

**PELAKSANAAN LAYANAN KONSELING KELOMPOK DALAM
MENGATASI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA PESERTA
DIDIK SMA N 2 RANAH PESISIR KABUPATEN
PESISIR SELATAN**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Untuk Memenuhi
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pada Jurusan
Manajemen Pendidikan Islam Konsentrasi Bimbingan dan Konseling Islam*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh :

NOFRI MUHAMMAD IQBAL
NIM. 411.102

**JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM (MPI)
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1439 H / 2018 M**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi atas nama **Nofri Muhammad Iqbal Bp. 411.102** dengan judul “*Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online pada Peserta Didik SMA N 2 Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan*” memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *Munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini di berikan untuk dapat di gunakan seperlunya.

Padang 09 Agustus 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Zulmuqim, M. A

NIP. 195610301985031001

Jum Anidar, S.Ag,M.Pd

NIP. 197605282007012016

ABSTRAK

“Pelaksanaan Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik SMA N 2 Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan” yang disusun oleh Nofri Muhammad Iqbal, NIM. 411.102, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Manajemen Pendidikan Islam UIN Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMA N 2 Ranah Pesisir, terlihat bahwa peserta didik di sana masih banyak bermain *handphone* disaat jam mata pelajaran sedang berlangsung, sehingga tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru akibat sering bermain *game online*, sehingga membuat peserta didik sibuk dengan dirinya sendiri tanpa mempedulikan lingkungan sekitar, dan guru BK juga melihat hasil belajarnya yang rendah ketika menerima rapor semester peserta didik yang kecanduan *game online* terhadap hasil belajar yang mereka peroleh, guru BK juga melihat begitu besar pengaruh *game online* pada diri peserta didik, membuat guru BK tidak ingin berdiam diri, disini guru BK memberikan suatu layanan konseling kelompok.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaksanaan Layanan konseling kelompok Dalam Mengatasi Kecanduan *game online* Pada Peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan. Fokus penelitian adalah a. Perencanaan layanan konseling kelompok oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir, b. Pelaksanaan layanan konseling kelompok oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA N 2 Ranah Pesisir c. Hasil pelaksanaan layanan konseling kelompok oleh guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan *game online* pada peserta didik SMA Negeri 2 Ranah Pesisir.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sedangkan teknik dan alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah dengan pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Pengujian keabsahan data adalah dengan uji kredibilitas, pengujian transferabilitas dan pengujian dependabilitas.

Hasil penelitian adalah: Perencanaan layanan konseling kelompok adalah dilakukan dengan tiga tahap yaitu: menetapkan anggota kelompok, menentukan waktu pelaksanaan layanan dan melengkapi administrasi pelaksanaan layanan konseling kelompok; Pelaksanaan layanan konseling kelompok dilakukan melalui empat tahap yaitu: tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap inti dan tahap perpisahan atau pengakhiran; Hasil pelaksanaan layanan konseling kelompok yaitu menanyakan secara langsung kepada peserta didik atau melalui wawancara secara lisan tentang layanan konseling kelompok dan memberikan tidak lanjut.