

**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**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elfa Fadillah

NIM : 1717101008

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah IAIN Purwokerto

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

Menyatakan dengan ini sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya saya atau penelitian saya sendiri dan bukan dari orang lain, serta jika ada kutipan dalam skripsi ini ditulis sumber yang tepat

Purwokerto, 17 Mei 2021

Yang menyatakan



Elfa Fadillah

NIM.1717101008

IAIN PURWOKERTO

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

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

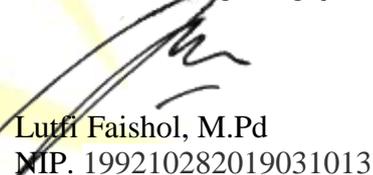
Yang disusun oleh Saudara : **Elfa Fadillah**, NIM.1717101008, Program Studi **Bimbingan dan Konseling Islam**, Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto, telah diujikan pada tanggal: **14 Juni 2021**, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.)** pada sidang

Dewan Penguji Skripsi.

KetuaSidang/Pembimbing,

SekretarisSidang/PengujiiII,


Nur Azizah, M.Si
NIP. 19810117 200801 2 010


Lutfi Faishol, M.Pd
NIP. 199210282019031013

PengujiUtama,


Dr. Alief Budiyo, M.Pd
NIP. 19790217 200912 1003

Mengesahkan,
Tanggal, 29 Juni 2021
Dekan,



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag.
NIP. 19691219 1998031 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan telaah, arahan dan terhadap penulisan skripsi dari :

Nama : Elfa Fadillah
NIM : 1717101008
Jenjang : S-1
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah IAIN Purwokerto

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

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada IAIN Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Demikian atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Purwokerto, 25 Mei 2021

Pembimbing



Nur Rizah, M.Si

NIP 19810117 200801 2 010

MOTTO

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا وَزِينَتَهَا نُوَفِّ إِلَيْهِمْ أَعْمَالَهُمْ فِيهَا وَهُمْ فِيهَا لَا يُبْخَسُونَ (15) أُولَئِكَ الَّذِينَ لَيْسَ لَهُمْ فِي الْآخِرَةِ إِلَّا النَّارُ وَحَبِطَ مَا صَنَعُوا فِيهَا وَبَاطِلٌ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ (16)

“Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia dan perhiasannya, niscaya Kami berikan kepada mereka balasan pekerjaan mereka di dunia dengan sempurna, dan mereka di dunia itu tidak akan dirugikan. Itulah orang-orang yang tidak memperoleh di akhirat kecuali neraka, dan lenyaplah di akhirat itu apa yang telah mereka usahakan di dunia dan sia-sialah apa yang telah mereka kerjakan”

(Surat Hud, ayat 15-16)



**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 terjadi setelah bimbingan individu yaitu menyadari perilakunya, kemudian mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* dan mengembangkan maupun meningkatkan kemampuannya dalam bidang yang dikuasai.

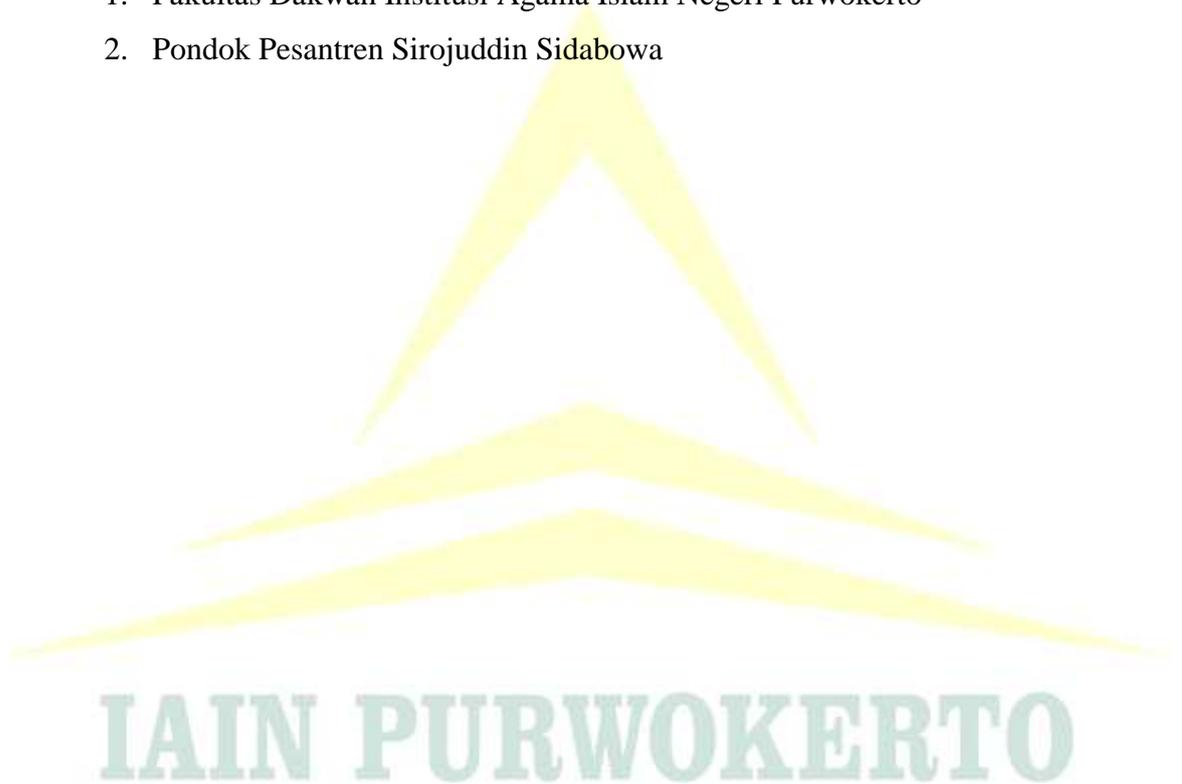
Kata Kunci: *game online mobile legend, bimbingan individu dan pondok pesantren.*

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang Alhamdulillah rabbil'alamindengan atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kasih sayang-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Tak lupa pula shalawat serta salam kepada Baginda Rasulullah Saw yang berakhlak mulia, Uswatun khasanah. Semoga memotivasi kita untuk semakin lebih baik lagi.

Penulis mempersembahkan karya penelitian ini kepada :

1. Fakultas Dakwah Institusi Agama Islam Negeri Purwokerto
2. Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa



Kata Pengantar

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah عزوجلّ atas segala nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dengan kemampuandan kekurangannya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Tidak lupa pula shalawat dan salam kita haturkan pada baginda Rasulullah صلى الله عليه وسلم, yang berahklak mulia, uswatunhasanah. Semoga terus memotivasi kita untuk terus menjadi lebih baik.

Perjalanan yang panjang penulis akhirnya telah dilalui, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **Bimbingan Individu dalam mengatasi Perilaku Tiga Santri yang sering bermain game online “Mobile Legend” di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa**

Penulis menyadari bahwa banyak orang yang terlibat dan telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr.K.H.Moh. Roqib, M.Ag., Rektor IAIN Purwokerto
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto
3. Dr. Muskinul Fuad, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto
4. Dr. Khusnul Khotimah, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto
5. Dr. Musta'in, M.Si., Wakil Dekan III Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto
6. Nur Azizah M.Si., Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam IAIN Purwokerto dan Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
7. Drs. Zaenal Abidin M.Pd, Dosen Pembimbing akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan
8. Segenap dosen dan staf administrasi IAIN Purwokerto
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Fathurochim dan Ibu Ely Sugangsar
10. Keluarga besar Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa
11. Keluarga Teman Sehati, Mitra Remaja dan Penamas

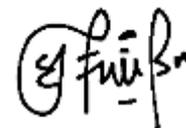
12. Adikku tersayang yaitu Melly Nur Fatya, Rasyadan Rais Mubarak, dan Badai Bangkit Ukasyah yang selalu menjadi penyemangat penulis.
13. Tante Fina, Om Yuyun, dan Nabila yang selalu mendukung dan menyemangati penulis
14. Segenap keluarga besar Mbah Zuhri dan Mbah Turham A.Z yang memberikan perhatian dan kasih sayang kepada penulis.
15. Aprilia Tri Utami, Via lisa, Mba Suci, MbaWesti, Zuhro, Indah, Anne
16. Keluarga besar BKI 2017, partner curhat Endang Ristiana, Ragil Falchu Syifa, Nurtiasih, teteh Saniyyah dan Utami Septia dan seluruh teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
17. Keluarga KKN 46 Kec.Patikraja, partner sambat Asyri, Dina, Kiki, Ridho, Febri, dan Dika. Makasihyaa
18. Keluarga PPL 2021 terkhusus Anli, Aurel, Dewi, Ika dan Zakia
19. EXO as moodbooster
20. Segenap kerabat dan orang yang berpartisipasi dan memberikan bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Tak ada kata yang dapat penulis ungkapkan untuk menyampaikan rasa terima kasih, melainkan doa semoga amal baik dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi imbalan lebih dari Allah SWT. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan, demi karya yang lebih baik lagi kedepannya. Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca semuanya

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 17 Mei 2021

Yang menyatakan



Elfa Fadillah

NIM.1717101008

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	
Lampiran 1 Pedoman Wawancara	
Lampiran 2 Hasil Wawancara	
Lampiran 3 Dokumetasi	
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi	
Lampiran 5 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	
Lampiran 6 Surat Keterangan Lulus Ujian Proposal	
Lampiran 7 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif	
Lampiran 8 Surat Keterangan Wakaf	
Lampiran 9 Sertifikat Orientasi Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan	
Lampiran 10 Sertifikat BTA/PPI	
Lampiran 11 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab	
Lampiran 12 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris	
Lampiran 13 Sertifikat Aplikom	
Lampiran 14 Sertifikat PPL	
Lampiran 15 Sertifikat KKN	
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup	

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.³ Mereka 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 gamedeveloper 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.⁶ Game 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)

⁴ Ainur 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

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

⁶ Muhammad Zainal Mustamiin, , hal. 4

⁷ Muhammad Zainal Mustamiin, , hal. 4

⁸ Muhammad 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 sarana 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

¹⁶Purnayasa, 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 *jenis game multiplayer 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 di antaranya 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

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

sebagai salah satu sarana bagi guru dan santri di pasantren modern Datok Sulaiman bagian putra Palopo dalam berkomunikasi serta melindungi santri di pasantren *modern* 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 di atas 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



BAB II KAJIAN TEORI

A. Bimbingan Individu

1. Definisi Bimbingan Individu

Bimbingan individu dapat dimaknai dengan sebuah dorongan dari pembimbing kepada terbimbing (individu) supaya bisa menggapai tujuan serta tugas pertumbuhan individu dalam mewujudkan individu yang sanggup bersosialisasi serta membiasakan diri dengan lingkungannya secara baik.

Definisi bimbingan menurut para ahli:

- a. Syamsu Yusuf dan Achmad Juntika Nurihsan bimbingan individu diarahkan untuk menguatkan karakter serta meningkatkan keahlian orang dalam menangani masalah-masalah dirinya. Bimbingan ini ialah layanan yang menuju pada pencapaian individu yang seimbang dengan mencermati keunikan ciri individu dan ragam.²³
- b. Hamrin, mengemukakan bahwa bimbingan adalah *“Helping John to see through him self in order that he may see him self through”*²⁴ yang berarti membantu untuk melihat melalui dirinya sendiri agar dia dapat melihat dirinya sendiri. Sedangkan menurut ahli lain, bimbingan individu dapat ditunjukkan juga untuk menolong seseorang dalam menguasai kondisi dirinya, baik kekurangan ataupun kelebihan ataupun kemampuan yang dapat dikembangkan untuk menggapai mutu hidup yang lebih baik.²⁵
- c. Crow and Crow, memberikan pengertian bimbingan adalah bantuan yang disediakan oleh konselor yang kompeten kepada individu dari

²³Yusuf, Syamsu & Nurihsan, Achmad Juntika, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2010), hal.33

²⁴Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2004), Hal.3

²⁵Darisman, Pratiwik, *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Individual Terhadap Aktivitas Sehari-hari Pasien Rumah Sakit Mahoni Medan*. Diss. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018, hal.18

segala usia untuk membantunya memiliki kehidupan, mengembangkan keputusannya sendiri, dan membawa bebannya.²⁶

- d. Menurut Prayitno, 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 sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.²⁷
- e. 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.²⁸

Jadi, bimbingan individu merupakan bantuan yang diberikan pembimbing kepada individu dalam mengembangkan kemampuannya

2. Tujuan dan Fungsi bimbingan Individu

Dalam melakukan bimbingan memiliki beberapa tujuan dan fungsi, yaitu²⁹

a. Tujuan

- 1) Mempunyai komitmen yang kokoh dalam mengamalkan nilai-nilai keimanan serta ketakwaan kepada Tuhan YME, baik dalam kehidupan individu, keluarga, pergaulan dengan teman sahabat sebaya, sekolah, tempat kerja ataupun warga pada umumnya.
- 2) Mempunyai perilaku toleransi terhadap umat beragama lain dengan saling menghormati serta memelihara hal serta kewajiban masing-masing.

²⁶Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2004), Hal.4

²⁷Maghfiroh, 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

²⁸ Purnayasa, Nyoman. "Bimbingan Individu sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kedisiplinan Mengikuti Tata Tertib Sekolah." *Journal of Education Action Research* 2.2 (2018): 97-105.

²⁹Prayitno dan Erman Anti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal. 4

- 3) Mempunyai uraian tentang irama kehidupan yang bertabiat fluktuatif antara yang mengasikkan (anugrah) serta yang tidak menyenangkan (bencana), dan sanggup meresponnya secara positif cocok dengan ajaran agama yang dianut.
- 4) Mempunyai uraian serta penerimaan diri secara objektif dan konstruktif, baik yang terpaut dengan kelebihan maupun kekurangan, baik raga ataupun psikis.
- 5) Mempunyai perilaku positif ataupun respek terhadap diri sendiri serta orang lain.
- 6) Mempunyai keahlian melakukan pilihan secara sehat. Berusaha respek terhadap orang lain, menghormati atau menghargai orang lain, tidak menurunkan martabat ataupun harga dirinya.
- 7) Mempunyai rasa tanggung jawab, yang diwujudkan dalam bentuk komitmen terhadap tugas serta kewajibannya.
- 8) Mempunyai keahlian berhubungan sosial (*human relationship*), yang diwujudkan dalam wujud ikatan persahabatan, persaudaraan atau silaturahmi dengan sesama manusia.
- 9) Mempunyai keahlian dalam menuntaskan konflik (permasalahan), baik yang bertabiat internal (dalam diri sendiri) ataupun dengan orang lain.
- 10) Mempunyai keahlian buat mengambil keputusan secara efisien.

Jadi, berdasarkan tujuan-tujuan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bimbingan individu bertujuan untuk memantapkan karakter supaya bisa tumbuh sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya serta bisa meningkatkan keahlian individu tersebut dan bisa melaksanakan penyesuaian dengan norma yang ada disekelilingnya.

b. Fungsi

1) Fungsi pemahaman

Fungsi pemahaman merupakan uraian tentang diri konseli berserta permasalahannya yang mana bertujuan untuk membantu konseli memahami dirinya sendiri dan lingkungannya.

2) Fungsi pencegahan

Fungsi yang memiliki kaitannya dengan konselor dalam mengantisipasi setiap permasalahan sehingga berupaya untuk melakukan pencegahan sehingga tidak dialami oleh konseli atau menghindari dari masalah.

3) Fungsi pengentasan

Upaya pengentasan lewat pelayanan bimbingan dan konseling adalah dengan mengentaskan seseorang dari posisi yang tidak mengenakan, yang bisa mengakibatkan terganggunya pertumbuhan individu.

4) Fungsi pemeliharaan serta pengembangan

Fungsi pemeliharaan berarti memelihara seluruh suatu yang baik yang terdapat pada diri individu, baik itu pembawaan ataupun hasil pertumbuhan. Pemeliharaan yang baik hendaknya mempertahankan supaya yang ada senantiasa baik, namun pula meningkatkan supaya yang ada dapat berkembang jadi lebih baik

Bisa disimpulkan kalau layanan bimbingan mempunyai 5 fungsi yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan individu kearah yang lebih baik lagi.

Tujuan dan Fungsi bimbingan Individu bertujuan untuk membangun, mengembangkan dan mengoptimalkan bakat dan potensi yang dimiliki individu untuk ke arah yang lebih baik serta tumbuh sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya.

3. Ruang lingkup bimbingan

Dalam memberikan bimbingan, ruang lingkup mencakup beberapa bidang bimbingan sebagai berikut³⁰

- a. Bimbingan pribadi, merupakan bimbingan yang berfokus pada pengembangan kemampuan dan mengatasi permasalahan pribadi dan kepribadian, yang biasanya berkaitan dengan aspek-aspek intelektual, afeksi dan fisikomotorik. Menurut W.S. Winkel yang dikutip oleh

³⁰Fenti Hikmawati, *Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal.18

Prayitno dan Erman Anti adalah bantuan bagi siswa untuk menemukan dan mengembangkan pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan rohani.³¹ Jadi, bimbingan pribadi adalah bantuan yang diberikan untuk mengembangkan kemampuan diri.

- b. Bimbingan sosial, dalam pengembangan kemampuan dan mengatasi permasalahan sosialnya seperti dalam keluarga, sekolah dan masyarakat maupun berinteraksi dengan orang lain. Bimbingan sosial adalah bimbingan dalam menghadapi emosi diri, membina hubungan sesama manusia diberbagai lingkungan, dengan anggota keluarga maupun dengan teman pergaulan.³²
- c. Bimbingan belajar, dimana bimbingan ini berusaha untuk mengoptimalkan perkembangan dan mengatasi masalah dalam proses belajar baik bersama guru dan belajar sendiri baik di rumah maupun di sekolah. Bimbingan belajar menurut Thantawi yaitu bidang pelayanan bimbingan dan konseling yang membantu individu dalam mengembangkan diri, sikap dan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai bidang pengetahuan dan ketrampilan serta mempersiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.³³
- d. Bimbingan karier, yang memfokuskan untuk merencanakan dan mempersiapkan pengembangan karier. Menurut Winkel, bimbingan karir merupakan bimbingan dalam mempersiapkan individu dalam menghadapi dunia pekerjaan, memilih lapangan pekerjaan atau jabatan/profesi tertentu serta membekali diri supaya siap dalam

³¹Prayitno dan Erman Anti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal.63

³²Sepri Hardiyanti, *Bimbingan Sosial dan Pembinaan Perilaku terhadap Kenakalan Remaja di UPTD Pelayanan Sosial Asuhan Harapan Bangsa Kalianda Lampung Selatan*, 2018, PhD. Thesis, UIN Raden Intan Lampung, hal.12

³³Abdul Rahman, Peranan Guru Bimbingan dan Konseling Terhadap Pelaksanaan Bimbingan Belajar di SMK Negeri 1 Loksado, *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 2015, 1.3, hal.8

menjalankan jabatannya dan bisa menyesuaikan diri dari berbagai tantangan yang akan dihadapi dalam pekerjaan yang dimasukinya.³⁴

4. Aspek-aspek bimbingan individu

Menurut Suherman, tujuan dari bimbingan yaitu untuk mencapai aspek-aspek seluruh perkembangan dan kehidupan. Suherman menyimpulkan bahwa aspek dari bimbingan ada 3 yaitu³⁵

a. Aspek individu sosial bertujuan supaya individu

- 1) Menguasai tentang keadaan tuntutan serta kehidupan lingkungan yang fluktuasi antara yang mengasyikkan serta yang tidak mengasyikkan dan sanggup merespon nya secara positif cocok dengan norma individu sosial serta ajaran agama yang dianut.
- 2) Mempunyai komitmen yang kokoh dalam mengamalkan nilai keimanan serta ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa baik dalam kehidupan individu, keluarga, pertemanan, sekolah, tempat bekerja ataupun kehidupan warga pada umumnya
- 3) Mempunyai perilaku toleransi terhadap orang lain serta saling menghormati serta memelihara hak serta kewajiban masing-masing
- 4) Perilaku respek terhadap orang lain menghormati serta menghargai orang lain dan tidak melecehkan martabat serta harga diri orang lain
- 5) Mempunyai uraian serta penerimaan diri secara positif objektif serta konstruktif baik yang terpaut dengan keunggulan ataupun kelemahan baik raga ataupun psikis
- 6) Mempunyai keahlian berhubungan sosial yang diwujudkan dalam wujud ikatan persahabatan, persaudaraan ataupun silaturahmi dengan sesama manusia

³⁴Ita Juwitaningrum, Program bimbingan karir untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMK, *Psikopedagogia Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2013, 2.2: 132-147, hal.137

³⁵ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah : Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Prenamedia Group: Jakarta, 2018) Hal. 8-10

- 7) Mempunyai keahlian interpersonal baik dalam menuntaskan konflik internal ataupun dengan orang lain
- b. Aspek akademik, bertujuan agar individu
- 1) Menguasai tentang keadaan tuntutan serta irama kehidupan area akademik secara positif dan sanggup merespon sinyal dengan penyesuaian diri secara positif cocok dengan norma individu sosial serta ajaran agama yang dianut
 - 2) Mempunyai komitmen yang kokoh dalam mengamalkan nilai keimanan serta ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan akademik ataupun sekolah
 - 3) Mempunyai perilaku toleransi terhadap orang ataupun partisipan didik lain serta saling menghormati serta memelihara hak serta kewajiban selaku peserta didik
 - 4) Perilaku respek terhadap prestasi peserta didik lain menghormati serta menghargai partisipan didik lain dan tidak melecehkan martabat serta harga dirinya
 - 5) Mempunyai uraian serta penerimaan diri secara positif objektif serta konstruktif baik yang terpaut dengan keunggulan ataupun kelemahan baik raga ataupun psikis
 - 6) Mempunyai keahlian melaksanakan opsi serta membuat keputusan secara sehat serta efisien dalam kelanjutan kehidupan akademiknya
 - 7) Mempunyai keahlian berhubungan sosial yang diwujudkan dalam wujud ikatan persahabatan, persaudaraan ataupun silaturahmi dengan sesama partisipan didik
 - 8) Mempunyai keahlian interpersonal serta keahlian akademik yang efisien serta mengatasi permasalahan akademik baik yang internal ataupun dengan orang lain
- c. Aspek karir, bertujuan agar individu
- 1) Memahami tentang kondisi tuntutan dan irama kehidupan lingkungan pekerjaan secara positif serta mampu merespon sinyal

dengan penyesuaian diri secara positif sesuai dengan norma pribadi lingkungan pekerjaan dan ajaran agama yang dianut

- 2) Memiliki komitmen yang kuat dalam mengamalkan nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam dunia kerja dan karir
- 3) Memiliki sikap toleransi terhadap pekerjaan lain dan saling menghormati dan memelihara hak dan kewajiban masing-masing sebagai pekerja
- 4) Sikap respek terhadap prestasi pekerja lain menghormati dan menghargai pekerja lain serta tidak melaksanakan martabat dan harga dirinya
- 5) Memiliki pemahaman dan penerimaan diri secara positif objektif dan konstruksi percaya dengan tulisan tantangan dan peluang pekerjaan
- 6) Memiliki kemampuan melakukan pilihan dan membuat keputusan secara sehat dan efektif dalam kelanjutan kehidupan karirnya
- 7) Memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang diwujudkan dalam bentuk hubungan persahabatan, persaudaraan atau silaturahmi dengan sesama pekerja
- 8) Memiliki kemampuan interpersonal dan keterampilan kerja yang efektif dalam memecahkan masalah pekerjaan baik yang bersifat internal maupun dengan orang lain

5. Prosedur Bimbingan Individu

Dalam melaksanakan bimbingan individu, hendaknya perlu mengetahui prosedur dalam pemberian bimbingan, terutama individu yang memiliki permasalahan.³⁶ Adapun prosedur tersebut meliputi;

- a. Pembimbing melakukan pembukaan
- b. Pembimbing menjelaskan tentang makna bimbingan individu, asas utama dan tujuan bimbingan individu

³⁶ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah : Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Prenamedia Group: Jakarta, 2018) Hal. 114

- c. Pembimbing meminta yang dibimbing untuk mengemukakan permasalahannya
 - d. Mengidentifikasi masalah, mengungkapkan faktor penyebab, menganalisis faktor penyebab utama dan menemukan alternatif solusi
 - e. Memberikan penguatan terhadap alternatif yang sudah dipilih
 - f. Terminalisasi (akhir)
6. Teknik Bimbingan Individu

Dalam melaksanakan bimbingan individu, hendaknya perlu mengetahui teknik dalam memberikan bimbingan.³⁷

- a. Identifikasi permasalahan

Yaitu mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi atau yang sedang dialami individu. Biasanya hal yang perlu dilakukan atau diperhatikan pembimbing yaitu memperhatikan gejala yang tampak, kemudian dianalisis dan selanjutnya dievaluasi.

- b. Diagnosis

Menetapkan faktor utama berdasarkan analisis dari beberapa faktor penyebab timbulnya permasalahan. Diagnosis memiliki sejumlah potensi dan kekuatan yang sekaligus juga mengandung kelemahan tertentu. Diagnosis yang dimaksudkan tidak hanya terbatas pada aktivitas menetapkan faktor utama berdasarkan analisis dari beberapa faktor penyebab tetapi termasuk juga aktivitas pembimbing bersama klien untuk merumuskan dan menemukan potensi-potensi positif (tidak ada masalah) guna lebih dikembangkan kearah yang lebih optimal. Dengan kata lain diagnosis tidak hanya digunakan pada aktivitas curative, tetapi juga pada aktivitas bimbingan pengembangan.³⁸

- c. Prognosis

Pembimbing menetapkan alternatif tindakan bantuan yang akan diberikan. Kemudian melakukan perencanaan tentang jenis dan bentuk

³⁷ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah : Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Prenamedia Group: Jakarta, 2018) Hal.31-34

³⁸ Suwarjo, Suwarjo. "Redefinisi Diagnostik Dalam Konseling (Sebuah Isu Profesi Konseling)." *Paradigma* 4.08 (2009). Hal.77

permasalahan yang dihadapi individu. Tahap prognosis adalah suatu proses dan prosedur untuk menyiapkan rencana-rencana untuk melatih terbimbing dalam sebuah upaya yang dilakukan dalam proses bimbingan.³⁹

d. Pemberian bantuan

Merealisasikan langkah alternatif berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi individu. Langkah pemberian individu ini dilaksanakan dengan berbagai pendekatan dan teknik bantuan. Dalam hal ini hendaknya pembimbing dapat menumbuhkan tranferensi yang positif sehingga yang dibimbing mau memanfaatkan perasaan ketergantungannya teradap pembimbing.

e. Evaluasi dan tindak lanjut

Untuk mengetahui progres dari bimbingan yang telah diberikan. Setelah melakukan beberapa pertemuan dan mengumpulkan data dari beberapa individu, selanjutnya evaluasi dan tindak lanjut. Evaluasi dapat dilakukan selama pemberian bantuan berlangsung pada akhir pemberian bantuan.

B. *Game online mobile legend Mobile Legend*

Game online mobile legend merupakan jenis permainan menggunakan jaringan internet untuk pemanfaatan sebagai mediana. *Game online* menurut Kim dkk yaitu permainan atau *game* dimana banyak orang yang memainkannya diwaktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi online. Sedangkan *game online* menurut Burhan merupakan game komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui internet.

Dari sekian banyaknya teknologi yang semakin berkembang, *game online* merupakan salah satunya. Pada saat dahulu jika ingin bermain *game online* hanya menggunakan komputer atau bermain di warnet saja, namun

³⁹Rahmawati, Muspida, M. Husen, And Nurbaity Bustamam. "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 (2018). Hal.5

dengan berkembang pesatnya teknologi saat ini *game online* sudah bisa di akses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan handphone yang salah satunya yaitu *game online mobile legend*.

1. Definisi

Mobile legend merupakan *game online* jenis MOBA (Massive Online Battle Arena) dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat cerita bersama.⁴⁰

Mobile legend adalah *game multiplayer online* yang dibuat untuk pengguna ponsel, dimana kedua tim lawan berjuang untuk menggapai dan menghancurkan basis musuh sembari mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengatur jalur setapak, 3 “jalan” yang diketahui sebagai “*top*”, “*middle*”, serta “*bottom*” untuk menghubungkan basis-basis tersebut. Secara harfiah, dapat diartikan pertempuran dalam satu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*.

2. Manfaat *Game online mobile legend*

- a. Dapat menghilangkan stress akibat rutinitas di kampus maupun di sekolah
- b. Membuat pola pikir semakin cepat, karena dalam bermain *game online mobile legend* memerlukan strategi sehingga merangsang otak untuk berpikir cepat dalam mengambil keputusan.
- c. Meningkatkan keahlian dalam berbahasa asing, karena kebanyakan *game* ini berasal dari luar negeri sehingga menuntut para pemainnya untuk belajar bahasa asing yang digunakan dalam *game* tersebut.
- d. Mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki *hobby* sama.⁴¹
- e. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, supaya dapat menikmati permainan yang nyaman dan kualitas gambar yang bagus sehingga seorang yang ingin bermain *game online mobile legend* pun

⁴⁰ Albima Rama sudharto, *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*, 2018, hal.27

⁴¹ Kadarisman, Yoskar, dan Rahmad Nico Suyanto, *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. (Riau: Diss, 2015), hal.12

akan mencari informasi terkait spesifikasi komputer dan koneksi internet untuk memainkan *game online mobile legend*⁴²

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi orang bermain *game online mobile legend*

Yeepada tahun 2007 mengembangkan penelitian tentang faktor dari bermain *game online*, dimana Yee membaginya menjadi beberapa subkomponen,⁴³ antara lain

- a. Dorongan memajukan karakter pemain, dimana permainan berkaitan dengan jenis *game online mobile legend* yang dimainkan. Biasanya individu akan memilih permainan yang jenisnyapeperangan dengan senjata-senjata militer.
- b. Mempunyai hubungan yang dalam dan bermakna, dimana para pemainnya dalam satu grup akan mendukung satu sama lain sehingga para pemain mencoba menjalin hubungan yang lebih mendalam dengan pemain lain.
- c. Kecenderungan bekerja sama bagian dari satu kelompok
- d. Menciptakan keunikan, yang berkaitan dengan jumlah pengeluaran untuk bermain *game online mobile legend*. Biasanya orang yang sudah lama bermain *game online mobile legend* akan memiliki keinginan untuk membuat penampilan tokoh dalam *game online mobile legend* terlihat unik sehinggamembutuhkan pengeluaran.
- e. Pelarian.Sibuknya kegiatan atau tugas yang menumpukdan menguras pikiran menjadikan *game online mobile legend* sarana untuk pelarian.
- f. Penghargaan, karena setiap menyelesaikan misi permainan akan mendapatkan reward naik level. Dengan adanya penghargaan maka dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam bermain *game online mobile legend*.

⁴²Kustiawan, Andri Arif, ET Al, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, CV. AE Medika Grafika,2019, hal.17

⁴³Hardanti, Harvien Amellia; Nurhidayah, Ikeu; Rahayu, Siti Yuyun. Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain gameonlinepada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 2013, 1.3. hal.168

4. Dampak bermain *game online mobile legend*

Bermain *game online mobile legend* secara berlebihan akan mempengaruhi beberapa lini kehidupan seperti mengabaikannya kewajiban-kewajiban yang ada. Efek atau dampak negatif pelajar maupun santri dari bermain *game online mobile legend* pastilah ada. Dampak negatif *game online mobile legend*, sebagai berikut

- a. Kecanduan, dimana gejalanya dapat terlihat jika seseorang sudah kecanduan *game online mobile legend* yaitu tidak menepati jadwal, terikat hidupnya dengan *game online mobile legend*, menarik diri, dan malas.⁴⁴
- b. Malas, merupakan dampak yang juga sebagai akibat dari kecanduan bermain *game*. Jika sudah seperti ini, seakan-akan semua akan dilupakan dan tidur setelah lelah bermain *game*.
- c. Kurang tidur, dimana biasanya orang yang sudah asyik bermain *game online mobile legend* akan kehilangan kantuknya. Sehingga kebutuhan tidur pun berkurang.
- d. Mengalami kerugian finansial, karena untuk bermain *game online mobile legend* memerlukan modal untuk membeli paket internet. Selain kebutuhan koneksi internet sendiri, biasanya jika seseorang sudah kecanduan dalam bermain *game online mobile legend* akan mungkin menghabiskan dana untuk membeli peralatan *game*.
- e. Radiasi cahaya hp yang membuat mata sakit dan kurang sehat. Jika terlalu sering menggunakan hp/laptop akan membuat mata sakit dan kurang sehat akibat dari radiasi yang dipancarkan, apalagi jika terus menerus.

⁴⁴Miftahul Jinan, dan Ani Christina, *Awas Anak Kecanduan Games*, (Sidoarjo : Filla Press, 2015), hal.307

C. Pondok Pesantren

1. Definisi pondok pesantren

Pondok pesantren merupakan suatu lembaga pendidikan agama Islam 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 hal⁴⁵. Berdasarkan pengertian tersebut, pondok pesantren adalah sarana pendidikan Islam yang dipimpin oleh Kyai dimana pondok pesantren memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan model pendidikan yang diterapkan didalam pondok pesantren tersebut. Dhofier menerangkan bahwa jenis-jenis pesantren terbagi menjadi 2 macam yang sesuai dengan sistem dan pengajaran yang diterapkan didalam pondok pesantren⁴⁶

- a. Pesantren salafi, dimana dalam pengajarannya menggunakan dan mempertahankan kitab-kitab klasik sebagai isi pendidikan di pesantren.
- b. Pesantren khalafi, merupakan pesantren yang memasukkan pelajaran umum dalam madrasah yang dikembangkan atau membuka sekolah umum dalam lingkungan pesantren

Dari kategori pesantren menurut Dhofier dapat diketahui bahwasanya Pondok Pesantren Sirojuddin merupakan jenis pondok salafi yang mempertahankan pengajaran kitab-kitab Islami.

Sedangkan dalam buku Model Pengembangan Ekonomi Pesantren menyebutkan bahwa pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan

⁴⁵Djamaludin, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1999), Hal.99

⁴⁶ZamakshariDhofier, *Tradisi Pesantren (Studi tentang pandangan hidup Kyai)*, (Jakarta: L P3ES, 1993) Hal. 41

dengan bentuk khas sebagai tempat dimana pengembangan keilmuan, moral dan ketrampilan santri menjadi tujuannya.⁴⁷

Selain itu, pondok pesantren dapat diartikan sebagai bentuk kebudayaan asli bangsa Indonesia. Karena, lembaga pendidikan dengan susunan Kyai, santri dan asrama sudah dikenal dalam kisah dan sejarah rakyat Indonesia. Menurut Hasan, pesantren merupakan sebuah lembaga yang melekat dalam perjalanan sejarah Indonesia dan banyak memberikan sumbangsih untuk pengembangan bangsa ini terutama dalam pendidikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pondok pesantren adalah suatu lembaga pendidikan agama Islam dimana para santri mendapatkan pendidikan agama melalui pengajian dibawah kedaulatan dari seorang Kyai.

2. Tujuan Pondok Pesantren

Lembaga pendidikan mempunyai tujuan yang dirumuskan secara jelas sebagai acuan program pendidikan, begitu juga dengan pondok pesantren. Tujuan didirikannya pendidikan pesantren menurut M.Arifinterbagi menjadi dua yaitu⁴⁸

a. Tujuan Khusus

Adalah mempersiapkan para santri untuk menjadi orang yang berguna dan alim dalam ilmu agama yang diajarkan oleh Kyai yang bersangkutan untuk diamalkan dalam masyarakat.

b. Tujuan Umum

Membimbing santri supaya menjadi insan yang berkepribadian Islam dalam lingkungan masyarakat dan mengamalkan ilmu yang telah didapatkan di pondok pesantren.

Sedangkan menurut Prof. Mtasuh menjelaskan bahwa tujuan utama dari pesantren yaitu untuk mencapai kebijaksanaan berdasarkan ajaran

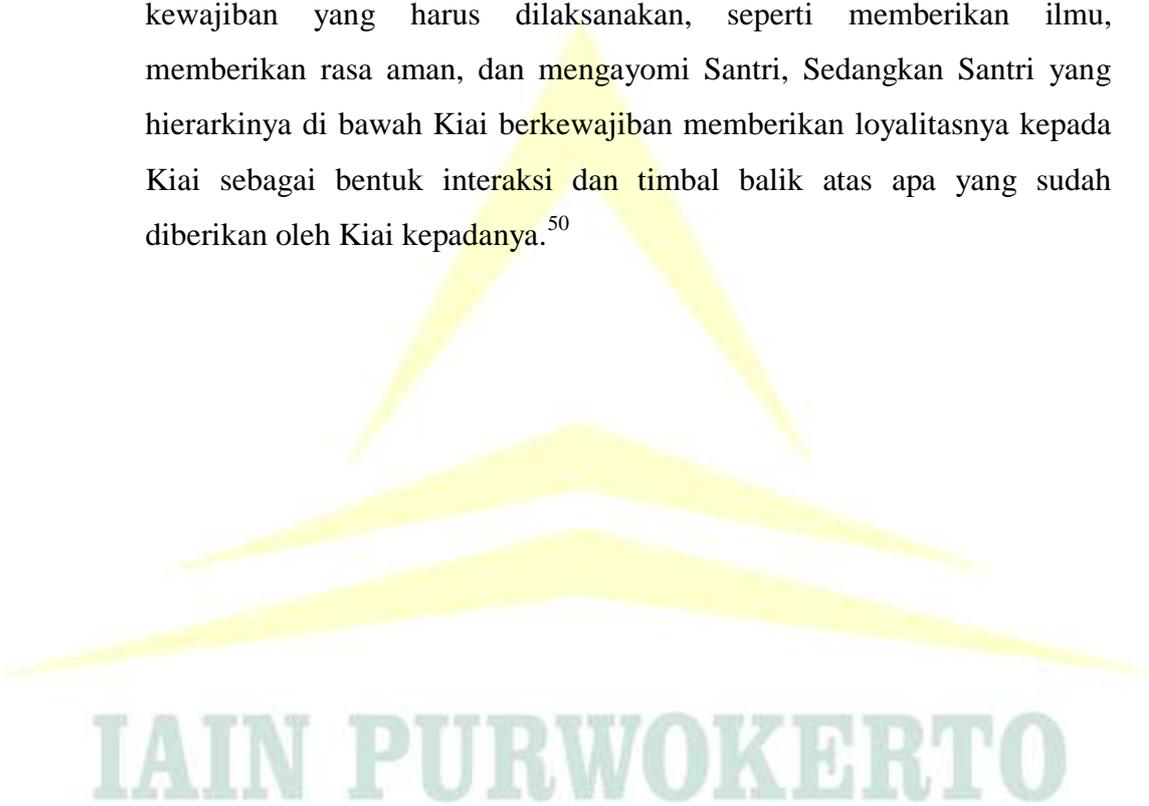
⁴⁷Ovi Nur Feri, Penerimaan Diri Santri Putra yang terkena penyakit Scabies di pondok pesantren Miftahussalam Banyumas Jawa tengah,*Skripsi*, (IAIN Purwokerto: Purwokerto, 2020) Hal. 32

⁴⁸M.Arifin, (1995), "*Kapira Selekt Pendidikan Agama Islam dan Umum*", Jakarta:Bina Angkasa

Islam untuk meningkatkan pemahaman tentang arti kehidupan serta realisasi dari peran-peran dan tanggung jawab sosial.⁴⁹

3. Kewajiban pondok pesantren dalam perlindungan terhadap santri

Setiap komponen dalam pondok pesantren tidak terkecuali Kiai dan Santri memiliki peran masing- masing dalam mewujudkan visi dan misi pondok pesantren. Peran tersebut tentunya sangat berbeda di antara keduanya, hal ini dapat dilihat dari hierarki antara Kiai dan Santri yang berbeda, Kiai yang memiliki status, wewenang dan kekuasaan memiliki kewajiban yang harus dilaksanakan, seperti memberikan ilmu, memberikan rasa aman, dan mengayomi Santri, Sedangkan Santri yang hierarkinya di bawah Kiai berkewajiban memberikan loyalitasnya kepada Kiai sebagai bentuk interaksi dan timbal balik atas apa yang sudah diberikan oleh Kiai kepadanya.⁵⁰



IAIN PURWOKERTO

⁴⁹Dian Na'fi, Dkk, *Praksisi Pembelajaran Pesantren*, (Jakarta: Forum Pesantren, 2007), Hal.49

⁵⁰Pratama, Rizal Agmas Tahta, and Muhammad Turhan Yani. "Pola Interaksi Kiai dan Santri Pondok Pesantren Nurul Azizah Desa Balongjeruk, Kecamatan Kunjang, Kabupaten Kediri." *Kajian Moral dan Kewarganegaraan* 6.3 (2018). Hal.7

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif menurut McMillan dan Schumacher sebagai tradisi tertentu dalam pengetahuan ilmu sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya.⁵¹

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.⁵² Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok.⁵³ Penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif.⁵⁴

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan dua metode penelitian yaitu dengan cara offline (lapangan) dan online (media sosial Whatsapp). Tempat penelitian

⁵¹SanduSiyoto, dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015) , hal.27-28

⁵²Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hal.1

⁵³Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal.. 53

⁵⁴Sukmadinata, hal.18

lapangan ini dilakukan di pondok pesantren Sirojudin Sidabowa dengan subjek pengasuh pondok pesantren dan pengajar pondok pesantren. Sedangkan subjek santri dilakukan secara *online* melalui media Whatsapp.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Waktu penelitian ini dilakukan pada September 2020- 17 Mei 2021.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.⁵⁵

Subyek utama adalah penelitian ini adalah Ahmad Faqih Husnan S.Pd selaku pengajar pondok dan Abah Zuhri selaku pengasuh pondok dan sedangkan subjek pendukung adalah tiga santri (HBP, IPU dan GDE)

2. Obyek penelitian

Obyek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.⁵⁶

Obyek dalam penelitian ini adalah bimbingan individu dalam mengatasi tiga perilaku santri yang sering bermain *game online mobile legend "mobile legend"* pada santri di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa.

D. Sumber Data Penelitian

1. Sumber Data Primer

Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya.⁵⁷ Data primer

⁵⁵L.J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.188

⁵⁶Rosyidah, Umi. *Motif Komunikasi Pelaku Selfie Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Sunan Ampel Surabaya*. Diss. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2016, hal.23

⁵⁷SanduSiyoto dan M.Ali Sodik, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015), hal.68

dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang sering kali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci.⁵⁸

Sumber Data Primer dalam penelitian ini berupa wawancara dengan pengurus, pengasuh dan santri putra.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua).⁵⁹ Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.⁶⁰

Sumber Data Sekunder dalam penelitian ini berupa studi literatur seperti buku, skripsi, dan jurnal.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan pencarian data atau informasi mendalam yang di ajukan kepada responden atau informan dalam bentuk pertanyaan susulan setelah teknik angket dalam bentuk pertanyaan lisan.⁶¹ Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden.⁶²

⁵⁸Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2010), hal.79

⁵⁹SanduSiyoto dan M.Ali Sodik, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015),hal.68

⁶⁰M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal.58

⁶¹Mahi M Hikmat, *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*, (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2011), hal.79

⁶²Burhan Bungin, *Metode Penelitian Sosial Format-format Kuantitatif dan Kualitatif*, (Surabaya:AirlanggaUniversityPress, 2001), hal.133

Wawancara yang dijarung dalam penelitian ini mengenai bimbingan individu dalam mengatasi tiga perilaku santri yang sering bermain *game online mobile legend*, dampak yang terjadi akibat sering bermain *game online mobile legend* yang dilakukan santri dan upaya pengajar dalam mengembangkan kemampuan santri yang sering bermain *game online mobile legend*.

2. Observasi

Observasi adalah sebagai metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.⁶³ Metodologi ini dilakukan dengan cara berinteraksi langsung di lapangan dan mengamati serta mencatat fenomena atau data yang berhubungan dengan objek penelitian.

Observasi dalam penelitian ini akan dilakukan dengan mengunjungi tempat penelitian yang berada di pondok pesantren Sirojudin. Data yang di peroleh dari observasi ini yaitu data absensi santri dalam mengikuti kegiatan mengaji.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen yang lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan.⁶⁴

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperkuat data tentang aplikasi bimbingan individu dalam menangani santri yang sering bermain *game online mobile legend* pada santri di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa. Dokumentasi disini meliputi gambar-gambar kegiatan mengaji,

⁶³Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 1992), hal.136

⁶⁴Abdul Haris dan Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hal.143

kegiatan santri yang sedang bermain *game online mobile legend* dan foto wawancara terhadap subjek.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶⁵ Proses analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun penjabaran analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting yang dicari, tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.⁶⁶ Reduksi data ini berlangsung secara terus menerus selama penelitian kualitatif berlangsung. Selama proses reduksi data berlangsung, tahapan selanjutnya, ialah:⁶⁷

- a. Mengategorikan data (*coding*) ialah upaya memilah-milah setiap satuan data ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan.⁶⁸
- b. Interpretasi data ialah pencarian pengertian yang lebih luas tentang data yang telah dianalisis atau dengan kata lain, interpretasi merupakan penjelasan yang terinci tentang arti yang sebenarnya dari data penelitian.⁶⁹

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pemilihan data yang diperoleh pada saat penelitian mengenai persepsi pemustaka tentang

⁶⁵Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hal.244

⁶⁶SanduSiyoto dan M.Ali Sodik, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015), hal.122-123

⁶⁷Andi Prastowo, *Metode Penelitian Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Penelitian*, (Jogjakarta: Ar-ruzzmedia, 2012), hal. 242

⁶⁸L.J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal.288

⁶⁹M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal.137

pustakawan, kemudian data tersebut diklasifikasikan dan dipilih secara sederhana.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁷⁰ Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami.

Penyajian data dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang biasanya digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk teks naratif. Maksud dari teks naratif ialah peneliti mendeskripsikan informasi yang telah diklasifikasikan sebelumnya yang kemudian dibentuk simpulan dan selanjutnya simpulan tersebut disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan.⁷¹

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan bersifat deduktif yaitu dari sesuatu yang bersifat umum ke sesuatu yang bersifat khusus.⁷² Peneliti berusaha menarik simpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperolehnya, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena dan proporsi. Pada tahap ini, penulis menarik simpulan dari data yang telah disimpulkan sebelumnya, kemudian mencocokkan catatan dan pengamatan yang dilakukan penulis pada saat penelitian.⁷³

⁷⁰ SanduSiyoto dan M.Ali Sodik, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015),Hal.123

⁷¹ SanduSiyoto dan M.Ali Sodik, ,Hal.123

⁷² SanduSiyoto dan M.Ali Sodik, ,Hal. 30

⁷³ B. Mathew Miles dan Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, (Jakarta: UIP, 1992), Hal. 17

Dalam pengambilan kesimpulan dari hasil penelitian setelah penulis sajikan, peneliti menggunakan teknik deduktif dan teknik induktif. Teknik deduktif adalah suatu proses penarikan kesimpulan dari hal-hal umum ke hal-hal yang khusus.⁷⁴ Sedangkan teknik induktif adalah suatu penarikan kesimpulan dari hal-hal khusus ke hal-hal yang umum.⁷⁵ Menggunakan teknik deduktif dan teknik induktif ini karena penelitian ini merupakan penelitian lapangan.



⁷⁴ Aviv Puji Indah Sari, *Analisis penalaran deduktif dan induktif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari AdversityQuotient*, Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019, hal.2

⁷⁵ Aviv Puji Indah Sari, , hal.2

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini, hasil penelitian dipaparkan oleh peneliti yang dilakukan di Pondok Pesantren Sirojuddin yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, bimbingan individu dalam mengatasi perilaku santri yang sering bermain *game online mobile legend* di Pondok Pesantren Sirojuddin dan Analisis data

A. Gambaran Umum

1. Profil Pondok Pesantren Sirojuddin

Lokasi penelitian di Pondok Pesantren Sirojuddin Desa Sidabowa. Tepatnya di Jl. Madrasah Sidabowa Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas. Letak pondok pesantren yang cukup strategis karena berada di tengah-tengah pemukiman warga. Saat ini Pondok Pesantren Sirojuddin tergolong pondok pesantren yang modern karena dari segi bangunan atau asrama bagus. Awal berdirinya pada tahun 1950 dan didirikan oleh K.H. Muhammad Chusnan, dengan beberapa gelintir santri yang mengaji pada beliau. Awalnya berupa mushola kecil kemudian karena dirasa bermanfaat bagi masyarakat sekitar untuk pengajian maupun untuk musyawarah sehingga ditambah sarana pondok bagi anak-anak setempat. Jumlah santri putra dan putri di Pondok Pesantren Sirojuddin semakin bertambah dari tahun-tahun sebelumnya, awal berdirinya pondok pesantren Sirojuddin hanya ada santri putra di pondok pesantren Sirojuddin.

Pada saat ini Pesantren Sirojuddin memiliki puluhan santri putra dan putri yang menuntut ilmu di Pondok Pesantren Sirojuddin. Pada malam hari bagi semua santri diwajibkan untuk diniah, agar mereka dapat belajar ilmu-ilmu keagamaan dasar seperti fikih, bahasa arab, tajwid, dan menulis arab. Dengan adanya dinia, maka akan diketahui seberapa kemampuan santri pada ilmu keagamaan sehingga nantinya bagi yang belum tau membaca dan menulis akan dapat membaca dan menulis huruf Al-Qur'an.

2. Visi Misi

a. Visi

- 1) Terwujudnya santri yang berakhlakul karimah
- 2) Unggul dalam khazanah keilmuan Islam
- 3) Berpengetahuan modern serta berwawasan kebangsaan

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan agama untuk mewujudkan santri yang bermartabat, jujur, dan berakhlakul karimah dan bisa membacaal-quran dengan baik dan benar
- 2) Meningkatkan sumber daya pendidikan baik secara kualitatif maupun kuantitatif serta meningkatkan mutu pendidikan melalui pembangunan sistem pembelajaran yang sudah ada.

c. Tujuan Pondok Pesantren Sirojuddin

Meramaikan dan memakmurkan agama melalui pengajian-pengajian untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat Desa Sidabowa mengenai agama serta mendidik anak-anak ataupun remaja khususnya Desa Sidabowa demi mewujudkan sumber daya manusia yang unggul dan berguna bagi agama dan bangsa.

3. Struktur Kepengurusan

Suatu faktor yang penting dalam suatu lembaga yaitu struktur kepengurusan. Dengan adanya struktur kepengurusan ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang sudah direncanakan. Berikut struktur kepengurusan Pondok Pesantren Sirojuddin

a. Pengasuh : Kyai Muhammad Zuhri

b. Pengajar : Ibu Nyai Ani latifah

Ustadzah Siti Khasanah

UstadzahLubnah

Ustadz Ahmad Faqih Husnan

c. Pengurus Santri

Lurah Putra :Syifahul Irham

Sekretaris : Muhammad Nurman Bahtiar

Bendahara : Moh. Syukron Mubarak

Seksi Keamanan : Muhammad Syuhaib

Seksi Kebersihan : Hilman

4. Program Akademik dan Non Akademik Pondok Pesantren Sirojuddin

Pondok pesantren Sirojuddin merupakan pondok pesantren salaf tradisional, dimana pondok pesantren ini memiliki program pendidikan akademik dan non akademik yaitu sebagai berikut :

a. Program Akademik

1) Sistem sorogan

Metode *sorogan* merupakan metode yang dilakukan ustadz dengan cara menunjuk salah satu santri untuk mengulangsurah yang sudah di hapalkan. Di pondok pesantren Sirojuddin biasanya untuk mengaji sorogan dilakukan setelah sholat subuh, sorogan yang dilakukan yaitu sorogan Al-Qur'an.

2) Sistem bandongan

Metode *bandongan* merupakan metode yang dilakukan dengan ustadz yang membaca dan menerangkan pelajaran dan para santri menyimak, memahami dan mencatat di kitab masing-masing atau biasa disebut *ngapsahi* (memaknai) dengan huruf *pegon*

3) Sistem pasaran

Metode ini digunakan saat bulan Ramadhan dengan mengaji beberapa kitab yang sudah ditentukan oleh pengasuh maupun pengajar dan santri wajib mengikuti pengajian ini.

b. Program Non Akademik

1) Pager Nusa (silat)

2) *Khitobah*

3) *Qiro'an*

4) Hadroh

5. Keadaan santri pondok pesantren Sirojuddin

Keadaan santri yang ada di pesantren Sirojuddin secara keseluruhan dapat dilihat dari daftar tabel keadaan santri pondok pesantren Sirojuddin sebagai berikut:

Tabel I. Keadaan Santri Sirojuddin

Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	4	15	19
2	7	6	13
3	2	3	5

Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu santri, terdapat 3 santri yang sering bermain *game online mobile legend* dan santri tersebut sering tidur larut malam sehingga sering bangun kesiangan, sholat subuh kesiangan, telat berangkat mengaji, dan ditegur ustadz yang mengajar.

6. Program kerja bimbingan individu di Pondok Pesantren Sirojuddin

Program bimbingan di pondok pesantren sirojuddin terdiri dari dua bimbingan, yaitu bimbingan individu dan kelompok. Dalam Permendikbud RI No. 81.A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, khususnya lampiran IV bagian VIII mengenai konsep dan strategi pelayanan BK yang memberikan arahan dasar tentang mekanisme penerapan BK di dalam lembaga pendidikan. Dalam hal ini dapat dipahami bahwasanya BK dalam sistem kurikulum 2013 adalah hal yang harus ada dalam sebuah lembaga pendidikan. Dalam praktiknya di Pondok Pesantren Sirojuddin agak berbeda dalam menerapkan bimbingan, dimanadisini kegiatan bimbingan dilakukan bukan oleh guru pembimbing, melainkan dilakukan oleh Pengasuh (Kyai) dan pengajar (ustadz). Kegiatan bimbingan individu dilakukan pada pukul 16.00-selesai WIB. Kegiatan ini dilakukan minimal tiga kali dalam satu minggu. Pengajar bertindak ketika terdapat masalah di pondok dengan cara melakukan bimbingan individual, sesuai dengan masalah apa yang terjadi. Pengajar berkoordinasi dengan pengasuh dan semua pengajar. Dalam berbagai kasus atau permasalahan yang terjadi kepada santri (peserta didik)

pengajar dan pengasuh (Kyai) akan berkerjasama dalam menanggulangi permasalahan tersebut.

B. Deskripsi Santri

1. Santri I

Nama : HBP
Umur : 18 th
Alamat : Jl. Muara Baru RT 16 RW 17 Kel. Penjaringan
Kec. Penjaringan Jakarta Utara

Pendidikan terakhir : MTs

HBP lahir di Jakarta, pada tanggal 03 Oktober 2003, ia merupakan anak pertama dari dua bersaudara dalam keluarganya. Memiliki 1 orang adik perempuan yang masih berada di bangku Sekolah Dasar. Saat ini subjek sedang menempuh pendidikan di SMK Purwokerto dengan jurusan teknik mesin. Sejak kecil HBP mendapatkan didikan oleh orang tua nya dengan baik, walaupun begitu HBP tidak menjadi pribadi yang manja. HBP dan keluarga walaupun tinggal di Jakarta namun dapat berbicara bahasa sunda karena memiliki teman yang berasal dari Jawa Barat. Selain itu sejak kecil iya juga didik oleh orang tuanya dengan ajaran agama yang bagus, sehingga memasukkan HBP di Sekolah Islam MTs Patikraja dan Pondok Pesantren. Selama sekolah di MTs HBP mengaku pernah mendapatkan juara dalam kegiatan Pramuka, karena HBP menyukai dan tertarik dengan kegiatan tersebut.

Di dalam keluarga, HBP mengaku bahwa tidak dibatasi untuk bergaul dengan teman sebaya nya di MTs, hingga boomingnya *game online mobile legend* membuat HBP di ajak oleh temannya untuk bermain *game online mobile legend*. Hal tersebut merupakan awal pengaruh dari lingkungan ataupun teman-teman subjek dalam bermain *game online mobile legend*. Beberapa hal yang menyebabkan seseorang sering bermain *game online mobile legend* dikalangan remaja, yaitu *pertama*, untuk refreshing atau menghilangkan penat namun dengan adanya rank maupun

hadiah setiap tingkatan permainan membuat seseorang bermain tanpa henti. Subjek diketahui mulai bermain *game online mobile legend* sejak MTs walaupun awalnya belum terlalu pandai dalam bermain, kemudian setelah mengetahui cara bermain *game online mobile legend* dengan lancar intensitas bermain *game online mobile legend* semakin sering dan seperti kebutuhan sehingga setiap hari HBP mengaku pasti bermain *game online mobile legend*.

Penyebab yang *kedua*, yaitu teman sekolah maupun teman pondok ada yang bermain *game online mobile legend*, sehingga kesempatan bermain *game online mobile legend* dengan teman (Mabar) pasti akan dimanfaatkan. HBP dalam sehari menghabiskan 7-8 jam untuk bermain *game online mobile legend* bahkan dapat lebih jika tidak ada kegiatan maupun tugas.

Kembali ke awal subjek pertama kali bermain *game online mobile legend* tepatnya ketika kelas IX MTs dan mulai bergaul dengan teman-teman dari luar daerah maupun sedaerah baik di MTs maupun di pondok pesantren. Saat pertama kali HBP mengenal *game online* hanya sekedar melihat teman-temannya bermain *game* dan kemudian teman-temannya menawarkan untuk bermain *game online mobile legend* dengan hpnya. Pada saat itu HBP mengaku tidak terlalu tertarik dengan permainan *game online mobile legend*, namun dikarenakan bergaul dengan teman-temannya HBP menjadi penasaran dan akhirnya mendownload menggunakan hpnya sendiri lalu menjadi keterusan bermain *game online mobile legend* baik sepulang sekolah, mengaji atau saat tidak ada kegiatan.

Selama dipondok pesantren kegiatan amaliyah yang biasanya dilakukan HBP yaitu ziarah ke makam pendiri pondok pesantren sirojuddin.

2. Santri II

Nama : IPU
Umur : 22 th
Alamat : Jln.Gunung putri Rt 01/04 Kedungwuluh lor

Kec. Patikraja

Pendidikan terakhir : SMA

IPU lahir di Banyumas, Jawa Tengah. Tepatnya pada tanggal 29 Januari 1999, dan merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Memiliki 1 kakak perempuan yang saat ini sudah bekerja. Saat ini subjek sedang menempuh pendidikan bahasa arab di salah satu perguruan tinggi yang ada di Purwokerto. Sejak kecil IPU didik dengan ajaran agama yang bagus sehingga saat kelas 2 SMP sudah memasuki pondok pesantren hingga saat ini pun IPU masih mondok. IPU bermain *game online mobile legend* pertama kali saat memasuki bangku perkuliahan tahun 2017. Bermain *game online mobile legend* pertama kali diperkenalkan oleh teman kuliahnya yang juga suka bermain *game online mobile legend*, temannya tersebut sudah bermain *game online mobile legend* sejak SMA, sedangkan IPU mengenal temannya tersebut sejak memasuki bangku perkuliahan dan selalu bersama-sama baik di kampus atau di luar kampus. Motif awal ia bermain *game online mobile legend* pertama kali karena ingin menambah teman atau sosial yang meningkat. Hal itu merupakan awal pengaruh dari teman-teman subjek dalam bermain *game online mobile legend*.

Selama dipondok pesantren kegiatan amaliyah yang biasanya dilakukan IPU yaitu puasa senin kamis, dhuha dan ziarah ke makam kyai. IPU mengaku dengan kegiatan amaliyah tersebut membuat IPU merasa tenang.

3. Santri III

Nama : DGE
 Umur : 19 th
 TTL : Banyumas, 21 September 2002
 Alamat : Gandrungmangu, Cilacap
 Pendidikan terakhir : SPM Purwokerto

DGE lahir di Cilacap, tanggal 21 September 2002, ia merupakan anak kedua dari 3 bersaudara, kakak dan adiknya perempuan sehingga ia merupakan anak laki-laki satu-satunya dari keluarga tersebut. Lahir dari

keluarga yang cukup mampu sehingga ia agak dimanja oleh orang tuanya dan ia merupakan anak laki-laki satu-satunya. Karena agak dimanja oleh orang tuanya, sedari kecil DGE mengaku bebas melakukan kegiatan apa yang dia inginkan tanpa dilarang oleh orang tuanya, berbeda dengan kakak dan adiknya yang dibatasi dalam bergaul. DGE termasuk anak yang senang bergaul dengan banyak orang dan mengaku sering menginap di rumah teman-temannya. Kebiasaannya yang mudah bergaul membuat DGE memiliki banyak teman. DGE mengaku memiliki beberapa kelebihan dalam fisiknya. Walaupun DGE kelihatannya kurus tetapi ia memiliki fisik yang kuat. Ini dibuktikan bahwa DGE memiliki beberapa kejuaraan dalam bidang pencak silat maupun dalam bidang kepramukaan.

DGE mulai mondok saat kelas XI di SPM, karena peraturan saat itu untuk siswa baru diwajibkan untuk asrama yang sudah disediakan oleh pihak SPM. DGE awal mondok atas saran dari kakak kelas yang sebelumnya sudah mondok di Sirojuddin dan banyak alumni yang sebelumnya mondok di Sirojuddin.

Pertama kali DGE bermain *game online mobile legend* pada tahun 2018. Saat di pondok pesantren DGE mengaku bermain *game online mobile legend* sehari sekitar 6-7 jam, setelah selesai mengaji ba'damaghrib hingga dini hari dengan santri I maupun II.

C. Dampak Santri yang sering bermain game online

No	Santri	Dampak
1.	Santri I	Dampak yang dirasakan HBP setelah sering bermain <i>game online mobile legend</i> yaitu waktu tidur yang berkurang karena bermain <i>game online mobile legends</i> sampai pagi, telat berangkat mengaji karena keasikan bermain <i>game online mobile legend</i> , tertidur saat mengaji karena mengantuk dan malas-malasan jika tidak ada kegiatan.

2.	Santri II	Dampak yang dirasakan IPU setelah bermain <i>game online mobile legend</i> yaitu gampang lelah karena sering begadang untuk bermain <i>game online mobile legend</i> , kurang fokus dalam mengaji dan jam tidur yang tidak teratur.
3.	Santri III	Dampak yang dirasakan DGE setelah sering bermain <i>game online mobile legend</i> yaitu susah dibangunkan saat subuh, merasa mengantuk dan merasa sulit untuk hafalan surat juz 30 bagian awal.

Hasil yang diperoleh dari wawancara dengan santri yang sering bermain *game online mobile legend* yaitu kurangnya jam tidur karena begadang untuk bermain *game online mobile legend*, bermalas-malasan saat tidak ada kegiatan di sekolah atau di kampus atau di pondok, mengantuk saat mengaji dan kurangnya menguasai hafalan suratan pendek.

Beberapa hal yang menyebabkan seseorang sering bermain *game online mobile* dikalangan remaja, yaitu *pertama*, untuk refreshing atau menghilangkan penat namun dengan adanya rank maupun hadiah setiap tingkatan permainan membuat seseorang bermain tanpa henti. Penyebab yang *kedua*, yaitu teman sekolah maupun teman pondok ada yang bermain *game online mobile legend*, sehingga kesempatan bermain *game online mobile legend* dengan teman (Mabar) pasti akan dimanfaatkan. Penyebab yang *ketiga*, yaitu Penghargaan, karena setiap menyelesaikan misi permainan akan mendapatkan reward naik level. Dengan adanya penghargaan maka dapat meningkatkan motivasi seseorang dalam bermain *game online mobile legend*.⁷⁶

⁷⁶Hardanti, Harvien Amellia; Nurhidayah, Ikeu; Rahayu, Siti Yuyun. Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 2013, 1.3. hal.168

Hal ini perlu ditangani, karena akan merusak dan membahayakan generasi bangsa. Hal ini senada dengan beberapa penelitian yang mengungkapkan dampak dari bermain *game online mobile legend* yaitu kecanduan, dimana gejalanya dapat terlihat jika seseorang sudah kecanduan *game online* yaitu tidak menepati jadwal, terikat hidupnya dengan *game online*, menarik diri, dan malas.⁷⁷ Malas, merupakan dampak yang juga sebagai akibat dari kecanduan bermain *game online mobile legend*. Jika sudah seperti ini, seakan-akan semua akan dilupakan dan tidur setelah lelah bermain *game online mobile legend*. Kurang tidur, dimana biasanya orang yang sudah asyik bermain *game online mobile legend* akan kehilangan kantuknya. Sehingga kebutuhan tidur pun berkurang. Mengalami kerugian finansial, karena untuk bermain *game online mobile legend* memerlukan modal untuk membeli paket internet. Selain kebutuhan koneksi internet sendiri, biasanya jika seseorang sudah kecanduan dalam bermain *game online mobile legend* akan mungkin menghabiskan dana untuk membeli peralatan *game*. Dan radiasi cahaya hp yang membuat mata sakit dan kurang sehat. Jika terlalu sering menggunakan hp/laptop akan membuat mata sakit dan kurang sehat akibat dari radiasi yang dipancarkan, apalagi jika terus menerus.

D. Tahapan pelaksanaan Bimbingan Individu dalam Mengatasi Perilaku Tiga Santri yang sering bermain *Game Online Mobile Legend*

Bimbingan individu adalah sebuah dorongan dari pembimbing kepada terbimbing (individu) supaya bisa menggapai tujuan serta tugas pertumbuhan individu yang sanggup bersosialisasi serta membiasakan diri dengan lingkungannya secara baik. Bimbingan juga dapat diberikan baik untuk menghindari berbagai kesulitan maupun untuk mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi oleh individu di dalam kehidupannya.⁷⁸ Disinilah letak tujuan

⁷⁷Miftahul Jinan, dan Ani Christina, *Awas Anak Kecanduan Games*, (Sidoarjo : Filla Press, 2015), hal.307

⁷⁸Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2004), Hal.5

dari bimbingan individu yang dilakukan kepada santri yang sering bermain *game online mobile legend*.

Bimbingan individu di pondok pesantren Sirojudin bertujuan agar santri dapat mengatur waktu dengan baik, disiplin dalam mengikuti peraturan pondok pesantren dan mengurangi intensitas dalam bermain *game online mobile legend* sehingga dapat mengembangkan kemampuan pribadi santri.

Langkah-langkah Bimbingan Individu yang dilakukan oleh pengajar di Pondok Pesantren Sirojudin sebagai berikut:

1. Bimbingan individu pada Santri I

Pengajar memaparkan bahwasannya langkah-langkah bimbingan individu pada santri I yaitu:

No	Langkah-langkah Bimbingan	Keterangan
1.	Mengidentifikasi masalah	Santri I seorang santri yang rajin dan disiplin dalam mengaji, dan juga merupakan santri maupun pelajar yang aktif. Sudah beberapa bulan ini santri I berubah menjadi telat mengaji dan mengantuk bahkan tertidur saat mengaji. Sebagai pengajar, Gus Faqih melakukan pengamatan dibantu pengurus dalam hal ini lurah terhadap kegiatan maupun jadwal yang dilakukan santri I. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa santri I sering bermain <i>game online mobile legend</i> tidak mengenal waktu dan begadang sampai larut malam bahkan sampai pagi.
2.	Diagnosis	Dalam langkah ini santri I mengungkapkan bahwa tidak adanya

		kegiatan yang mendorong santri I sering bermain <i>game online mobile legend</i> hingga larut malam bahkan pagi.
3.	Prognosis	Memberikan alternatif layanan pada santri I untuk diberikan bimbingan
4.	Pemberian bantuan	Yang diberikan pengajar setelah pendalaman masalah yaitu memberikan beberapa solusi dan memberikan beberapa kegiatan yang bermanfaat dan dapat mengembangkan kemampuannya.
5.	Tahapan akhir (evaluasi dan tindak lanjut)	Setelah melakukan bimbingan terhadap santri I, melakukan observasi dan wawancara dengan teman santri I dapat diketahui bahwa santri I masih memerlukan bimbingan dan pendampingan untuk mengurangi intensitas bermain <i>game online mobile legend</i> .

2. Bimbingan individu pada Santri II

Pengajar memaparkan bahwasannya langkah-langkah bimbingan individu pada santri II yaitu:

No	Langkah-langkah Bimbingan	Keterangan
1.	Mengidentifikasi masalah,	Santri II merupakan santri yang pendiam, selalu disiplin dalam mengaji dan aktif dalam mengikuti pembejarian mengaji. Namun dalam beberapa pertemuan mengaji santri II telat mengaji dan kurang fokus dalam mengaji. Sehingga Gus Faqih dibantu dengan lurah pondok mengamati kegiatan yang dilakukan santri II didalam pondok. Setelah pengamatan, diperoleh hasil bahwa santri II bermain <i>game online mobile legend</i> hingga larut malam.
2.	Diagnosis	Yang dilakukan pengajar memperoleh hasil bahwa santri II memanfaatkan waktu setelah mengaji untuk bermain <i>game online mobile legend</i> dengan santri I dan III mabar (main bareng).
3.	Prognosis	Memberikan alternatif layanan pada santri II untuk diberikan bimbingan
4.	Pemberian bantuan	Yang diberikan pengajar yaitu memberikan kegiatan seperti <i>ngabsaih</i> kitab yang belum lengkap dibantu dengan lurah pondok, dan memberikan beberapa solusi maupun nasehat.

5.	Tahapan akhir (tindakan)	Setelah melakukan bimbingan terhadap santri II, melakukan observasi dan wawancara dengan teman santri II dapat diketahui bahwa santri II sudah mengurangi intensitas bermain game online dan lebih memanfaatkan waktu luangnya untuk membaca dan <i>mengabsah</i> kitab
----	-----------------------------	---

3. Bimbingan individu pada Santri III

Pengajar memaparkan bahwasannya langkah-langkah bimbingan individu pada santri III yaitu:

No	Langkah-langkah Bimbingan	Keterangan
1.	Mengidentifikasi masalah	Santri III tidak terlalu menonjol dalam pelajaran yang ada di pondok namun santri III merupakan santri yang rajin dan tepat waktu dalam mengaji. Dalam beberapa bulan ini santri III menjadi jarang mengaji subuh, telat dalam mengaji ba'damaghrib dan kadang tidak pulang ke pondok. Sehingga Gus Faqih dibantu dengan lurah pondok mengamati kegiatan yang dilakukan santri II di dalam pondok. Setelah pengamatan di pondok, diperoleh hasil bahwa santri III juga bermain <i>game online mobile legend</i> .
2.	Pendalaman masalah	Yang dilakukan pengajar memperoleh hasil bahwa santri III memiliki kegiatan ekstrakurikuler pramuka di sekolahnya

		dan mengikuti lomba pramuka. Santri III juga bergabung dengan PSHT (bela diri pencak silat) dan mengikuti beberapa kejuaraan pencak silat. Jika ada waktu luang di pondok dimanfaatkan untuk bermain <i>game online mobile legend</i> dan mengobrol hingga larut malam.
3.	Prognosis	Memberikan alternatif layanan pada santri III untuk diberikan bimbingan
4.	Pemberian bantuan	Yang diberikan pengajar yaitu memberikan nasehat maupun solusi kepada santri III, memfasilitasi kegiatan pencak silat di pondok dan mengizinkan kegiatan perlombaan yang diikuti santri III.
5.	Tahapan akhir (tindakan)	Setelah melakukan bimbingan terhadap santri III, melakukan observasi dan wawancara dengan teman santri III dapat diketahui bahwa santri III sudah ada perubahan menjadi tidak selalu bermain game online terus menerus dan selalu ijin jika ada kegiatan di luar pondok pesantren.

E. Analisis Data

Setiap individu didalam kehidupannya akan menghadapi berbagai persoalan yang silih berganti, jika persoalan yang satu dapat diatasi persoalan lain akan timbul. Ada individu yang sanggup mengatasi persoalannya tanpa bantuan pihak lain, namun tidak sedikit pula individu yang tidak dapat persoalannya. Dan bantuan tersebut salah satunya adalah bimbingan.

Bimbingan individu merupakan sebuah dorongan dari pembimbing kepada terbimbing (individu) supaya bisa menggapai tujuan serta tugas pertumbuhan individu dalam mewujudkan individu yang sanggup bersosialisasi serta membiasakan diri dengan lingkungannya secara baik.⁷⁹ Dalam penelitian ini yang melakukan bimbingan adalah pengajar. Dari data yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara peneliti dengan pengajar yaitu santri yang sering bermain *game online mobile legend* ada tiga santri dan santri tersebut sering tidur larut malam sehingga sering bangun kesiangan, sholat subuh kesiangan, telat berangkat mengaji, telat setor hafalan.

1. Langkah-langkah bimbingan individu dalam mengatasi tiga perilaku santri yang sering bermain *game online mobile legend*

Langkah-langkah bimbingan individu dalam buku Bimbingan dan Konseling antara lain :

a. Tahap Awal (Identifikasi Masalah)

Identifikasi Masalah yaitu mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi atau yang sedang dialami individu. Biasanya hal yang perlu dilakukan atau diperhatikan pembimbing yaitu memperhatikan gejala yang tampak, kemudian dianalisis dan selanjutnya dievaluasi. Gejala yang tampak disini yaitu apabila santri menunjukkan perilaku berbeda atau menyimpang dari peraturan yang ada.

Pada tahapan ini keberhasilan terletak pada keterbukaan pengasuh atau pengajar pondok dan keterbukaan santri. Dalam hal ini identifikasi permasalahannya yaitu santri sering bermain *game online mobile legend*, terungkap setelah santri mulai sering tidak mengikuti jamaah sholat subuh, setor hafalan tidak peningkatan dan telat mengaji ba'da maghrib. Hal ini berdasarkan wawancara dengan pengajar

“Awalnya santri suka telat mengaji Al-Qur'an yang ba'da subuh, hafalan Al-Quran juz 30 ngganambah-nambah, dan kegiatan diniyah juga telat. Suka ngumpet dikamar, untuk santri putra nya kan memang ngga terlalu banyak. Jadi kurang

⁷⁹Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2004), Hal.3

*1 santri yang tidak hadir itu kelihatan. Nanti pengajar meminta pengurus untuk mendatangi kamar santri*⁸⁰

Dari hasil wawancara diatas diketahui bahwa gejala awal dari santri yang sering bermain *game online mobile legend* yaitu telat mengikuti kegiatan mengaji baik ba'da subuh maupun saat mengaji diniah, hafalan suratan pendek juz 30 tidak bertambah. Dengan adanya gejala awal seperti itu, dari pengajar pun memberikan tahapan bimbingan selanjutnya agar santri dapat tertangani.

Dalam hal ini pondok pesantren Sirojuddin melaksanakan bimbingan individu dengan pengajar dibantu oleh pengurus memberikan bimbingan 4 kali dalam seminggu, dengan cara pengajar memanggil satu per satu santri untuk bimbingan sedangkan yang lain menunggu di asrama masing-masing. Hal ini dijelaskan pengajar dalam wawancara berikut :

*“Dalam bimbingan individu biasanya seminggu itu 4 kali mba, dan saya dibantu oleh pengurus atau lurah untuk membantu saya dalam menjalankan bimbingan individu ini. Setiap anak yang bermain game online pasti dapat bimbingan semua”*⁸¹

b. Diagnosis

Pada tahapan ini pengajar memberikan bimbingan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh santri, dengan melakukan pendalaman masalah maka dapat diketahui kenapa masalah tersebut bisa timbul dan bagaimana solusi penyelesaiannya. Pembimbing disini atau pengajar mula-mula mengumpulkan beberapa santri yang sering bermain *game online mobile legend*, kemudian pembimbing mengutarakan beberapa tujuan yang hendak dicapai dari bimbingan yang sedang dilakukan terhadap santri yang memiliki permasalahan dalam mengatur waktu bermain *game online mobile legend*.

⁸⁰ Ahmad Faqih Husnan S.Pd, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 17 April 2021

⁸¹ Ahmad Faqih Husnan S.Pd, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 17 April 2021

Pendalaman permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi santri adalah hal yang wajar terjadi dalam proses belajar dimana pun termasuk di pondok. Akan tetapi santri juga harus bisa membatasi dalam bermain *game online mobile legend*, sehingga kontrol terhadap hal-hal yang terjadi pada diri santri mudah terkendalikan.

Pelaksanaan bimbingan ini dipersiapkan oleh pengajar sebelum menyampaikan bimbingan kepada santri. Pelaksanaan bimbingan yang dilakukan pengajar dalam memberi bimbingan terhadap santri dilaksanakan untuk memperoleh berbagai informasi yang berguna untuk santri maupun pengembangan kemampuan yang bisa dikembangkan di lingkungan pondok pesantren. Pengajar menggali informasi tentang permasalahan yang sedang dialami oleh santri dengan cara memberikan kesempatan kepada santri untuk mengutarakan permasalahan yang sedang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa yang diperoleh bahwa:

“Santri di panggil satu-satu, kemudian santri diberikan kesempatan untuk menceritakan alasan atau motivasi bermain game online mobile legend dan kemampuannya apa yang dapat dikembangkan di pondok pesantren sehingga dari saya pun ngga salah menempatkan nya. Setelah itu biasanya pengajar memberikan nasehat-nasehat dan arahan mba. Dan penutup nya pengajar memberikan saran terhadap santri yang sering bermain game online”⁸²

Hal ini juga bermaksud agar santri mempunyai kesadaran kebiasaan bermain *game online mobile legend* yang berjam-jam dan bagaimana santri dapat mengembangkan kemampuan yang ada didalam diri mereka masing-masing.

c. Prognosis

Dalam langkah ini pengajar menetapkan alternatif tindakan bantuan yang akan diberikan. Kemudian melakukan perencanaan

⁸² Ahmad Faqih Husnan S.Pd, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 17 April 2021

untuk mengatasi permasalahan santri. Seperti yang dihadapi ketiga santri karena sering bermain game online. Dari permasalahan tersebut maka alternatif tindakan bantuan dengan layanan bimbingan.

d. Pemberian bantuan

Pengajar memberikan solusi terkait dengan masalah-masalahnya dan memberikan saran kepada santri untuk melakukan perubahan lebih baik kedepannya. Dan memberikan motivasi-motivasi agar kelak bisa sukses dan tercapai semua apa yang diinginkan.

Materi bimbingan diberikan terkait pengembangan kemampuan santri yang dimiliki dan pentingnya mendisiplinkan diri. Dengan materi tersebut diharapkan bahwa santri memahami segala sesuatu yang ada didalam pondok pesantren merupakan upaya untuk mendidik santri yang sedang belajar di pondok pesantren Sirojuddin.

Hal ini dijelaskan oleh pengajar pada wawancara berikut:

“Dari saya sendiri sebagai pengajar berusaha untuk menjelaskan dan memberikan nasehat atau masukan tapi tidak bermaksud menggurui karena saya disini pun sama-sama belajar bareng, jadi ya saya menjelaskan tentang masalah yang mereka hadapi dan sedikit penjelasan terkait dengan pondok pesantren mba”

“Dalam bimbingan individu biasanya diberikan materi, nasehat dan arahan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan santri itu. Saya juga mendampingi dalam belajar bahasa Arab karena selain saya mengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin Sidabowa juga di MTs juga sebagai guru bahasa Arab, untuk pendamping santri yang memiliki bakat di pencak silat dari pengurus sendiri ada yang mengajarkannya dan untuk yang khitobahan itu memang setiap santri akan mendapatkan kesempatan untuk menjadi bagian dari susunan khitobah.”⁸³

e. Tahapan Akhir (evaluasi dan tindak lanjut)

Setiap akhir bimbingan dalam satu minggu akan diadakan evaluasi, apakah berhasil tidaknya berpengaruh tidaknya, jika tidak maka akan diberikan bimbingan kembali kepada santri tersebut. Dari

⁸³ Ahmad Faqih Husnan S.Pd, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 17 April 2021

hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan pengajar menerangkan bahwa:

“setiap minggu itu pasti di adakan evaluasi untuk bimbingan itu mba, supaya dari pengajar atau pengurus juga mengetahui progres yang lebih baik. Setiap santri juga akan dicek setiap malamnya oleh pengajar mba. Apa santri santri itu masih bermain game online sampemalem apa engga. Jadikan disini keliatan, berhasil enggak nya dalam bimbingan ini mba. Kalo dari santri yang sudah dinasehati ternyata belum ada progres yang lebih baik bahkan melanggar tata tertib pondok, langsung kena takzir mba”⁸⁴

Pengajar menggunakan bimbingan individu supaya santri yang sering bermain *game online mobile legend* dapat mengelola waktu dengan baik dan mengembangkan kemampuan dirinya dengan memberikan materi, masukan ataupun nasehat yang disampaikan oleh pengajar secara pribadi dan lebih tertuju.

Dari pernyataan diatas, pengajar menjelaskan bahwa dalam tindakan akhir bimbingan individu yaitu dengan memberikan santri evaluasi dari materi, nasehat, arahan dan menempatkan santri dalam kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk dikembangkan.

Peneliti juga memperoleh data dari hasil wawancara peneliti dengan Abah Zuhri selaku pengasuh pondok pesantren sirojuddin menunjukkan bahwa *game online mobile legend* dapat merusak akhlak anak-anak, karena *game online mobile legend* dapat melalaikan beberapa pelajaran-pelajaran dan tidak efektif untuk berpikir.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh peneliti dari lapangan bimbingan individu yang dilakukan oleh pengajar dalam mengatasi tiga perilaku santri yang sering bermain *game online mobile legend* ada beberapa tahap.

⁸⁴ Ahmad Faqih Husnan S.Pd, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 17 April 2021

Bimbingan individu menurut buku Bimbingan dan Konseling karya Fenti Hikmawati ada lima tahap yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis dan tahapan akhir (evaluasi dan tindak lanjut). Dan tahapan tersebut wajib dalam melakukan proses bimbingan. Dalam tahapan ini diharapkan agar individu dapat mengenal diri sendiri dengan baik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.⁸⁵

2. Manfaat bimbingan individu bagi Santri yang sering bermain *game online mobile legend*.

a. Santri I

Subjek memaparkan bahwasanya bimbingan individu yang dilakukan oleh pengajar sangat membantu dirinya dalam pentingnya mengatur waktu dengan baik dan mengembangkan kemampuan nya dalam beretorika (berbicara didepan umum). Hal ini diperoleh dari wawancara berikut:

“Alhamdulillah si mba, setelah dapet nasehat dan bimbingan dari Gus Faqih juga adanya beberapa kegiatan yang ada jadi mengurangi intensitas saya bermain game onlinenya. Terus juga karena kegiatan khitobah yang setiap bulan itu sangat membantu banget buat saya mba. Jadi bisa ngasah kemampuan saya dalam berbicara didepan umum gitumba.”⁸⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dengan bimbingan individu yang diterapkan oleh pengajar kepada santri dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* ataupun bermain hanya seperlunya.

b. Santri II

Bimbingan individu yang diterapkan oleh pengajar IPU merasa lebih baik baik serta dengan adanya pendampingan oleh pengurus dalam mengasah kemampuan saya dalam berbahasa Arab membuat

⁸⁵Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Yogyakarta : ANDI OFFSET, 2004), Hal.10

⁸⁶Santri I, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 20 April 2021

imam mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend*. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan imam sebagai berikut :

“jadi bisa mengatur waktu lagi si, karena biasanya kan main game online terus kalo lagi gabut. Kalo sekarang si yaa main tetep si tapi ngga sesering dulu, sepulangnya dari mengaji juga sekarang itu nambalin kitab yang masih belum di absahi dibantu sama pengurus mba. Kadang juga di ajarin bahasa Arab sama pengurus nya”⁸⁷

Berdasarkan wawancara di atas, dengan bimbingan individu yang diterapkan pengajar menyadarkan santri agar lebih mengatur waktu untuk kegiatan yang lebih bermanfaat dan mengurangi kegiatan bermain *game online mobile legend*.

c. Santri III

Subjek memaparkan bahwasanya bimbingan individu yang dilakukan oleh pengajar membantu dirinya agar lebih memanfaatkan waktu luang dengan baik dan lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki agar lebih berkembang lagi. Hal ini diperoleh dari wawancara berikut :

“bisa lebih baik lagi si dalam mengatur waktu nya, karena hampir setiap sore juga latihan silat sama pengurus jadi main game onlinenyaudah jarang. Terus juga manfaat lainnya jadi dapat mengembangkan kemampuan saya dalam bela diri silat”⁸⁸

Berdasarkan wawancara di atas, dengan diterapkannya bimbingan individu yang diterapkan pengajar menyadarkan santri agar lebih mengatur waktu untuk kegiatan yang lebih bermanfaat serta meningkatkan kemampuan beladiri dan mengurangi kegiatan bermain *game online mobile legend*.

⁸⁷Santri II, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 21 April 2021

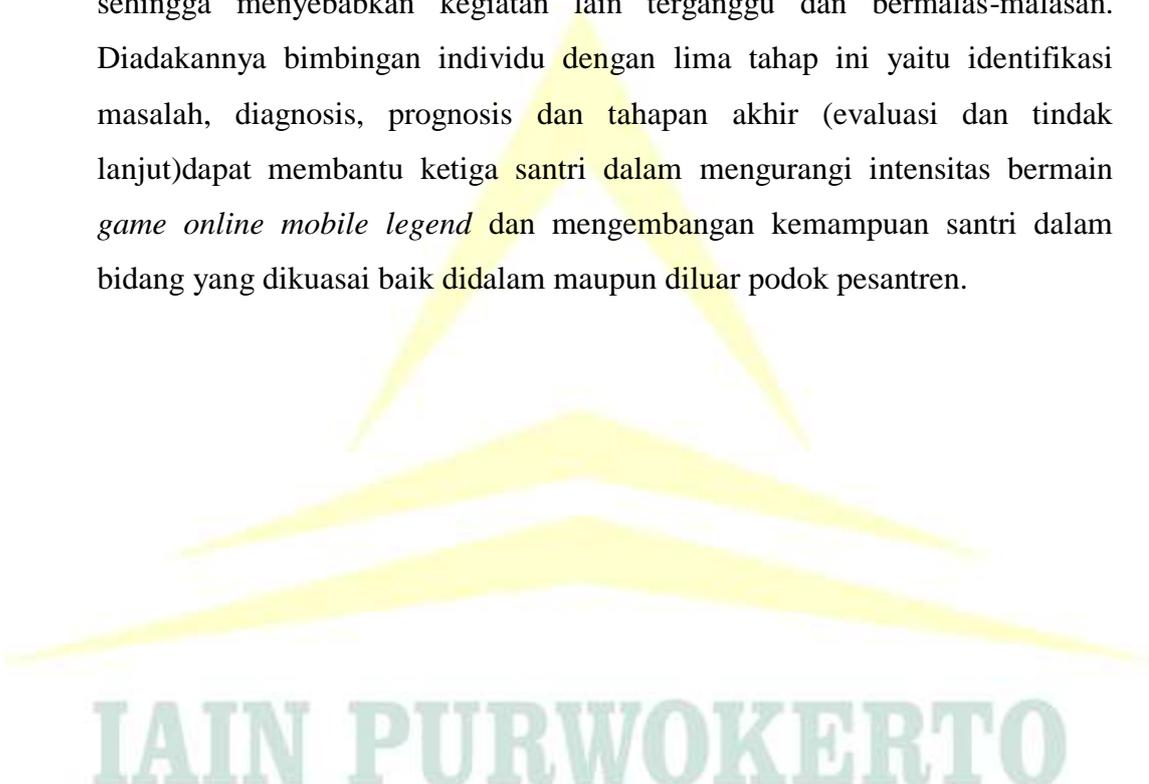
⁸⁸Santri III, Wawancara dengan pengajar di Pondok Pesantren Sirojuddin pada tanggal 24 April 2021

3. Solusi yang didapatkan santri yang sering bermain *game online mobile legend* setelah menjalani bimbingan individu di Pondok Pesantren Sirojudin.

No	Santri	Solusi
1.	Santri I	Selalu mengikuti kegiatan yang diadakan oleh pondok seperti khitobahan untuk meningkatkan kemampuan diri santri I, ikut aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah yang diminati, meningkatkan kegiatan amaliyah saat di pondok pesantren, dan mengurangi jam bermain <i>game online mobile legend</i> sehingga waktu tidur tercukupi.
2.	Santri II	Selalu mengikuti kegiatan yang diadakan oleh pondok, selalu mengasah kemampuan dalam berbahasa arab baik mandiri maupun dengan pengurus atau pengajar dengan banyak membaca buku-buku bahasa arab, mengurangi jam bermain <i>game online mobile legend</i> sehingga waktu tidur tercukupi dan meningkatkan kegiatan amaliyah saat di pondok pesantren.
3.	Santri III	Selalu memberi tahu pengurus jadwal di luar pondok atau ijin ke pengajar jika ada kegiatan atau perlombaan, teratur mengikuti kegiatan yang diadakan oleh pondok seperti pencak silat untuk meningkatkan kemampuan diri santri III, ikut aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah yang diminati, memanfaatkan

		waktu dengan baik dan meningkatkan kegiatan amaliyah saat di pondok pesantren.
--	--	--

Dari keterangan yang sudah dipaparkan di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga santri memiliki faktor dalam bermain game online mobile legend yaitu ajakan dari temannya dan dampak yang hampir sama dalam bermain *game online mobile legend* yaitu kurangnya waktu tidur sehingga menyebabkan kegiatan lain terganggu dan bermalas-malasan. Diadakannya bimbingan individu dengan lima tahap ini yaitu identifikasi masalah, diagnosis, prognosis dan tahapan akhir (evaluasi dan tindak lanjut) dapat membantu ketiga santri dalam mengurangi intensitas bermain *game online mobile legend* dan mengembangkan kemampuan santri dalam bidang yang dikuasai baik didalam maupun diluar podok pesantren.



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. *PhDThesis*. 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, *PhDThesis*. 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 UniversityPress)
- 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 Theraphy 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 Adversity Quotient. Doctoral dissertation. UIN Sunan Ampel Surabaya*

- Setiani, Dyah Ayu. 2017. Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Biblioterapi untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI SMA PawayanDaha 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&trepersonaliti. *Jurnal Pengajian Umum*, 9.4: 43-56