecemasan Dalam Menghadapi Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Konseling Indonesia* 6, no. 1 (2020). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>.
- Zelika, Silva, Masturi, and Santoso. "Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management." *Guidance & Counseling: Education and Psychology issues* 1, no. 1 (2022).

LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman wawancara

Pedoman Wawancara untuk Santri:

1. Berapa sering Anda bermain game online dalam sehari?
2. Biasanya berapa lama Anda bermain game online setiap kali memainkannya?
3. Kapan saja Anda biasanya memainkan game online?
4. Game apa saja yang biasa Anda mainkan?
5. Apa alasan Anda memilih jenis game tersebut?
6. Apakah Anda sering berganti-ganti jenis game yang dimainkan?
7. Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online?
8. Apakah Anda merasa lelah, stres, atau frustrasi setelah bermain game?
9. Apakah Anda merasa kurang semangat setelah bermain game?
10. Apakah Anda merasa sulit berkonsentrasi dalam belajar setelah bermain game?
11. Adakah perubahan dalam interaksi sosial Anda dengan teman-teman atau pengurus asrama?
12. Apakah Anda merasa ada perubahan dalam perilaku Anda setelah bermain game?
13. Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait penggunaan game online di asrama?

Pedoman Wawancara untuk Guru/Pengurus Asrama:

1. Bagaimana pandangan Anda mengenai penggunaan game online di kalangan santri asrama?
2. Menurut Anda, apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan game online bagi santri?
3. Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku pada santri yang sering bermain game online?
4. Upaya apa saja yang telah dilakukan oleh pihak asrama dalam menangani dampak negatif penggunaan game online?
5. Adakah rencana atau strategi baru yang akan diterapkan untuk mengatasi masalah ini?
6. Apakah pihak asrama akan menerapkan konseling behavioral sebagai salah satu upaya penanganan?

7. Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait penggunaan game online di asrama?

Lampiran 2: Matriks wawancara

Wawancara dengan santri

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
Berapa sering Anda bermain game online dalam sehari?	Santri 1	"Saya biasanya main game online setiap hari, apalagi saat libur."	Mayoritas santri bermain game online setiap hari.	Mayoritas santri menghabiskan waktu untuk bermain game online, terutama saat liburan.	Ketergantungan pada game online.
	Santri 2	"Biasanya sih saya main beberapa kali sehari, terutama kalau nggak ada tugas."			
	Santri 3	"Setiap hari, biasanya setelah selesai tugas atau belajar."			
	Santri 4	"Sering banget, bisa sampai 2-3 kali sehari."			
	Santri 5	"Kalau lagi bosan, saya main game online hampir tiap hari."			
Biasanya berapa lama Anda bermain game online setiap kali memainkannya?	Santri 1	"Saya main game biasanya 1-2 jam sekali main."	Rata-rata waktu bermain game online adalah 1-2 jam per sesi.		Ketergantungan pada game online.
	Santri 2	"Sekitar 2 jam, kadang lebih kalau			

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep	
		lagi seru."				
	Santri 3	"Biasanya sih 1 jam, tapi bisa lebih kalau weekend."				
	Santri 4	"Paling 1-2 jam aja sekali main."				
	Santri 5	"Minimal 1 jam, bisa lebih kalau main bareng teman-teman."				
Kapan saja Anda biasanya memainkan game online?	Santri 1	"Biasanya malam setelah belajar atau selesai tugas."	Mayoritas bermain game di waktu luang seperti malam hari atau setelah tugas selesai.			Ketergantungan pada game online.
	Santri 2	"Kalau ada waktu luang, terutama malam hari."				
	Santri 3	"Seringnya sih malam, setelah semua selesai."				
	Santri 4	"Paling sering malam hari, kadang siang kalau libur."				
	Santri 5	"Saya biasanya main malam,				

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
		kadang siang kalau nggak ada kegiatan."			
Game apa saja yang biasa Anda mainkan?	Santri 1	"Saya suka main Mobile Legends dan PUBG."	Game yang sering dimainkan adalah game perang dan multiplayer online.	Santri cenderung memilih game perang dan game multiplayer online seperti Mobile Legends, Free fire, dan PUBG sebagai permainan favorit.	Pilihan game populer di kalangan santri.
	Santri 2	"Favorit saya itu Free Fire dan PUBG."			
	Santri 3	"Sering main Mobile Legends, Free Fire."			
	Santri 4	"Paling sering main PUBG dan Mobile Legends."			
	Santri 5	"Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG."			
Apa alasan Anda memilih jenis game tersebut?	Santri 1	"Seru dan bisa main bareng teman-teman."	Alasan memilih game adalah karena keseruan dan bisa bermain bersama teman.		Alasan memilih game online.
	Santri 2	"Game-nya seru, bisa main ramai-ramai."			
	Santri 3	"Bisa main sama teman-teman, nggak bosan."			

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
	Santri 4	"Karena seru dan banyak teman yang main."			
	Santri 5	"Seru dan banyak yang main, jadi rame."			
Apakah Anda sering berganti-ganti jenis game yang dimainkan?	Santri 1	"Jarang, biasanya tetap di game yang sama."	Mayoritas tidak sering berganti game, tetap pada game favorit.		Konsistensi dalam pilihan game.
	Santri 2	"Nggak terlalu sering, cuma kalau bosan aja."			
	Santri 3	"Kalau bosan baru ganti, tapi jarang sih."			
	Santri 4	"Biasanya main game yang sama terus."			
	Santri 5	"Nggak sering, tetap di game yang sama."			
Bagaimana perasaan Anda setelah bermain game online?	Santri 1	"Senang, tapi kadang capek juga."	Perasaan setelah bermain game bervariasi dari senang hingga lelah.		Dampak emosional dari bermain game online.
	Santri 2	"Senang, tapi kalau kelamaan jadi capek."			
	Santri 3	"Biasanya			

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep	
		senang, tapi kadang lelah."				
	Santri 4	"Senang, tapi capek kalau kelamaan."				
	Santri 5	"Senang, tapi bisa capek juga."				
Apakah Anda merasa lelah, stres, atau frustrasi setelah bermain game?	Santri 1	"Kadang lelah dan frustrasi kalau kalah terus."	Beberapa santri merasa lelah, stres, atau frustrasi setelah bermain game.			Dampak negatif fisik dan mental.
	Santri 2	"Ya, kadang-kadang lelah dan stres."				
	Santri 3	"Iya, kalau main terlalu lama bisa lelah dan stres."				
	Santri 4	"Kadang lelah dan frustrasi kalau kalah terus."				
	Santri 5	"Iya, bisa lelah dan stres kalau main lama."				
Apakah Anda merasa kurang semangat setelah bermain game?	Santri 1	"Kadang jadi malas dan kurang semangat."	Beberapa santri merasa kurang semangat setelah bermain game.			Dampak negatif emosional.
	Santri 2	"Ya, kadang jadi kurang semangat."				

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
	Santri 3	"Kadang-kadang jadi malas dan kurang semangat."			
	Santri 4	"Iya, kadang jadi kurang semangat."			
	Santri 5	"Kadang jadi malas dan kurang semangat."			
Apakah Anda merasa sulit berkonsentrasi dalam belajar setelah bermain game?	Santri 1	"Iya, sering kali sulit konsentrasi setelah main."	Beberapa santri mengalami kesulitan berkonsentrasi setelah bermain game.	Beberapa santri mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar setelah bermain game online.	Dampak negatif pada konsentrasi belajar.
	Santri 2	"Ya, jadi sulit fokus belajar."			
	Santri 3	"Kadang-kadang sulit konsentrasi setelah main game."			
	Santri 4	"Iya, sering kali sulit konsentrasi belajar."			
	Santri 5	"Sering kali sulit konsentrasi setelah main game."			
Adakah perubahan dalam interaksi sosial Anda	Santri 1	"Kadang jadi lebih tertutup dan malas interaksi."	Beberapa santri menjadi lebih tertutup dan kurang	Ada yang menjadi lebih tertutup atau kurang	Dampak sosial dari bermain game online.

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
dengan teman-teman atau pengurus asrama?	Santri 2	"Ya, kadang jadi malas berinteraksi."	bersemangat berinteraksi.	bersemangat untuk berinteraksi dengan teman-teman di asrama.	
	Santri 3	"Iya, kadang jadi lebih tertutup."			
	Santri 4	"Kadang jadi malas interaksi dan lebih tertutup."			
	Santri 5	"Iya, kadang jadi lebih tertutup dan malas interaksi."			
Apakah Anda merasa ada perubahan dalam perilaku Anda setelah bermain game?	Santri 1	"Kadang jadi lebih malas dan kurang fokus."	Beberapa santri merasa ada perubahan dalam perilaku seperti menjadi lebih malas dan kurang fokus.		Dampak perilaku dari bermain game online.
	Santri 2	"Ya, kadang jadi lebih malas dan kurang fokus."			
	Santri 3	"Iya, kadang jadi lebih malas dan kurang fokus."			
	Santri 4	"Kadang jadi lebih malas dan kurang fokus."			
	Santri 5	"Iya, kadang jadi lebih malas dan kurang			

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
		fokus."			
Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait penggunaan game online di asrama?	Santri 1	"Mungkin perlu dibatasi waktu bermainnya."	Beberapa santri menyarankan adanya batasan waktu bermain game.		Saran dan masukan terkait penggunaan game online.
	Santri 2	"Perlu ada aturan main game walaupun lagi liburan."			
	Santri 3	"Harus ada batasan waktu main game."			
	Santri 4	"Mungkin perlu diatur waktu mainnya."			
	Santri 5	"Harus ada aturan tentang main game sesuai umur kali ya."			

Wawancara dengan Guru

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
------------	----------	---------	---------	------------	--------

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
Bagaimana pandangan Anda mengenai penggunaan game online di kalangan santri asrama?	Guru	"Penggunaan game online di kalangan santri cukup mengkhawatirkan karena banyak yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain."	Game online sering digunakan santri dengan waktu berlebihan.	Penggunaan game online di kalangan santri cukup mengkhawatirkan.	Game online di kalangan santri.
	Pengurus	"Santri sering kali menggunakan game online sebagai pelarian dari kebosanan, tetapi ini mengganggu aktivitas belajar mereka."	Game online sebagai pelarian, mengganggu belajar.	Game online digunakan sebagai pelarian, namun mengganggu belajar.	Dampak game online terhadap belajar.
Menurut Anda, apa saja dampak positif dan negatif dari penggunaan game online bagi santri?	Guru	"Dampak positifnya mungkin keterampilan strategi meningkat, tapi negatifnya jauh lebih banyak, seperti kecanduan dan malas belajar."	Positif: peningkatan keterampilan strategi. Negatif: kecanduan, malas belajar.	Dampak positif dan negatif game online pada santri.	Dampak positif dan negatif game online.

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
	Pengurus	"Positifnya, santri bisa belajar kerja tim dari beberapa game. Negatifnya, mereka sering lupa waktu dan prioritas."	Positif: belajar kerja tim. Negatif: lupa waktu dan prioritas.	Dampak positif dan negatif pada kerja tim dan manajemen waktu.	Efek game online pada kerja tim dan manajemen waktu.
Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku pada santri yang sering bermain game online?	Guru	"Ya, ada perubahan perilaku seperti menjadi lebih malas dan kurang fokus dalam belajar."	Perubahan perilaku: malas, kurang fokus.	Perubahan perilaku negatif pada santri yang sering bermain game online.	Perubahan perilaku akibat game online.
	Pengurus	"Santri jadi lebih tertutup dan kurang berinteraksi dengan teman-temannya."	Lebih tertutup, kurang interaksi sosial.	Interaksi sosial menurun pada santri yang sering bermain game online.	Dampak sosial game online.
Upaya apa saja yang telah dilakukan oleh pihak asrama dalam menangani dampak negatif	Guru	"Kami telah mengadakan beberapa program edukasi dan pengawasan ketat terhadap penggunaan gadget."	Edukasi dan pengawasan ketat.	Program edukasi dan pengawasan sebagai upaya penanganan.	Upaya edukasi dan pengawasan.

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
penggunaan game online?	Pengurus	"Ada pembatasan waktu penggunaan gadget dan konseling bagi yang bermasalah."	Pembatasan waktu gadget dan konseling.	Pembatasan penggunaan gadget dan konseling sebagai upaya.	Pembatasan gadget dan konseling.
Adakah rencana atau strategi baru yang akan diterapkan untuk mengatasi masalah ini?	Guru	"Kami berencana untuk memperkenalkan lebih banyak kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian dari game online."	Kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian.	Strategi baru dengan kegiatan ekstrakurikuler.	Kegiatan ekstrakurikuler sebagai alternatif.
	Pengurus	"Kami juga mempertimbangkan untuk melibatkan orang tua lebih aktif dalam pengawasan penggunaan gadget."	Melibatkan orang tua dalam pengawasan.	Strategi melibatkan orang tua dalam pengawasan.	Partisipasi orang tua dalam pengawasan.

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
Apakah pihak asrama akan menerapkan konseling behavioral sebagai salah satu upaya penanganan?	Guru	"Ya, kami melihat konseling behavioral sebagai pendekatan yang efektif untuk membantu santri mengubah kebiasaan buruk mereka."	Konseling behavioral sebagai pendekatan efektif.	Konseling behavioral akan diterapkan.	Konseling behavioral sebagai solusi.
	Pengurus	"Pendekatan ini sangat bagus karena fokus pada perubahan tindakan langsung."	Fokus pada perubahan tindakan langsung.	Konseling behavioral dipandang positif.	Efektivitas konseling behavioral.
Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan terkait penggunaan game online di asrama?	Guru	"Penting bagi kita semua untuk bekerja sama dalam mengatasi masalah ini, termasuk melibatkan santri dalam diskusi tentang dampaknya."	Kerjasama dan diskusi dengan santri.	Pentingnya kerjasama dan diskusi dengan santri.	Kolaborasi dan edukasi.

Pertanyaan	Informan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan	Konsep
	Pengurus	"Perlu adanya pendekatan komprehensif dan berkelanjutan untuk benar-benar mengatasi masalah kecanduan game online."	Pendekatan komprehensif dan berkelanjutan.	Pendekatan komprehensif untuk mengatasi kecanduan.	Pendekatan komprehensif dan berkelanjutan.



UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Blokagung - Banyuwangi

Jalan PP. Darussalam Blokagung Banyuwangi 68191
No Hp : 08113129333, E-Mail: official@uimsya.ac.id, Website: uimsya.ac.id

Nomor: 51.2.12/007.42/UIMSya/FDKI/C.3/III/2024

Lamp. :-

Hal: : PENGANTAR PENELITIAN

Kepada Yang Terhormat:

Ketua Asrama Assalam PP. Darussalam Blokagung
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSya) Blokagung Banyuwangi, memohonkan izin
penelitian atas mahasiswa kami:

Nama : KHALIMATUS SADIAH
NIM : 2012211059
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat : Waelata, Buru, Maluku
HP : 085608654450

Untuk dapat diterima/melaksanakan penelitian di lembaga/instansi yang Bapak/Ibu
pimpin, dalam rangka penyelesaian program skripsi.

Adapun judul penelitiannya adalah:

***"Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri
Asrama Assalam"***

Atas perkenan dan kerja samanya yang baik diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



19 Maret 2024

Rafis Baillanji S.Ag., M.H.Kom.
NIMN: 31501281072011

SURAT KETERANGAN
NO: 31.2.12/0201/PPDS/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Asrama Assalam Pondok Pesantren Darussalam Blokagung menerangkan bahwa:

Nama	: Khalimatus sadiyah
NIM	: 2012211059
Fakultas	: dakwah komunikasi islam/ Bimbingan Konseling Islam
Program studi	: Bimbingan dan Konseling Islam
Alamat	: Debowae, Waelata, Buru Maluku
Asal Universitas	: Universitas KH. Mukhtar Syafa'at (UIMSYA)

Benar nama tersebut telah melaksanakan kegiatan penelitian di Asrama Assalam Pondok Pesantren Darussalam Blokagung. Pada tanggal 10 juni 2024 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Kecanduan Game Onlinet Terhadap Asrama Assalam”**

Dengan demikian surat ini kami buat dan semoga dapat digunakan sebagai mestinya, atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Blokagung, 10 juni 2024
Kepala Asrama Assalam



Siti Maesaroh



INSTITUT AGAMA ISLAM DARUSSALAM

IAIDA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

TERAKREDITASI

BLOKAGUNG - BANYUWANGI

Alamat : P.O. Box. Darussalam Blokagung 62144 Kertajaya Tegayut Banyuwangi Jawa Timur - 68131 Telp. (0332) 847438, Fax (0332) 848221, Hp: 081316403333, Website: www.iaida.ac.id Email: info@iaida.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khalimatul Sa'diah

NIM : 201221059

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Judul Skripsi : Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh

Game online Terhadap Santri Agama Islam

Pembimbing :

No.	Topik Pembahasan	Tanggal	Tanda Tangan Pembimbing
1	Bab 1 - 2 Revisi		
2	Bab 1 - 2 Fiks		
3	Bab 3 Revisi		
4	Bab 3 Fiks		
5	Bab 4 Kurang Pedoman		
6	Bab 5 Pembahasan		
7	Bab 4-5 Fiks		
8			
9			
10			
11			
12			

Blokagung, ... 2023

Ketua Prodi
Bimbingan dan Konseling Islam

Khalimatul Sa'diah, S.Psi., M.A

BIODATA PENULIS

Nama : Khalimatus sadiah
TTL : Debowae, 23 februari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Debowae, Waelata, Buru, Maluku
Telepon : 081231902358
Email : sadiahdiah368@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

Jenjang Pendidikan	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Nama Instansi	Jurusan
SD/MI	2008	2014	SD Al-Hilaal Welata	
SLTP	2014	2017	MTs BPD Debowae	
SLTA	2017	2020	MA Al- Amiriyah	MIA3
Kuliah	2020	2024	Universitas KH. Mukhtar Syafa'at	Bimbingan dan Konseling Islam