

## RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini berjudul “Studi Kasus Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang”. Fokus dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang, sementara sub fokus dalam penelitian ini adalah ; 1) Bagaimanakah gambaran awal kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang ?, 2) Apakah dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang?, 3) Bagaimanakah pelaksanaan layanan konseling individual dalam menangani kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang?. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Gambaran awal kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang, 2) Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang, 3) Pelaksanaan layanan konseling individual dalam menangani kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini ialah variabel tunggal yakni Kecanduan *Game online*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif menggunakan prosedur penelitian studi kasus. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah satu subyek kasus. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini diantaranya ; 1) Gambaran awal kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang ; a) Identifikasi kasus yaitu MA adalah seorang siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Ketapang berusia 16 tahun, b) Diagnosis yaitu Subyek kasus tidak bisa lepas dari kebiasannya bermain *Game online*, c) Prognosis yaitu bantuan yang akan di berikan adalah dengan menggunakan pendekatan konseling *behavioral* yang ditemukan oleh Bf. Skinner. 2) Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang yang terlihat pada perilaku konseli selama berada di sekolah, diantaranya; sering terlambat datang ke sekolah, tidur pada saat jam pelajaran berlangsung, sering membolos sekolah, sering berbohong, tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, kurang bersosialisasi dengan teman di sekolah dan orang tua di rumah. 3) Pelaksanaan layanan konseling individual dalam menangani kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang pelaksanaan kegiatan *treatmen* ini adalah dilakukan melalui proses konseling individual yaitu ; a) Pembahasan hasil *treatmen* pertama yang diperoleh ialah siswa sudah dapat menyadari bahwa kegemarannya dalam bermain *Game online* sudah sampai pada tahap kecanduan. b) Pembahasan hasil *treatmen* kedua hasil yang diperoleh siswa sudah memahami mengenai tujuan dari konseling individual dan bersedia mengikuti konseling. c) Pembahasan hasil *treatmen* ketiga kesediaan MA mengikuti kesepakatan berupa kontrak perilaku dengan beberapa kesepakatan diantaranya ; (1) Hasil kesepakatan pertama adalah tidak lagi memprioritaskan bermain *Game online* saja, (2) Hasil kesepakatan kedua adalah berkomitmen untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (3) Hasil kesepakatan ketiga adalah berkomitmen lagi untuk tidak lagi berbohong terhadap orang tua, (4) Hasil kesepakatan keempat adalah berkomitmen untuk terus menyelesaikan tanggung jawab di sekolah adapun penilaian hasil dari konseling tersebut adalah; Konseli memperoleh pemahaman baru terkait tentang permasalahan yang dialaminya, konseli merasa masalah yang dialaminya berkurang dan dapat menentukan sikap terhadap permasalahan yang dihadapi, konseli mempunyai rencana dan komitmen kegiatan yang akan dilaksanakannya dalam mengentaskan masalah yang dihadapinya .

Kesimpulan 1) Gambaran awal kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang yaitu siswa berinisial MA menunjukkan perilaku yang muncul seperti sering

terlambat datang ke sekolah, tidur pada saat jam pelajaran berlangsung, sering membolos sekolah, sering berbohong, tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, kurang bersosialisasi dengan teman di sekolah dan orang tua di rumah. 2) Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *Game online* yang di alami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang yaitu perubahan perilaku siswa MA selama mengemari *Game online* adalah sulitnya berkonsentrasi dan susah nya bersosialisasi karena terus menerus keasyikan bermain *Game online* bahkan hingga pada tahap kecanduan yang berdampak pada sikap yang acuh dan tidak peduli dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. 3) Pelaksanaan layanan konseling individual dalam menangani kecanduan *Game online* yang dialami siswa kelas XI SMA Negeri 3 Ketapang yaitu pelaksanaan konseling individual pada pertemuan pertama konseli sudah dapat menyadari bahwa kegemarannya dalam bermain *Game online* sudah sampai pada tahap kecanduan dan harus di berikan bantuan melalui layanan konseling individual, pertemuan kedua konseli sudah memahami mengenai tujuan dari konseling individual dan bersedia mengikuti konseling ini, pertemuan ketiga konseli juga telah menyadari akan kekeliruannya dalam bermain *Game online*, dan mau mengambil keputusan untuk merubah perilakunya dengan mengikuti treatmen selanjutnya. Saran dalam penelitian ini diantaranya ; 1) Wali kelas ada baiknya selalu bekerjasama dengan guru bimbingan dan konseling agar terbina hubungan kerjasama serta layanan bimbingan dan konseling yang dberikan lebih efektif kepada siswa, 2) Guru bimbingan dan konseling sebaiknya lebih peduli terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa di sekolah, serta lebih sering melakukan tindakan pencegahan lebih awal sebelum permasalahan siswa berkembang lebih jauh dengan berbagai layanan serta memahami kode etik dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, 3) Orang tua lebih bijaksana untuk menjalin komunikasi yang lebih baik lagi dengan anak serta lebih bijaksana dalam memberikan fasilitas, selalu bekerjasama dengan pihak sekolah dan selalu mengontrol setiap perkembangan anak.