

**BIMBINGAN INDIVIDU DALAM MENGATASI PERILAKU
TIGA SANTRIYANG SERING BERMAIN *GAME ONLINE*
“*MOBILE LEGEND*”
DI PONDOK PESANTREN SIROJUDDIN SIDABOWA**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana (S.Sos)

**Elfa Fadillah
NIM. 1717101008**



IAIN PURWOKERTO

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELINGISLAM
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021**

**BIMBINGAN INDIVIDU DALAM MENGATASI PERILAKU
TIGA SANTRI YANG SERING BERMAIN *GAME ONLINE*
“*MOBILE LEGEND*”
DI PONDOK PESANTREN SIROJUDDIN SIDABOWA**

Elfa Fadillah
NIM.1717101008

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, *game online* juga mengalami peningkatan. Salah satunya *game online mobile legend*, dimana telah memberikan dampak pada perilaku masyarakat di Indonesia. Salah satu yang juga terkena dampaknya adalah santri di Pondok Pesantren Sirojuddin. Namun demikian, pengajar pondok pesantren tidak diam saja dengan cara memberikan bimbingan individu untuk mengatasi perilaku sering bermain *game online mobile legend*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bimbingan individu yang dilakukan oleh pengajar pondok pesantren sirojuddin dalam menangani santri yang sering bermain *game online “mobile legend”*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian yang dijadikan sebagai sumber informasi terdiri dari pengasuh Pondok Pesantren, satu pengajar, dan tiga santri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan individu tidak hanya diberikan kepada santri yang sering bermain *game online mobile legend* saja tetapi diberikan juga kepada seluruh santri yang ada di pondok pesantren. Dalam pelaksanaan bimbingan individu melalui lima tahap yaitu tahapan awal (identifikasi masalah), diagnosis, prognosis, pemberian bantuan dan tahap akhir (evaluasi dan tindak lanjut). Menurut santri perubahan yang terjadisetelah bimbingan individu yaitu menyadari perilakunya, kemudian mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* dan mengembangkan maupun meningkatkan kemampuannya dalam bidang yang dikuasai.

Kata Kunci: *game online mobile legend, bimbingan individu dan pondok pesantren.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
HALAMANPERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. TujuanPenelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. KajianPustaka.....	8
G. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Bimbingan Individu.....	12
1. Definisi.....	12
2. Tujuan dan Fungsi Bimbingan Individu.....	13
3. Ruang Lingkup Bimbingan.....	16
4. Aspek-aspek Bimbingan Individu.....	17
5. Prosedur Bimbingan Individu.....	20
6. Teknik Bimbingan Individu.....	20
B. Game Online Mobile Legend.....	22
1. Definisi.....	22
2. Manfaat <i>Game online mobile legend</i>	22
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi orang bermain <i>game</i>	

<i>online mobile legend</i>	23
4. Dampak bermain <i>game online mobile legend</i>	24
C. Pondok Pesantren.....	25
1. Definisi Pondok Pesantren	25
2. Tujuan Pondok Pesantren.....	26
3. Kewajiban pondok pesantren dalam perlindungan terhadap Santri.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subyek dan Obyek Penelitian	29
1. Subjek penelitian	29
2. Objek penelitian	29
D. SumberDataPenelitian	29
E. Metode Pengumpulan Data.....	30
1. Wawancara	30
2. Observasi	31
3. Dokumentasi	31
F. Teknik Analisis Data	32
1. Reduksi data	32
2. Penyajian data	33
3. Penarikan kesimpulan.....	33

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum	35
1. Profil Pondok Pesantren.....	35
2. Visi Misi Pondok Pesantren	36
3. Struktur Kepengurusan	36
4. Program Akademik dan Non Akademik Pondok Pesantren Sirojuddin.....	37
5. Keadaan santri pondok pesantren Sirojuddin	38
6. Program kerja bimbingan individu di Pondok	

Pesantren Sirojuddin.....	38
B. Deskripsi Santri.....	39
C. Dampak Santri yang sering bermain game online.....	43
D. Tahapan pelaksanaan Bimbingan Individu dalam Mengatasi Perilaku Tiga Santri yang sering bermain <i>Game Online Mobile</i> <i>Legend</i>	45
E. Analisis Data.....	49
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
PEDOMAN WAWANCARA	
HASIL WAWANCARA	
DOKUMETASI	



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Game online merupakan permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet dan dimainkan banyak orang, dimana orang yang bermain game online itu saling terhubung dan dapat melakukan komunikasi demi mencapai sebuah tujuan antara lain mencapai nilai yang tinggi dan mendapatkan hadiah yang sudah ditentukan game tersebut.¹ Meningkatnya penggunaan *smartphone* dan internet menjadi kebutuhan sehari-hari, mengakibatkan penggunaan secara berlebihan dan bahkan dapat berubah menjadi tidak terkendali baik di masyarakat umum, pelajar maupun santri.

Perkembangan internet yang semakin pesat menyajikan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet dengan baik, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah permainan simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, permainan ini kemudian menginspirasi permainan yang lain muncul dan berkembang.² *Game online mobile legend* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif menghilangkan kejenuhan dan dijadikan sebagai *refreshing*. Sayangnya tidak semua orang dapat mengontrol dengan baik sehingga menjadi ketagihan.

Menurut Syaifudin, di Indonesia sendiri industri *game online* sangat berkembang pesat di seluruh pelosok tanah air. Media teknologi terbaru ini dirancang untuk interaktivitas dan untuk komunikasi interpersonal. Seperti di dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada

¹Muhammad Zainal Mustamiin, Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa, *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 2019, hal. 4

²Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mebes Center Jalan H.R.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, Jom. Fisip Vol. 4 No. 1*, (Universitas Riau : Pekanbaru, 2017), hal. 3

umumnya.³Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan didunia virtual atau maya.⁴

Game online mobile legend: bang bang adalah sebuah gamedevelop dari “moonton” mobile legends, *bang bang* rilis pada android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan IOS rilis tanggal 9 November 2016.⁵ Genre *game online mobile legend* ini adalah MOBA yang di design untuk pengguna smartphone dengan tambahan virtual pad.⁶Game jenis multyplayer online battle (MOBA) ini berada di kategori ‘populer’ dan sempat menjadi peringkat pertama di playstore.⁷ Layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.⁸

Seharusnya masyarakat, pelajar maupun santri dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik dan benar, namun alih-alih menggunakan dengan baik dan benar beralih dengan menggunakannya untuk *game online mobile legend* sehingga menyebabkan terabaikan hal-hal yang menjadi kewajibannya. Biasanya *game online mobile legend* yang dimainkan oleh pelajar maupun santri secara berlebihan, dapat menimbulkan kecenderungan yang berdampak. Efek atau dampak negatif maupun positif bagi pelajar maupun santri dari bermain *game online mobile legend* pastilah ada. Dampak negatif dari bermain *game online mobile legend* yaitu mengorbankan aktifitas lain seperti waktu luang untuk belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Gejalanya dapat terlihat jika seseorang sudah kecanduan *game online mobile legend* yaitu tidak menepati jadwal, terikat hidupnya dengan

³ Syaifudin, A Z, *Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia*,(2008)

⁴Ainur Rifit, Bimbingan Konseling Islam dengan terapi behavior dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan Game Online di Desa Suko Sidoarjo, *Skripsi*, (UIN Sunan Ampel : Surabaya, 2011) Hal. 3

⁵Muhammad Zainal Mustamiin, Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa, *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 2019, hal. 4

⁶Muhammad Zainal Mustamiin, , hal. 4

⁷Muhammad Zainal Mustamiin, , hal. 4

⁸Muhammad Zainal Mustamiin, , hal. 4

game online mobile legend, menarik diri, dan malas.⁹ Adapun dampak positifnya yaitu dapat menghilangkan stress akibat rutinitas di kampus maupun di sekolah, cepat menyelesaikan permasalahan dalam pelajaran dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki *hobby* sama.¹⁰

Hal-hal negatif tersebut dapat mempengaruhi suatu lini kehidupan terutama dalam mengembangkan kemampuan diri bagi pelajar maupun santri itu sendiri. Kemampuan diri merupakan kemampuan maupun kekuatan yang dimiliki individu, baik fisik maupun mental dan dapat dikembangkan apabila dibantu dan ditunjang dengan sarana yang baik. Dan kemampuan akan meningkat jika mendapatkan bimbingan dari seseorang yang lebih ahli.

Bimbingan dapat diartikan sebagai proses bantuan kepada individu dalam mencapai tingkat perkembangan diri secara optimum.¹¹ Bantuan dalam artian bimbingan disini adalah memfasilitasi individu untuk mengembangkan kemampuan memilih dan mengambil keputusan atas tanggung jawab sendiri, dan perkembangan optimum dimana individu mampu melakukan pilihan dan pengambilan keputusan yang tepat untuk keberfungsian dirinya dalam sistem atau lingkungan.¹² Biasanya cara guru pembimbing dalam menangani santri yang sering bermain *game online mobile legend* yaitu dengan menerapkan metode-metode yang sesuai, dimana salah satunya yaitu menggunakan metode pemberian nasehat-nasehat atau penanaman mental spiritual.¹³

Bimbingan Individu merupakan pemberian bantuan maupun pertolongan kepada individu dalam mengatasi kesulitan yang ada, supaya individu sejahtera dalam hidupnya dan bantuan maupun pertolongan itu merupakan hal

⁹Miftahul Jinan, dan Ani Christina, *Awas Anak Kecanduan Games*, (Sidoarjo : Filla Press, 2015), Hal. 307

¹⁰ Kadarisman, Yoskar, dan Rahmad Nico Suyanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. (Riau: Diss, 2015), Hal.12

¹¹Sunaryo Kartadinata, *Teori Bimbingan dan Konseling, Seri Landasan Teori Bimbingan dan Konseling*, 2007, Hal.4

¹²Sunaryo Kartadinata, , Hal.4

¹³ Anik Nidaul Hana, *Penanganan Kecanduan Game Melalui Metode Spiritual Hypnotivation Therapy Di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis*, *Skripsi*, (IAIN Purwokerto, 2021) Hal.4

yang pokok dalam bimbingan.¹⁴ Hal ini berarti bahwa dalam memberikan bantuan atau pertolongan memberikan arah kepada yang dibimbingnya. Menurut Prayitno sendiri, bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang atau beberapa orang baik remaja atau dewasa, agar yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan saran yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.¹⁵ Sedangkan menurut Dewa Ketut Sukardi menjelaskan bahwa bimbingan individu berarti membantu siswa menemukan dan mengembangkan pribadi yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan rohani.¹⁶

Keseringan bermain *game online mobile legend* juga terjadi pada santri di Pondok Pesantren Sirojuddin, dimana terdapat tiga orang santri yang sering bermain *game online mobile legend* tersebut. Perilaku santri yang keseringan bermain *game online mobile legend* ini juga berdampak dalam pengembangan kemampuan diri yang ada dalam diri santri. Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa ketiga santri tersebut sering tidur larut malam sehingga sering bangun kesiangan, sholat subuh kesiangan, telat berangkat mengaji, telat setor hafalan, tidak menguasai materi pengajian, ketinggalan dalam mengaji, ditegur pengurus dan ustadz yang mengajar. Didalam Pondok Pesantren Sirojuddin jugaterdapat peraturan dimana pada pukul 18.00 WIB para santri diharuskan mengumpulkan handphone masing-masing santri. Namun pada kenyataannya beberapa santri ada yang tidak mengumpulkan handphone.

Dalam hal ini, upayaustadz pondok dalam menangani santri yang sering bermain *game online mobile legend* dengan cara memberikan arahan dan

¹⁴Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004) Hal.4

¹⁵Maghfiroh, Mahdatul. *Implementasi bimbingan sosial pada lansia di Panti Wredha Harapan Ibu Ngaliyan Semarang (studi analisis tujuan dan fungsi BKI)*. Diss. UIN Walisongo, 2017.Hal.42

¹⁶ Purnayasa, Nyoman. "Bimbingan Individu sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kedisiplinan Mengikuti Tata Tertib Sekolah." *Journal of Education Action Research* 2.2 (2018): 97-105.

nasehat-nasehat kepada masing-masing santri kemudian memberikan kegiatan sesuai dengan kemampuan diri santri. Dan hasil setelah dilakukan penanganan, santri mulai menyadarinya walaupun tetap memainkan game tersebut namun mengurangi jam bermain *game online mobile legend*.

Peneliti meneliti subjek santri yang sering bermain *game online mobile legend* di Pondok Pesantren Sirojuddin karena penelitian ini merupakan yang pertama kali tentang bimbingan individu terhadap santri yang sering bermain *game online mobile legend* dan peneliti tidak ingin menggeneralisasikan penelitian yang peneliti teliti terhadap game online lainnya, subjek lainnya dan tempat lainnya.

Setelah menelaah kondisi permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih mendalam tentang **“Bimbingan Individu dalam mengatasi Perilaku Tiga Santri yang sering bermain Game Online “Mobile Legend” di Pondok Pesantren Sirojuddin”**

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran judul, maka perlu sekali adanya definisi operasional yang menjadi pokok bahasan dan penelitian ini. Adapun definisi operasional tersebut, adalah :

1. Bimbingan Individu

Bimbingan Individu adalah suatu proses membantu individu melalui usahanya sendiri untuk menemukan dan mengembangkan kemampuannya agar memperoleh kebahagiaan pribadi dan pemanfaatan sosialnya.¹⁷

Bimbingan individu yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah suatu bantuan yang diberikan kepada individu dalam mengembangkan kemampuan fisik seperti kemampuan beladiri pencak silat dan ketahanan daya tahan tubuh dalam kepramukaan yang dimiliki

¹⁷ Maslina Daulay, "Peran organisasi dakwah dalam pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan," *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam* 8.1 (2014): 98-106, hal.5

individu dan kemampuan belajar bahasa arab dalam menanggulangi keseringanbermaingame *online mobile legend*.

2. *Game online mobilelegend*

Game online Mobile Legend : Bang Bang merupakan jenisgamemultiplayer *online battle arena* (MOBA) yang dipublikasikan oleh perusahaan Moonton.Game ini menampilkan modus pertempuran lima lawan lima, pertarungan classic 3-lane, serta pertandingan negara melawan negara.¹⁸

Game online Mobile Legend di sini adalah salah satu jenis permainan online, dimana para pemainnya berjuang untuk menang dan melawan musuh sambil mempertahankan daerah nya sendiri untuk mengendalikan permainan.

3. Pondok Pesantren Sirojuddin

Pondok pesantren adalah suatu lembaga pendidikan agamaIslam yang tumbuh serta diakui oleh masyarakat sekitar, dengan sistem asrama yang santri-santrinya menerima pendidikan agama melalui sistem pengajian atau madrasah yang sepenuhnya berada dibawah kedaulatan dan kepemimpinan seorang atau beberapa orang kyai dengan ciri-ciri khas yang bersifat kasrismatik serta independen dalam segala hal¹⁹

Pondok pesantren Sirojuddin di sini adalah suatu tempat dimana diajarkan mengenai kitab kuning dan belajar Al-Quran oleh ustadz dan ustadzah yang terletak di Desa Sidabowa.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa maksud judul tersebut adalah “meneliti secara mendalam tentang bimbingan individu dalam mengatasi tiga perilaku santri yang sering bermain game online “mobile legend” di Pondok Pesantren Sirojuddin”

¹⁸Muhammad Zainal Mustamiin, Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa, *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 2019, hal. 4

¹⁹ Djamaludin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1999), Hal.99

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terpapar tersebut, maka pertanyaannya adalah: Bagaimana pelaksanaan bimbingan individu oleh pengajar pondok pesantren sirojuddin dalam mengatasi perilaku Tiga santri yang sering bermain *game online "mobile legend"* ?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana bimbingan individu yang dilakukan oleh pengajar pondok pesantren sirojuddin dalam mengatasi perilaku tiga santri yang sering bermain *game online "mobile legend"*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan wawasan pemikiran pembaca pada umumnya dan pada khususnya pada mahasiswa bimbingan konseling Islam tentang bimbingan individu dalam mengatasi perilaku tiga santri yang sering bermain *game online "mobile legend"* di pondok pesantren sirojuddin.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi santri hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan dirinya, khususnya tentang bimbingan individu yang dilakukan pengajar untuk mengatasi bermain *game online mobile legend* yang dapat menjadi suatu kecanduan.
- b. Bagi pengurus pondok pesantren hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi dalam bimbingan individu dan mengatasi santri yang sering bermain *game online mobile legend*.
- c. Bagi pengajar pondok pesantren hasil penelitian diharapkan dapat menjadi evaluasi dalam penerapan bimbingan individu dan mengatasi santri yang sering bermain *game online mobile legend*.

- d. Bagi pengasuh pondok pesantren hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif berkenaan dengan bimbingan individu dalam mengatasisantri yang sering bermain *game online mobile legend* sejalan dengan masa perkembangannya.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka mengemukakan teori-teori yang relevan dengan masalah yang diteliti atau kajian yang ada atau tidaknya penelitian yang mirip dengan penelitian yang diteliti.

Pertama, penelitian dari Abubakar, Husni dengan judul *Bimbingan keagamaan dalam mengatasi dampak psikologis pengguna Mobile Legend: Penelitian di Pesantren Mahasiswa Al-Musyhadah* tahun 2019²⁰, dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak psikologis terkait pengguna *mobile legend* serta bagaimana pelaksanaan bimbingan keagamaan dalam mengatasi hal tersebut kemudian mengetahui apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya, yang hasilnya peneliti menunjukkan bahwa bermain *mobile legend* ternyata betul-betul memberikan dampak kepada pengguna nya dari aspek psikologis, akibat dari pada *gaming disorder of mobile legend* tersebut muncul beberapa efek diataranya mulai dari rasa candu atau ketagihan, sulit mengontrol emosi, sulit untuk bersosialisasi, insomnia dan lain sebagainya. Atas dasar itu kemudian dilakukan upaya penanganan dampak tersebut melalui kegiatan bimbingan keagamaan yang dilakukan di Pondok Pesantren Mahasiswa Al-Musyhadah, Cibiru, Kota Bandung terlepas dari faktor pendukung dan juga penghambat yang ada di dalam pelaksanaannya. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti bimbingan individu pada santri dan metode penelitian yang kualitatif. Dan perbedaan dengan penelitian ini yaitu dimana penelitian ini menggunakan bimbingan agama dalam mengatasi pengguna *game online mobile legend*.

²⁰Husni Abubakar, *Bimbingan keagamaan dalam mengatasi dampak psikologis pengguna Mobile Legend: Penelitian di Pesantren Mahasiswa Al-Musyhadah*, 2019, PhDThesis. UIN Sunan Gunung Djati Bandung, hal.5

Kedua, penelitian dari Fata Alfi Nugraha dengan judul Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Efektivitas Belajar Bagi Santri Pondok Pesantren TahfidzulQur'an Surau tahun 2019²¹ dengan tujuan untuk mengetahui penerapan bimbingan kelompok bagi santri di Pondok Pesantren Muhammadiyah tahfidzul Quran Sirau. Hasil penelitian dalam bimbingan kelompok pelayanan ini membantu santri untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan santri. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama sama membahas tentang penerapan dengan subjek santri dan metode penelitiannya. Dan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan metode bimbingan kelompok dengan objek efektivitas belajar santri.

Ketiga, penelitian dari Arwinda dengan judul Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral dalam Mengatasi Pengaruh Game online mobile legend Terhadap Santri di Pasantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo tahun 2020²² dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang keberhasilan dari teknik behavioral konseling yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi pengaruh bermain game pada santri di pesantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik konseling behavioral memiliki pengaruh dalam menangani pengaruh bermain mobile legend di kalangan santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo, dengan hasil akhir menunjukkan bahwa nilai t hitung > tabel dari eksperimen pretest dan pos test sebesar $15.536 > 1,668$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh teknik konseling behavioral terhadap masalah pengaruh *game online mobile legend* pada santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo. Dari hasil penelitian ini juga memberikan gambaran tentang dampak dari pengaruh *game online mobile legend* yang sangat jelas untuk itu diperlukan konseling behavioral sebagai

²¹Fata Alfi Nugraha, Penerapan Bimbingan Kelompok untuk Efektivitas Belajar Bagi Santri Pondok Pesantren TahfidzulQur'an Surau, (IAIN Purwokerto; 2019), Hal.4

²²Arwinda, *Pelaksanaan Teknik Konseling Behavioral Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Santri Di Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo*, 2020, PhDThesis. Institut agama Islam Negeri (IAIN Palopo) , hal.4

salah satu sarana bagi guru dan santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo dalam berkomunikasi serta melindungi santri di pasantrenmodern Datok Sulaiman bagian putra Palopo dari *addictive* guna mencapai tujuan pendidikan serta kemerdekaan hidup bagi para generasi bangsa. Persamaan dengan penelitian ini adalah *game online mobile legend*. Dan perbedaannya, dimana penelitian ini menggunakan teknik behavioral dan menggunakan metode kuantitatif.

Berdasarkan penelitian yang peneliti jadikan tinjauan pustaka di atas terdapat tema yang hampir sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penerapan bimbingan dalam mengatasi seseorang yang sering bermain *game online mobile legend*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang diteliti diatas yaitu penerapan bimbingan individu.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dan mengetahui apa saja yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika pembahasan ke pokok-pokok bahasa yang dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari : Bimbingan Individu, yang terdiri dari : Pengertian bimbingan individu, Ruang Lingkup Bimbingan Individu, Aspek-aspek bimbingan, Prosedur Bimbingan Individu, dan Teknik Bimbingan Individu. 2. *Game online mobile legend* yang mencakup: Pengertian *game online mobile legend*, Manfaat *game online mobile legend*, Faktor-faktor yang menyebabkan seringnya bermain *game online mobile legend*, Dampak positif dan negatif sering bermain *game online mobile legend*. 3. Pondok Pesantren yang terdiri dari Pengertian pondok pesantren, Tujuan Pondok Pesantren dan Kewajiban Pondok terhadap Santri.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari Pendekatan Dan Jenis Penelitian, Waktu Penelitian, Subjek Penelitian, Objek Penelitian, Sumber Data, Metode Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis Data Pada bab ini membahas tentang: Diskripsi umum Pondok Pesantren Sirojuddin, Bimbingan Individu dalam Menangani Santri yang sering bermain Game online mobile legend serta Analisis data

BAB V Penutup yang berisi tentang Kesimpulan dan Saran



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan individu oleh pengajar pondok pesantren sirojuddin dalam mengatasi perilaku tiga santri yang sering bermain *game online "mobile legend"* menggunakan lima tahap yaitu tahap awal (identifikasi masalah), diagnosis, prognosis dan tahapan akhir (evaluasi dan tindak lanjut).

Berdasarkan pada masalah yang dialami santri di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa tahap demi tahap dilakukan bimbingan oleh pengajar dibantu dengan pengurus untuk menangani santri yang sering bermain *game online mobile legend*. Bimbingan individu ini dilakukan agar santri dapat mencurahkan penyebab bermain *game online mobile legend* dan menyadari bahwa keseringan bermain *game online mobile legend* bagi pengembangan kemampuan yang dimiliki di dalam pondok itu terhambat

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pemberian bantuan terhadap santri yang sering bermain *game online mobile legend* di pondok pesantren Sirojuddin. Dilakukan observasi yang tujuannya untuk mendapatkan informasi atau keadaan santri dimana ada tiga santri yang sering bermain *game online mobile legend*. Setelah diketahui permasalahan yang ada, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana pelaksanaan bimbingan individu yang dilakukan oleh pengajar dalam mengatasi santri yang sering bermain *game online mobile legend* di Pondok Pesantren Sirojuddin.

Kemudian dilakukan penanganan oleh pengajar dibantu oleh pengurus untuk mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* dan mengembangkan kemampuan yang ada didalam diri santri dengan beberapa tahapan pelaksanaan bimbingan individu yang sudah ditentukan. Pemberian bimbingan individu dengan materi yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada awal bimbingan santri masih kurang fokus dan belum menunjukkan adanya hasil yang signifikan. Setelah pengajar melakukan pendekatan, santri

dapat memahami sehingga santri mengalami perubahan intensitas bermain *game online mobile legend* sedikit demi sedikit.

Dengan demikian perlu adanya bimbingan individu atau memberikan nasehat-nasehat kepada santri agar santri setidaknya dapat mengurangi intensitas dalam bermain *game online mobile legend* sehingga dapat mengikuti peraturan maupun pembelajaran yang ada di pondok pesantren dan dapat mengembangkan kemampuan yang ada didalam diri santri. Dan dalam hal ini, pengajar menerapkan tahapan bimbingan individu untuk santri yang sering bermain *game online mobile legend*.

Dan dari hasil pelaksanaan bimbingan individu menunjukkan bahwa santri menyadari perilakunya, kemudian mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* dan mengembangkan maupun meningkatkan kemampuannya dalam bidang yang dikuasai baik dalam belajar bahasa arab, berbicara didepan umum maupun pencak silat.

B. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian, menganalisis dan menyimpulkan hasilnya maka ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, antara lain :

1. Bagi Santri I

Santri I hendaknya memanfaatkan waktu luang dengan baik seperti mempelajari materi pelajaran yang belum dipahami, mengatur waktu tidur, mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* dan bersungguh-sungguh dalam mengembangkan kemampuan berbicara didepan umum.

2. Bagi Santri II

Santri II hendaknya mengikuti setiap kegiatan mengaji yang diadakan pondok dalam mengasah kemampuan berbahasa arab, memanfaatkan waktu luang untuk belajar bahasa arab, mengatur waktu tidur dan mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend*.

3. Bagi Santri III

Santri III setiap ada kegiatan latihan maupun lomba di luar pondok pesantren hendaknya memberi tahu pengurus maupun pihak *ndalem*. Memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang positif atau istirahat dan kurangi intensitas bermain *game online mobile legend*.

4. Bagi santri

- a. Santri hendaknya meningkatkan kesadaran untuk tidak sering bermain *game online mobile legend* atau merubah kebiasaannya setelah proses bimbingan individu dilaksanakan.
 - b. Santri hendaknya berusaha untuk menyadari perbuatannya yang dilakukan sehari-hari, karena dengan materi atau nasehat-nasehat yang disampaikan pengajar atau pengurus sangat bermanfaat bagi santri.
5. Bagi pihak pengajar, diharapkan dalam melakukan penerapan bimbingan individu tidak hanya kepada santri yang sering bermain *game online mobile legend* saja tetapi semua santri.
6. Bagi pihak pondok pesantren, alangkah baiknya menyertakan dampingan konselor atau guru profesional konseling untuk bisa mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh santri.



IAIN PURWOKERTO



DAFTAR PUSTAKA

A. Z, Syaifudin. 2008. *Tantangan dan Peluang Ekonomi Internet di Indonesia*

Abubakar, Husni. 2019. Bimbingan keagamaan dalam mengatasi dampak psikologis pengguna Mobile Legend: Penelitian di Pesantren Mahasiswa Al-Musyhadah. *PhD Thesis*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Arifin, M. 1995. *Kapira Selektta Pendidikan Agama Islam dan Umum*. Jakarta: Bina Angkasa

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

Bukhori, Baidi. 2014. *Dakwah Melalui Bimbingan dan Konseling Islam, Jurnal Konseling Religi* 5.1: 1-18

Bungin, Burhan. 2001. *Metode Penelitian Sosial Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*. (Surabaya: Airlangga University Press)

Daulay, Maslina. 2014. "Peran organisasi dakwah dalam pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan," *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam* 8.1: 98-106

Darisman, Pratiwik. 2018. Pelaksanaan Layanan Bimbingan Individual Terhadap Aktivitas Sehari-hari Pasien Rumah Sakit Mahoni Medan. *Diss.* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Dhofier, Zamakshari. 1993. *Tradisi Pesantren (Studi tentang pandangan hidup Kyai*. Jakarta: L P3ES

Djamaludin. 1999. *Kapita Selektta Pendidikan Islam*. Bandung: CV. Pustaka Setia

Feri, Ovi Nur. 2020. Penerimaan Diri Santri Putra yang terkena penyakit Scabies di pondok pesantren Miftahussalam Banyumas Jawa tengah. *Skripsi*. IAIN Purwokerto: Purwokerto

Habsari, Sri. 2005. *Bimbingan & Konseling SMA kelas XI*. Jakarta: Grasindo



Hana, Anik Nidaul. 2021. Penanganan Kecanduan Game melalui Metode Spiritual Hypnotivation Therapy di Pondok Pesantren Nurul Firdaus Ciamis. *Skripsi*. IAIN Purwokerto

Hadi, Sutrisno. 1992. *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset

Hardanti, Harvien Amellia. Nurhidayah, Ikeu. Rahayu, Siti Yuyun. 2013. Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran* 1.3.

Hardiyanti, Sepri. 2018. Bimbingan Sosial dan Pembinaan Perilaku terhadap Kenakalan Remaja di UPTD Pelayanan Sosial Asuhan Harapan Bangsa Kalianda Lampung Selata. *PhD. Thesis*. UIN Raden Intan Lampung

Haris, Abdul. Jihad, Asep. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia

Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Hikmawati, Fenti. 2005. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pers Setia

Jinan, Miftahul. Christina, Ani. 2015. *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo : Filla Press

Juwitaningrum, Ita. 2013. Program bimbingan karir untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMK. Psikopedagogia. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2.2: 132-147

Kadarisman, Yoskar. Rahmad Nico, Suyanto. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Riau: Diss

Kartadinata, Sunaryo. 2007. *Teori Bimbingan dan Konseling. Seri Landasan Teori Bimbingan dan Konseling*

Ketut, Dewa. 2000. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Kustiawan, Andri Arif. ET Al. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV.AE Medika Grafika



- Moleong, L J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mathew, Miles. Michael, Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UIP
- Mustamiin, Muhammad Zainal. 2019. *Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*
- Na'fi, Dian. Dkk. 2007. *Praksisi Pembelajaran Pesantren*. Jakarta: Forum Pesantren
- Partawijaya, Y. 2017. *Layanan Bimbingan Karir dalam Meningkatkan Potensi Diri Melanjutkan Masa Depan pada Siswa SMK N 1 Way Tenong. Doctoral dissertation*. UIN Raden Intan Lampung
- Purhantara, Wahyu. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Penelitian*. Jogjakarta: Ar-ruzzmedia
- Prayitno dan Erman Anti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009)
- Rahman, Abdul. 2015. *Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Pelaksanaan Bimbingan Belajar di SMK Negeri 1 Loksado. Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia, 1.3*
- Rahmawati, M. Husen, M. Bustamam, N. 2018. *Analisis Kerjasama Guru Bimbingan Konseling (Bk) dengan Guru Bidang Studi dalam Mengatasi Kesulitan Belajar pada Siswa di SMP Kota Banda Aceh. Jimbk: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling, 3(3)*
- Rifit, Ainur. 2011. *Bimbingan Konseling Islam dengan terapi behavior dalam menangani kasus seorang remaja yang kecanduan Game Online di Desa Suko Sidoarjo. Skripsi*. UIN Sunan Ampel : Surabaya
- Rojikun, M. 2012. *Implementasi Bimbingan Mental Spiritual oleh Guru-Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Menangani Kenakalan Siswa di SMK Negeri 2 Pati. PhD Thesis*. IAIN Walisongo



- Rosyidah, Umi. 2016. Motif Komunikasi Pelaku Selfie Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. *Diss.* UIN Sunan Ampel Surabaya
- Sari, Aviv Puji Indah. 2019. Analisis penalaran deduktif dan induktif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari AdversityQuotient. *Doctoral dissertation.* UIN Sunan Ampel Surabaya
- Setiani, Dyah Ayu. 2017. Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Biblioterapi untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMA PawyatanDaha Kediri. FKIP. Universitas Nusantara PGRI : Kediri
- Siyoto, Sandu. Sodik, M.Ali. 2015. *Metodologi Penelitian.* Yogyakarta:Literasi Media Publishing
- Sudharto, Albima Rama. 2018. *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: CV. Alfabeta
- Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah : Konsep, Teori dan Aplikasinya.* Prenamedia Group: Jakarta
- Suwarjo, S. 2009. Redefinisi Diagnostik Dalam Konseling (Sebuah Isu Profesi Konseling). *Paradigma*, 4(08)
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mebes Center Jalan H.R.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip Vol. 4 No. 1.* Universitas Riau : Pekanbaru
- Walgito, Bimo. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Yogyakarta : Andi Offset
- Yusuf, Syamsu.Juntika, Achmad Nurihsan.2010. *Landasan Bimbingan dan Konseling.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zainal, Khalim. 2008. Memahami tingkah laku remaja bermasalah dari perspektif teori tingkah laku, humanistik, psikoanalitik&tretpersonaliti. *Jurnal Pengajian Umum*, 9.4: 43-56